BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN GAMBAR UNTUK MENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA DI TAMAN KANAK-KANAK AMANAH EDU CENTRE BANYUWANGI

Marsyandha Arum Wangi Pertiwi[1a*], Ahmad Sulthoni[2b], Siti Napisah[3c]

[1,2,3] Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas PGRI Banyuwangi, Jl. Ikan Tongkol 22 Kertosari, Banyuwangi, 68422

[a]*E-mail: marsyandhaawpawp21899@gmail.com*

(*) Corresponding Author
marsyandhaawpawp21899@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received : 20-12-2025

Revised : 20-01-2026

Accepted : 23-02-2026

KEYWORDS

Picture playing, Speaking skills, Early childhood

ABSTRACT

Speaking skills are an important aspect of communication, so efforts are needed to improve them, one of which is through the method of playing pictures. This study aims to find out the effectiveness of this method in improving students' speaking skills at Amanah Edu Center Banyuwangi Kindergarten. The study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method of the non-equivalent pretest-posttest group desaign. The instrument used is in the form of an observation sheet.The results showed that the value of Thcal = -10.585, Ttable = 2.262, and significance of 0.000 < 0.05. The correlation between pretest and posttest was 0.887. The average posttest score increased from 75.00 to 84.50. Thus, the drawing method has proven to be effective in improving students' speaking skills at Amanah Edu Center Banyuwangi Kindergarten.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikinya adalah usaha membudayakan manusia atau usaha memanusiakan manusia muda agar menjadi lebih manusiawi, artinya Pendidikan merupakan suatu proses pemanaan terhadap eksistensi manusia agar manusia semakin menyadari hakikat hidup yang sesungguhnya. Dengan demikian Pendidikan bersifat strategis untuk mencerdasakan kehidupan bangsa dan meningkatan kualitas sumber daya manusia (Ita, 2018).

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

Pendidikan di taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan anak usia dini yang menyediakan program Pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang dapat membantu anak didiki dalam mengembangkan berbagai potensi anak baik fisik maupun psikis yang meliputi perkembnagan pembentukan perilaku yaitu nilai-nilai agama, sosial emosional, dan pengembangan kemampuan dasar yaitu kemampuan Bahasa, kognitif dan fisik motorik. Salah satu kekampuan utama yang dikembangkan di tamann kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa. Pada usia dini, anak-anak menunjukkan perkembangan kosakata yang luar biasa, dengan rata-rata mampu menggunakan antara 900 hingga 1000 kata yang berbeda. Di kelompok taman kanak-kanak, salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki anak adalah kemampuan berbahasa, khususnya dalam kegiatan membaca dan menyimak (Primasari, 2022)

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk layanan Pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yang mencakup koordinasi motoric halus dan kasar, kemamuan berpikir, emosional dan sosial (Sofiah & Nur Aliyah, 2024). Dengan demikian melihat kondisi tersebuat diperlukan upaya inovasi dalam proses pembelajaran mengembangkan keterampilan berbicara secara optimal untuk siswa. anak yang cenderung memiliki keterampilan berbicara yang lebih akan meningkatkan kognitifnya. percaya Pembelajaran yang menyenangkan sendiri memberika anaka kesempatan untuk belatih berbicara secara aktif melalui kegiatan menyenangkan dengan memadukan kemampuan berimajinasi dan Menyusun cerita. Anak tidak hanya berbicara, tetapi juga belajar berpikir runtut, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.

Masalah keterampilan berbicara juga ditemukan pada peserta didik di berbagai jenjang Pendidikan (Rifda Haniefa, 2022), termasuk di TK Amanah Edu Centre Banyuwangi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa keterampilan berbicara anak-anak di TK Amanah Edu Centre Banyuwangi masih belum optimal. Ada beberapa anak yang masih kesulitan mengungkapkan ide, bercerita, atau menjawab pertanyaan sederhana di hadapan teman-temannya. Suasana pembelajaran keterampilan berbicara di kelas juga tampak kurang hidup. Rendahnya motivasi anak untuk berbicara, serta metode pembelajaran yang kurang mampu mendorong partisipasi aktif, menjadi faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan berbicara anak. Anak-anak cenderung pasif, pemalu dan enggan berbicara, bahkan Ketika diajak berdiskusi atau berbicara oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbicara di TK Amanah Edu Centre Banyuwangi masih jauh dari harapan.

Terdapat dua jenis keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan reseptif dan keterampilan produktif. Keterampilan berbahasa reseptif merujuk pada kemampuan informasi yang disampikan secara lisan maupun tulisan, yang mencakup aktivitas menyimak dan membaca. Sementara itu, keterampilan berbahasa produktif adalah kempuan untuk mengungkapkan ide atau informasi, baik melalui lisan amaupun tulis, yang meliputi kegiatan berbicara dan menulis. Pada anak-anak, keterampilan bahasa khususnya dalam kategori reseptif mencakup kemapuan menerima dan memahami bahasa. Hal ini tercermin dalam kemampuan menyimak ucapan orang lain, memahami cerita yang disampaikan guru atau teman. Namun, dalam praktiknya, kemampuan ini masih belum berkembang dengan optimal. Banyak anak yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus mendengarkan guru, sering berebut mainan, dan kesulitan dalam menceritakan kembali isi cerita (Nurasani, 2014).

Bahasa memiliki potensi untuk menjadi aktivitas yang menarik dan menyenangkan, yang dapat mendorong perkembangan bahasa anak. Agar anak dapat mengekspresikan diri dengan baik, penting untuk melaksanakan kegiatan melalui permainan deskriptif guna meningkatkan kemampuan verbal mereka. Bahwa untuk membantu anak dalam mengungkapkan pikiran, perasaan dan ide secara jelas sangat penting untuk menyediakan kegiatan yang bersifat menyenangkan, seperti permainan deskriptif. Permainan ini brtujuan melatih kempuan anak dalam berbicara dan memilih kata yang tepat dalam menggambarkan sesuatu. Kemampuan verbal sendiri merujuk pada kemapuan menggunakan kosakata yang tepat, menyusun kalimat dan menyamakan pesan yang jelas. Keterbatasan anak dalam mengekspresikan bahasa lisan di kelas disebabkan oleh metode yang belum sesuai dengan tahap perkembangan bahasanya. (Iis Aprinawati, 2017).

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

Keterampilan berbicara merupakan aspek penting dalam berbahasa yang perlu dilatih kepada siswa. Pada anak usia taman kanak-kanak, perkembangan kemamapuan berbicara merupakan bagian dari prose tumbuh kembang Bahasa. Umunya kemampuan berbicara siswa TK sangat Beragam dan hingga masih ada yang mengalami hambatan. Kesulitan yang sering dihadapi seperti gagap dan kurang percaya diri dalam menyampaikan kosa kata. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah metode bermain gambar. Bermain gambar sendiri menjadi sarana ekspresi diri, dan juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan seperti motorik halus, kreativitas, imajinasi. pemilihan media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Salah satu metode yang efektif dan menyeangkan melalui kegiatan bermian menceritakan gambar. Kegiatan ini menggambungkan unsur visual dan verbal yang membantu anak lebih mudah memahmi dan menyampaikancerita berdasarkan gambar yang mereka lihat. (Pratiwi, R, 2016) menjelaskan bahwa media merupakan sarana, metode, atau teknik yang digunakan utuk menyampaikan materi pembelajatan, yang mampu merangsang minat dan perhatian siswa dalam proses belajar. Untuk anak usia dini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran, seperti media visual, audio dan audiovisual. Masing-masing jenis media memiliki kelebihan dan kekurangannya. Di antara jenins-jenis tersebut media visual dinilai paling sesuai untuk digunakan dalam metode bermain gambar.

Melihat faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara anak di TK Amanah Edu Centre Banyuwangi, serta strategi alternatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk mengatasi kendala-kendala tersebut dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara anak. Dalam lokasi penelitian , penelitian mengamati beberapa sesi pembelajaran dimana anak-kanak diberikan gambar untuk diceritakan. Hasil awal menunjukkan bahwa meskipun anak-anak tertarik dengan gambar yang diberikan, ada beberapa dari mereka merasa kesulitan untuk mengungkapkan ide-ide mereka di depan teman-teman. Namun, setelah menerapkan metode bermain gambar secara rutin, anak-anak mulai aktif dalam menceritakan dan dapat menyusun kalimat dengan lebih lacar.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengemukakan seberapa efektif metode bermain gambar dalam meningkaatkan keterampilan berbicara siswa di Taman Kanak-kanak Amanah Edu Centre Banyuwangi dan untuk mengetahui bagaimana perubahan keterampilan berbicara setelah diterampkan metode bermain gambar.

Keterampilan berbicara sebagai media untuk mengembangkan dan memeperluas wawasan. Keterampilan berbicara sendiri dapat dikembangkan dengan berbagai topik, dan dipandang sebagai media untuk menyampaikan sesuatu (Harianto, 2020) Keterampilan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi media penting dalam mengembangkan dan memperluas wawasan seseorang. Melalui aktivitas berbicara, individu dapat mengeksplorasi berbagai ide, memeperkaya sudut pandang, serta memperdalm pemahaman terhadap suatu topik atau isu. Keterampilan ini bersifat dinamis karena dapat dikembangkan melaui beragam topik diskusi yang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan konteks pembelajaran. Berbicara juga merupakan sarana untuk menyampaikan pendapat, gagasan dan informasi secara jelas dan terstruktur kepada orang lain. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan, sangat penting untuk merancang kegiatan yang dapat merangsang siswa agar terlibat aktif dalam berbicara, baik secara individu maupun kelompok. Pemberian stimulus berupa tema-tema yang beragam dan relevan akan membantu siswa untuk lebih percaya diri, berpikir kristis dan terampil dalam mengkomunikasikan pemikiran mereka.

Usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pada masa ini, dasar perkembangan fisik, kognitif, emoional, dan sosial anak mulai terbentuk. Pada periode ini, kecerdasan dan kecakapan praktis anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik terutama jika mendapat stimulus yang tepat dari lingkungan sekitar. Stimulus yang diberikan pada anak usia dini,baik melalui interaksi sosial maupun kegiatan yang melibatkan rangsangan kognitif, dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan membentuk dasar yang kuat untuk pembelajaran di masa mendatang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak dengan memfasilitasi anak melalui kegiatan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan tahapan usia, kebutuhan dan minat anak agar proses pembelajaran berlangsung dengan optimal dan menyenangkan. Untuk memfasilitasi pertumbuhan penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan dukungan melalui kegiatan yang

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi DOI: 10.36526/.V4i1.5907
Research Article e-ISSN:

tidak hanya mengembangkan keterampilan akademik anak, tetapi juga keterampilan sosial, emosional, serta fisik yang akan berguna dalam kehidupan mereka kelak. Pendidikan yang difasilitasi dengan memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak akan memberikan hasil yang lebih maksimal dalam membentuk individu yang seimbang dan siap menghadapi tentangan hidup (Nur laili Mus'adah & Ahmad Fachrurrazi, 2020).

Metode bermain gambar merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk usia dini, khususnya dalam pengenalan membaca permulaan. Media gambar yang menarik secara visual mampu memikat perhatian anak-anak dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Jayanti, 2013) pemanfaatan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar anak karena memudahkan guru melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan belajar. Melalui gambar, anak-anak tidak hanya diajak untuk mengenal bentuk huruf dan kata, tetapi juga dilati untuk berbicara, mendeskripsikan, serta menceritakan kembali isi gambar yang mereka lihat. Dengan demikian, metode bermain gambar tidak hanya merangsang kemampuan bahasa dan kognitif anak, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan. Proses belajar pun menjadi lebih bermakna karena dilakukan dalam suasanan bermain yang menyenangkan, tidak kaku, dan jauh dari kesan membosankan. Metode bermian gambar ini sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung aktif, imajinatif, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Penggunaan berbagai metode bermain gambar dalam pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial-emotional mereka. Dengan memanfaatkan metode-metode ini secara kreatif dan interaktif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak. Salah satu metode yang efektif adalah bermain bercerita dengan gambar, dimana anak-anak diberikan kesempatan untuk mengamati gambar dan menggungkapkan ide. Menurut (Jurnal , 2024) metode bercerita merupakan salah satu metode yang cocok digunakan pada pendidikan anak usia dini, dengan metode bercerita anak dapat menyampaikan cerita atau memberikan penerangan kepada anak secara lisan, metode tersebut dapat memberikan kosakata baru, melatih anak agar terbiasa untuk dapat menceritakan kembali cerita yang sudah didengarkan. Jenis-jenis kegiatan bercerita dapat dibagi menjadi dua, yaitu bercerita dengan alat bantu dan tanpa alat bantu. Bercerita dengan menggunakan alat bantu seperti media peraga digunakan untuk memperjelas isi cerita dan membantu menghidupkan suasana cerita yang disampaikan. Sementara itu, bercerita tanpa alat bantu adalah aktivitas bercerita yang dilakukan oleh guru atau orang tua tanpa melibatkan media atau alat peraga yang ditunjukkan kepada anak.

Bermain menjadi media bagi anak untuk belajar dan memahami dunia disekitarnya. Sejalan dengan teori tersebut Susanto mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak antaranya;

1) Pembelajaran tentang keteraturan dan aturan : dalam permainan anak belajar mengikuti aturan, memahami struktur dan menjalankan pesan sesuai kesepakatan pada akhirnya membentuk sikap disiplin.
2) Kemampuan menyelesaikan masalah : bermain mengajarkan anak untuk menghadapi berbagai tantangan dari yang sederhana hingga komplek, sehingga membantu mengembangkan kemampuan problem sloving.
3) Belajar menunggu giliran dan sabar : anak-anak diajarkan untuk bersabar saat harus menunggu giliran bermain, yang melatih pengendalian diri dan empati terhadap teman.
4) Membangun motivasi dan harapan : dalam permainan yang bersifat kompetitif, anak belajar untuk berjuang dan berusaha menjadi terbaik, sekaligus memahami bahwa selalu ada kesempatan yang baru.
5) Menghadapi resiko kekalahan : anak sejak dini belajar menerima kekalahan sebagai bagian dari pengalaman bermain, yang membentuk keunggulan dan sifat sportif (W. Pratiwi, 2017).

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas metode bermain gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di taman kanak-kanak AMANAH EDU CENTRE Banyuwangi. Penelitian ini

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi DOI: 10.36526/.V4i1.5907
Research Article e-ISSN:

menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif (Quantitatif research) adalah satu penelitian yang bersifat induktif, objektif, dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score) atau pernyataan yang di nilai, dan dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini berdasarkan pengumpulan data informasi yang berupa simbol angkat atau bilangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi experiment. Metode ini digunakan karena sesuai dengan sampel kondisi penelitian, dimana sampel yang diteliti memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sudah ditentukan dan tidak bisa dipilih secara acak (nonequivalent control group design) (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan teknik nonprobability yang dimana teknik pemilihan sampel tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dijadikan anggota sampel (Ummah, 2019). Alasan menggunakan teknik purposive sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti oleh karena itu penulis memilih teknik purposive sampling yang menetapkan pertimbangan pertimbangan atau kriteria kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sample yang digunakan dalam penelitian ini.Yang menjadi sampel penelitian ini terdapat 27 siswa yang kategori pengelompokkan keterampilan berbicara. Maka diperoleh 10 siswa kelompok eksperimen dan 17 kelompok kontrol. Uji instrumen data mencakup uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid Alat ukur yang dimaksud disini merupakan lembar observasi keterampilan berbicara siswa yang digunakan pada saat pre-test dan post-test (Janna & Herianto, 2021).

HASIL DAN DISKUSI

a. Analisis data penelitian

Setelah pertemuan ketujuh dilakukan, selanjutya peneliti mengumpulkan data hasil pretest dan postetest kedalam Tabel untuk dilakuan analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hpotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pada setiap kelompok (pretest dan posttest treatment maupun kontrol) berdistribusi normal. Dalam output SPSS, uji normalitas dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Namun, karena jumlah sampel pada eksperimen 17 sedangkan kontrol 10 menjadikan 27 maka interpretasi lebih tepat menggunakan uji Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan kurang dari 50. Berdasarkan hasil dari uji Shapiro-wilk nilai signifikansi pada semua variabel >0,05 dengan demikian, data pada keempat kelompok terdistribusi normal.

Tests of Normality							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.275	10	.035	.898	10	.198

Gambar 1 Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality							
Kelompok		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	.166	10	.200	.909	10	.276

Gambar 2 Uji Normalitas Posttest

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antara dua atau lebih kelompok data adalah sama (homogen). Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pada Based on Mean lebih besar dari 0,05, ditemukan sebesar 0,343, maka dapat dikatakan adalah sama (homogen).

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.934	1	25	.343
	Based on Median	.820	1	25	.374
	Based on Median and with adjusted df	.820	1	24.886	.374
	Based on trimmed mean	1.179	1	25	.288

Gambar 3 Uji Homogenitas

Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok perlakuan (treatment). Uji ini membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan /intervensi. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan skor setelah perlakuan diberikan pada kelompok treatment. Intervensi yang dilakukan terbukti efektif secara statistik <0,05 dengan hasil pretest lebih renda dibandingkan posttest, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh perlakuan diterima atau ha diterima.

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*	*95% Confidence Interval of the Difference*				
					Lower	*Upper*			
Pair 1	pretest eksperimen - posttest eksperimen	-9.500	2.838	89753	-11,530	-7,469	-10,585	9	0,000

Gambar 4 Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Correlations

		N	*Correlation*	*Sig.*
Pair 1	*pretest eksperimen & posttest eksperimen*	*10*	*.887*	*001*

Gambar 5 Paired Sampel Corelation

b. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain gambar dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini di TK Amanah Edu Centre Banyuwangi. Penelitian dilaksanakan dalam delapan pertemuan menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok eksperimen (diberi metode bermain gambar) dan kelompok kontrol (diberi pembelajaran konvensional). Populasi penelitian ini terdiri dari siswa TK di Amanah Edu Centre Banyuwangi dari 3 kelas yakni 41 siswa. Metode quasi eksperimen digunakan untuk memilih sampel yang termasuk dalam kategori keterampilan berbicara yang kurang, dan setiap kelompok sampel menerima delapan pertemuan.

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

Menurut hasil observasi awal, beberapa siswa menunjukkan keterampilan berbicara yang kurang, seperti mengucapkan kalimat sederhana, penggunaan kosakata yang tidak sesuai, keberanian berbicara di depan teman, menjawab pertanyaan sederhana, dan kelancaran berbicara. Namun setelah diberikan pre-test beberapa siswa menunjukan keterampilan berbicara yang kurang.

Pembahasan Per Pertemuan

Pertemuan 1 (07 Mei 2025) – Pretest

Kelompok Eksperimen: Siswa diminta bercerita secara lisan tanpa bantuan gambar. Ini menjadi tolok ukur awal keterampilan berbicara mereka, seperti kelancaran, kosakata, dan kepercayaan diri. Kelompok Kontrol: Mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil pretest dicatat untuk dibandingkan dengan posttest.

Refleksi : Skor awal digunakan untuk mengetahui kondisi keterampilan berbicara anak sebelum intervensi.

Pertemuan 2 (14 Mei 2025) – Diskusi Gambar

Eksperimen: Siswa diperlihatkan gambar menarik, lalu diajak berdiskusi dan menyebutkan benda dalam gambar. Ini melatih pengucapan dan pengayaan kosakata. Kontrol: Tetap dengan metode ceramah dan tanya jawab, anak diminta aktif namun tanpa media gambar.

Refleksi: Antusiasme anak eksperimen meningkat karena visualisasi gambar memancing minat bicara.

Pertemuan 3 (20 Mei 2025) – Bercerita Gambar Seri

Eksperimen: Siswa menyusun dan menceritakan kembali gambar seri (misalnya: orang menanam pohon). Ini melatih narasi runtut. Kontrol: Mendengarkan cerita dari guru dan diminta menanggapi.

Refleksi: Anak eksperimen mulai belajar menyusun cerita dengan alur dan logika sederhana.

Pertemuan 4 (21 Mei 2025) – Tebak Gambar

Eksperimen: Anak diberi gambar yang sebagian tertutup, lalu menebak dan menjelaskan isi gambarnya (warna, bentuk, isi). Umpan balik diberikan oleh guru. Kontrol: Ceramah seputar lingkungan sekitar, anak hanya mendengarkan dan menjawab.

Refleksi: Aktivitas ini memacu keberanian siswa menjawab dengan deskripsi spontan.

Pertemuan 5 (27 Mei 2025) – Bermain Peran

Eksperimen: Siswa diberi gambar hewan dan diminta bermain peran berdasarkan karakter yang ada di gambar. Ini melatih kreativitas, artikulasi, dan keberanian.Kontrol: Anak diminta membaca dan mengulang kalimat dari buku bergambar.

Refleksi: Anak lebih ekspresif, muncul keberanian berbicara dengan meniru suara hewan atau tokoh.

Pertemuan 6 (28 Mei 2025) – Cerita Bebas dari Gambar

Eksperimen: Siswa diberi gambar bebas lalu diminta bercerita secara spontan. Tujuannya mendorong kreativitas dan improvisasi verbal. Kontrol: Anak menirukan kata-kata yang diarahkan guru, fokus pada pengucapan.

Refleksi: Anak eksperimen menunjukkan peningkatan dalam spontanitas dan improvisasi.

Pertemuan 7 (04 Juni 2025) – Diskusi Kelompok Gambar Tunggal

Eksperimen: Diskusi kelompok kecil tentang gambar tertentu. Anak diminta menyebutkan benda, menceritakan, dan menjawab pertanyaan. Kontrol: Menggambar bebas dan mendeskripsikan hasilnya.

Refleksi: Aktivitas eksperimen sangat membantu anak dalam menyusun kalimat dan menjawab pertanyaan.

Pertemuan 8 (11 Juni 2025) – Posttest

Eksperimen & Kontrol: Posttest dilaksanakan dengan format sama seperti pretest. Tujuannya mengukur efektivitas intervensi.

Analisis dan Interpretasi

Hasil Eksperimen: Terjadi peningkatan skor posttest sebesar 9 poin (rata-rata 74,5 → 84,0).

Hasil Kontrol: Peningkatan hanya sebesar 2,05 poin (81,47 → 83,52), menunjukkan perbedaan tidak signifikan.

Uji Paired Sample t-Test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 → berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

BIKANGWANGI
Bimbingan dan Konseling Banyuwangi
Vol. 5, No.1 Maret 2026
Available online at https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/bikangwangi **DOI: 10.36526/.V4i1.5907**

Research Article **e-ISSN:**

Interpretasi: Metode bermain gambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam hal kelancaran, kosakata, keberanian, dan jawaban runtut.
Namun, pada aspek: Kemandirian berbicara,Pemecahan masalah, dan Eksplorasi mandiri,
anak masih tergantung pada guru dan kurang inisiatif, meskipun kemampuan teknis meningkat.

Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka pada bab ini akan disimpulkan hasil penelitian ini. Pelaksaan metode bermain gambar untuk meningkatkan keterampilan berrbicara siswa di taman kanak-kanak Amanah edu centre banyuwangi sudah berjalan dengan baik, sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode bermain gambar untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di taman kanak-kanak Amanah Edu Centre Banyuwangi
2. Terdapat perbedaan efektif antara kelompok eksperimen yang memperolah perlakuan dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa ditaman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(3), 2476–2482. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

Aisyah, S., dkk. (2020). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.

Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2020). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.

Harianto, E. (2020). "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa." Jurnal Didaktika, 9(1), 2. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2

Iis Aprinawati. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas I SDN 001 Bangkinang. Lembaran Ilmu Kependidikan, 46(1), 16–23. http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK

Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(1), 45–52. https://doi.org/10.24269/dpp.v6i1.889

Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI), 18210047, 1–12.

Jayanti, A. . K., Lasmawan, W., & Sutama, M. (2013). Penerapan Media Bermain Gambar Dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Kelompok B Tk Dharma Putra Kedonganan Tahun Ajaran 2012/2013. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, 3(1). https://www.neliti.com/id/publications/120694/penerapan-media-bermain-gambar-dalam-meningkatkan-membaca-permulaan-kelompok-b-t

Jurnal, A., Aura, P., Rusmaeni, J., Hasanah, N., & Hayati, D. J. (2024). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Buku Cerita Bergambar Pada Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun Di RA As-Shibyan Jurit. 5(2), 97–105. https://doi.org/10.37216/aura.v5i2.1747

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Kemendikbudristek.

Madyawati, L. (2017). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.

Musfiroh, T. (2018). *Pengembangan kecerdasan majemuk pada anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Nur laili Mus'adah, & Ahmad Fachrurrazi. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 43–51. https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517

Nurasani, A. (2014). Penggunaan Kalimat Efektif Dalam Karangan Eksposisi Pertentangan Siswa Kelas X IPA 3 Semester 2 di Madrasah Aliyah Negeri 4 Jakarta.

Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sdn S4 Bandung. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 199–207.

Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. Manajemen Pendidikan Islam. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 5(2), 106–107.

Primasari, E., Herman, H., & Praningrum, W. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Dengan Metode Bermain Kartu Gambar Dan Kartu Suku Kata. EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(2), 105. https://doi.org/10.26858/edustudent.v1i2.26442

Rifda Haniefa. (2022). Implementasi Model Penilaian HOTS Pada Penilaian Keterampilan Berbahasa Arab. Journal of Arabic Education & Arabic Studies, 1(1), 49–71.

Santrock, J. W. (2018). *Psikologi pendidikan* (Edisi Indonesia). Salemba Humanika.

Sofiah Sofiah, & Nur Aliyah. (2024). Peran Interaksi Sosial Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa, 3(3), 39–45. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2229

Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Suyadi. (2017). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian neurosains*. PT Remaja Rosdakarya.

Ummah, MSF (2019). No. Analisis struktur kovariansi indikator terkait kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada kesehatan subjektif. Judul. Sustainability (Swiss) , 11 (1), 1-14.Uzer, Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Show and Tell Siswa Sd Negeri 97 Palembang. PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 78–89. https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6799

Yamin, M., & Sanan, J. S. (2018). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Gaung Persada Press.

Yusuf, S. (2019). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT Remaja Rosdakarya.

Zaman, B., & Eliyawati, C. (2019). *Media pembelajaran anak usia dini*. UPI Press.