

Pengaruh Penerapan *Guessing Games* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak RA Hasanuddin Pontianak Tenggara

Iin Maulina¹, Yuniarti², Almira Akyesti³

PG-PAUD Universitas Muhammadiyah¹, PG-PAUD Universitas Muhammadiyah²

PG-PAUD Universitas Muhammadiyah³

Email: iin.maulina@unmuhpnk.ac.id¹, yuniarti1406@gmail.com²,
almiraaakyesti@gmail.com³.

Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan anak dalam menyampaikan informasi dan pendapat kepada orang lain. Hasil wawancara bersama guru kelompok B RA Hasanuddin Pontianak Tenggara menjelaskan bahwa kemampuan berbicara anak masih kurang karena terdapat beberapa anak yang pemalu dan lebih suka menyendiri, serta anak yang sibuk sendiri sehingga tidak bisa fokus pada saat proses belajar, disekolah belum pernah menerapkan pembelajaran digital. Sehingga kurang menarik perhatian anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penerapan guessing game berbasis PowerPoint terhadap kemampuan berbicara anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. Teknik pengumpulan data, observasi, dokumentasi dan wawancara. Sampel pada penelitian ini adalah anak Kelompok B, berjumlah 14 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji paired sample t-test. Hasil pengujian paired sampel t-test pada aspek yang dinilai yakni keputusan yang dapat diambil adalah tolak H_0 dan terima H_a , artinya terdapat efektivitas dari media *Guessing Games* berbasis PowerPoint terhadap kemampuan berbicara anak.*

Kata kunci: *Guessing Games, PowerPoint, Kemampuan Berbicara*

Abstract

*This research is motivated by children's ability to convey information and opinions to other people. The results of interviews with group B teacher RA Hasanuddin Pontianak Tenggara explained that children's speaking skills are still lacking because there are some children who are shy and prefer to be alone, as well as children who are busy themselves so they cannot focus during the learning process, at school they have never implemented digital learning. So it doesn't attract children's attention. The aim of this research is to determine the effectiveness of implementing a PowerPoint-based guessing game on children's speaking abilities. This research uses a quantitative approach to experimental methods. Data collection techniques, observation, documentation and interviews. The sample in this study was Group B children, totaling 14 people. The data analysis technique used is the paired sample t-test. The results of the paired sample t-test on the aspects assessed are that the decision that can be taken is to reject H_0 and accept H_a , meaning that there is effectiveness of the PowerPoint-based *Guessing Games* media on children's speaking abilities.*

Keywords: *Guessing Games, PowerPoint, Speaking Skills*

(Pengaruh Penerapan *Guessing Games* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak RA Hasanuddin Pontianak Tenggara) Iin Maulina, Yuniarti, Almira Akyesti

292

Submitted : 19-09-2023

Accepted : 28-12-2023

Published: 30-12-2023

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini sangatlah penting untuk mempersiapkan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut sebagaimana dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 BAB I, Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Enam aspek perkembangan yang dapat dikembangkan pada pendidikan anak usia dini, yaitu aspek agama moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting bagi anak. Dalam perkembangan bahasa mencakup kemampuan membaca, menyimak, menulis, mendengar, berbicara, dan berkomunikasi.

Mulyati Yeti (dalam Sitti Khodijayati Saputri 2020: 2) menyatakan, Kemampuan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya melalui kemampuan berbicara seseorang menyampaikan pengalaman, pikiran, ide kreatif, dan pendapatnya kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, kemampuan berbicara seseorang ditentukan dengan tingkat penguasaannya terhadap topik pembicaraan dan kebahasaan.

Hasanah, (2019: 23) menyatakan “*Guessing Games* berbasis *PowerPoint* merupakan permainan yang dibuat dengan aplikasi *software Microsoft* bernama *PowerPoint Presentation* dan permainan ini dapat memberikan desain yang baik untuk anak agar lebih fokus pada proses pembelajaran”. Ada banyak alasan mengapa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak-anak, mereka dapat menggunakan bahasa lisan yang dikemas dalam bahasa yang menarik, namun akan membangkitkan semangat dan minat belajar mereka. Harapannya anak pemalu atau lambat dapat menunjukkan kemampuannya dan menemukan anak yang aktif percaya diri dalam komunikasi verbal.

Permainan berbasis *PowerPoint* ini dapat memberikan kesempatan untuk siswa dalam menghadapi pembelajaran di era informasi. Siswa mampu bermain permainan dengan instruksi yang baik yang terdapat pada *PowerPoint* karena variasi desain dan animasi dapat merangsang minat siswa belajar dengan baik pada saat proses belajar mengajar.

Jadi, berdasarkan hasil observasi di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara kemampuan anak dalam menyampaikan informasi dan pendapat kepada orang lain belum optimal dan masih perlu peningkatan. Dari hasil wawancara bersama guru kelompok B di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara menjelaskan bahwa kemampuan berbicara anak masih kurang karena ada beberapa anak yang pemalu dan lebih suka menyendiri, serta anak-anak yang sibuk sendiri sehingga tidak bisa fokus pada saat proses belajar-mengajar. Guru di kelompok B juga menjelaskan bahwa di sekolah belum pernah menerapkan pembelajaran digital. Penggunaan media pembelajaran audio, visual, dan video juga masih kurang sehingga kurang menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, penelitian tindakan kelas yang dilakukan

oleh peneliti dapat memecahkan masalah yang terjadi di dalam proses pembelajaran. Permainan *Guessing Games* diharapkan dapat membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran, merangsang kemampuan berbicara siswa, sehingga siswa berani untuk berbicara dan meningkatkan kemampuan berbicaranya. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Pengaruh Penerapan *Guessing Games* Berbasis *PowerPoint* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Menurut Emzir (2017: 64) “Metode eksperimen adalah metode yang banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian.” Bila dilakukan dengan baik, Studi eksperimental menghasilkan bukti yang benar berkaitan dengan hubungan sebab-akibat. Alasan digunakannya metode eksperimen pada penelitian ini adalah karena peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* serta menganalisis seberapa besar pengaruh peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara. Penelitian ini termasuk *One Group PreTest-Post Test Design*, yaitu melakukan satu kali pengukuran di depan (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*posttest*).

Dalam penelitian ini yang menjadi informan atau responden adalah pihak-pihak yang terlibat atau yang berada di lingkungan tempat penelitian yang dilaksanakan yaitu guru, kepala sekolah, dan anak didik. Sedangkan yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti sendiri, selain menggunakan peneliti sendiri dalam instrumen penelitian ini peneliti juga menggunakan instrumen berupa pedoman observasi, wawancara untuk melihat kegiatan di kelas. Dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama tindakan yang diberikan, alat yang digunakan adalah kamera dan perekam suara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi lapangan atau pengamatan untuk menghimpun data, teknik wawancara untuk memperoleh informasi verbal secara langsung dari informan dan dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Ross & Willson (dalam Fachrun Naja Maulidia & Efriyani Djuwita, 2021: 61) menyatakan *Paired sample t-test* adalah teknik pengujian hipotesis yang membandingkan rata-rata dua kelompok sampel berpasangan atau rata-rata satu kelompok sampel yang diperiksa pada dua titik berbeda pada waktu yang sama.

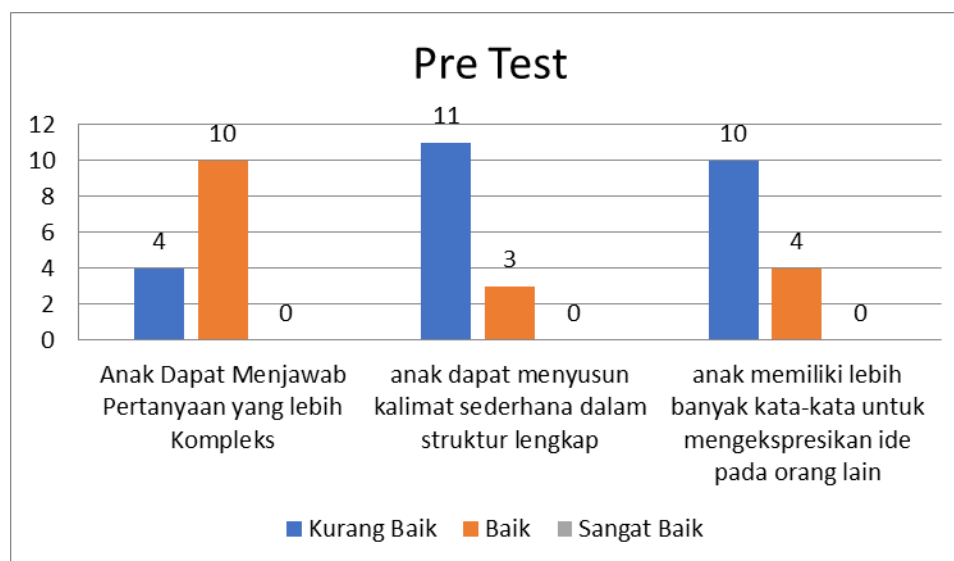
Analisis data dilakukan dengan membandingkan kemampuan berbicara anak kelompok B di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media *Guessing Games* berbasis *PowerPoint*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui data hasil penelitian langsung observasi *pre-test*, hasil tes dari *treatment* dan *post-test*, serta hasil dokumentasi. Data tersebut diperoleh peneliti dan dipilih agar dapat diolah menjadi data penelitian serta untuk memperoleh hasil penelitian melalui *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* terhadap keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun di RA Hasanuddin Pontianak Tenggara. Jumlah anak di kelas B berjumlah 14 orang anak yang terdiri dari tiga anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Upaya mengetahui kemampuan awal anak, diberikan *pre-test* yang dilakukan sebelum melaksanakan *treatment*.

Peneliti melakukan kegiatan penelitian terlebih dahulu mewawancarai guru kelas untuk mendapatkan informasi dan data anak tentang kemampuan berbicara anak serta media pembelajaran yang digunakan. Mei Linda, Elin B. Somantri, Firdaus Zar'in (2021: 30) menyatakan bahwa "Kemampuan berbicara sangat penting untuk anak karena berbicara selalu dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, dengan berbicara anak dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain." Hasil yang telah ditemukan peneliti di sekolah kemampuan berbicara anak sebelum diberikan *treatment* masih rendah. Peneliti menyimpulkan bahwa hal ini terjadi karena media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang menarik perhatian anak, karena berdasarkan wawancara dari guru kelas media yang digunakan setiap pembelajaran hanya bergantung pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa).

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama lima kali pertemuan, *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali pertemuan, *treatment* dilakukan selama tiga kali pertemuan, dan *post-test* dilakukan selama satu kali pertemuan setelah diberikan *treatment* selesai. Penjelasan tentang kemampuan berbicara anak pada saat *pre-test* bisa dilihat pada grafik berikut:

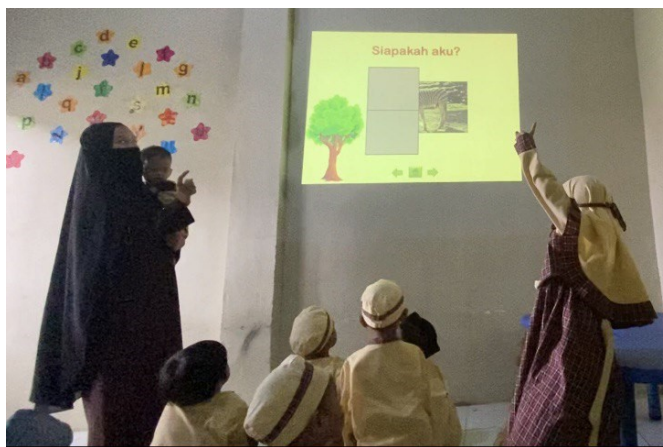


Grafik 1. Data *Pre-Test* Anak

Sebelum dilakukan perlakuan terlebih dahulu peneliti membuat data penilaian *pre-test* untuk melihat perkembangan kemampuan berbicara anak. *Pre-test* yang diberikan yaitu melihat kemampuan berbicara anak melalui media buku cerita yang dibacakan oleh guru kemudian setelah itu anak diberikan pertanyaan seputar cerita yang telah dibacakan. Hasil *pre-test* pada grafik di atas dapat dilihat bahwa dari perkembangan pada Indikator anak dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, terdapat empat anak dengan nilai Kurang Baik, dan 10 anak yang mendapatkan nilai Baik.

Setelah diperoleh hasil *pre-test*, maka peneliti mulai melakukan penelitian berupa pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan kegiatan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berbicara anak yang bekerja sama dengan guru kelas untuk menyampaikan dan observasi yang membantu peneliti menemukan hasil dari *post-test*.

Treatment pertama ini peneliti menampilkan permainan tebak siapakah aku. Pada permainan ini terdapat gambar hewan yang ditutup oleh empat *box*. Kemudian *box* akan dibuka satu persatu dan anak diminta untuk menebak hewan apa yang ada di balik *box* tersebut. Jika jawaban anak benar maka akan mendapatkan *point*. Setelah selesai menebak dan semua *box* sudah terbuka, selanjutnya anak diminta untuk menyebutkan ciri-ciri dari hewan tersebut. Selain menyebutkan ciri-ciri, anak juga diminta untuk menceritakan atau menjelaskan tentang hewan tersebut.



Gambar 1. *Treatment* Pertama (Tebak siapakah aku?)

Pada *treatment* kedua anak diminta duduk di bawah menghadap ke layar *infocus*. Pada pertemuan kedua ini peneliti menampilkan permainan tebak suara. Pada permainan ini satu *slide* terdiri dari tiga gambar hewan dan juga terdapat suara hewan yang harus ditebak oleh anak. Setelah suara hewan sudah diputar, maka anak diminta untuk menjawab pertanyaan. Setelah selesai menebak, selanjutnya anak diminta untuk menyebutkan ciri-ciri dari hewan yang ditampilkan tersebut. Selain menyebutkan ciri-ciri, anak diminta untuk memilih salah satu hewan kemudian anak menceritakan atau

menjelaskan tentang hewan tersebut.

Gambar 2. *Treatment* Kedua (Tebak Suara)



Pada *treatment* ketiga ini memiliki peraturan permainan yang berbeda, kali ini anak akan bergantian maju ke depan untuk menebak bayangan apakah yang ada di layar. Jika salah satu anak sudah maju ke depan dan membelakangi layar *infocus*, maka tugas anak lainnya yang duduk menghadap *infocus* adalah memberikan *clue* atau petunjuk tentang hewan yang bersangkutan.

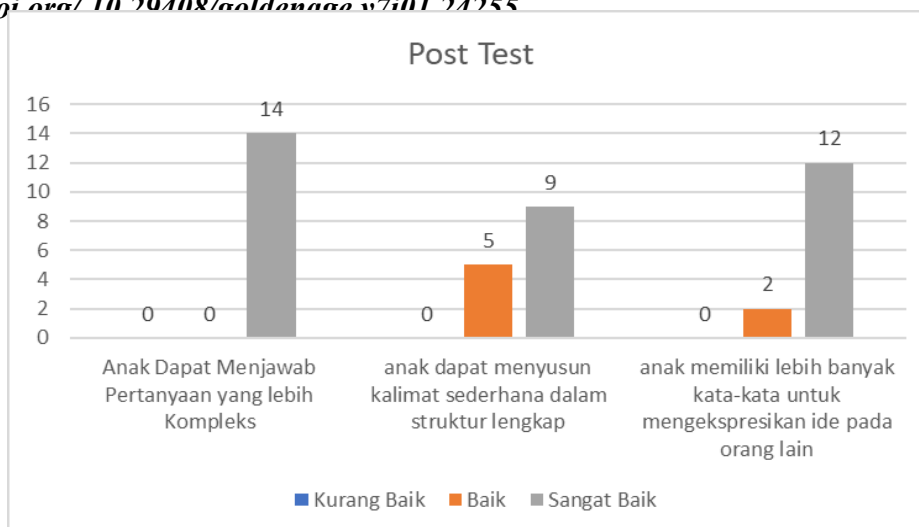
Gambar 3. *Treatment* Ketiga (Tebak bayangan)



Penjelasan tentang kemampuan berbicara anak pada tahap *post-test* adalah sebagai berikut:

Grafik 2. Data *Post-test* Anak

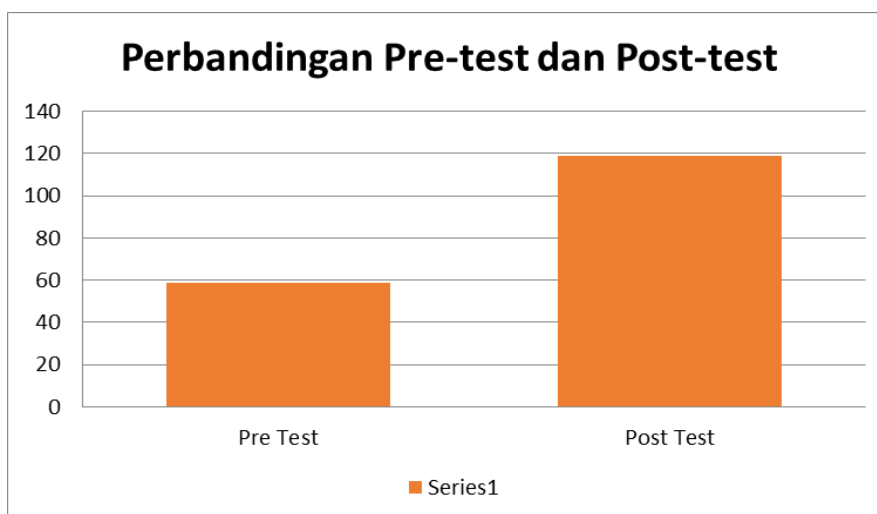
(Pengaruh Penerapan *Guessing Games* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak RA Hasanuddin Pontianak Tenggara) Iin Maulina, Yuniarti, Almira Akyesti



Hasil nilai *post-test* dari indikator Anak Dapat Menjawab Pertanyaan yang lebih Kompleks, tidak terdapat anak yang memiliki nilai Kurang Baik, tidak terdapat pula anak memiliki nilai yang Baik, dan terdapat 14 anak dengan nilai yang Sangat Baik. Selanjutnya, hasil nilai *post-test* dari Indikator anak dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, tidak terdapat anak yang memiliki nilai Kurang Baik, terdapat lima anak memiliki nilai yang Baik, dan terdapat sembilan anak dengan nilai yang Sangat Baik. Dan terakhir, hasil nilai *post-test* dari Indikator anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, tidak terdapat anak yang memiliki nilai Kurang Baik, terdapat dua anak memiliki nilai yang Baik, dan terdapat 12 anak dengan nilai yang Sangat Baik.

Hasil penilaian rata-rata pada saat *pre-test* dengan sampel 14 orang anak yaitu 4,21, sedangkan pada *post-test* sebanyak 8,5. Jadi, berdasarkan *pre-test* ke *post-test* mengalami peningkatan. Jika dilihat dari hasil observasi *pre-test* ke *post-test*, penerapan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* ini berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak. Begitu pula dengan data observasi diuji secara statistik hasilnya t hitung lebih besar dari t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis dalam penelitian ini berarti terdapat efektivitas dari media *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berbicara anak.

Hasil pengujian *paired sampel t test* pada aspek-aspek yang dinilai siswa antara *pre-test* dan *post-test* yakni dengan taraf signifikansi alfa sebesar 5% diperoleh nilai *t* hitung sebesar -13,314 dengan nilai *p-value* sebesar 0,000 yang kurang dari alfa sebesar 0,05 maka keputusan yang dapat diambil adalah tolak H_0 dan terima H_a , artinya terdapat efektivitas dari media *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berbicara anak.



Grafik 3. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil *skrorsing* dari data hasil observasi *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan yang terjadi terhadap kemampuan berbicara anak setelah diberikannya *treatment* dengan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint*. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gita Vallenti Wibowo dan Suyadi (2021: 9) yang berjudul “Penerapan Permainan Bahasa *Guessing Games* Berbasis *PowerPoint* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini” yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa “Bersumber pada hasil riset yang sudah periset lakukan pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Thoyyibah Kota Bandar Lampung terkait proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan bahasa *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini sudah berjalan dengan cukup baik,..”. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Karena anak senang bermain, permainan ini memudahkan anak untuk memahami informasi apa yang ingin disampaikan kepada para pendidik. Selain itu, melalui *Guessing Games* ini, anak-anak secara aktif mengungkapkan ide-ide kepada orang lain (Gita Vallenti Wibowo dan Suyadi, 2021: 9).

KESIMPULAN

Semua rangkaian penelitian dan analisis data lapangan terkumpul, selanjutnya menarik kesimpulan yang berdasarkan pada fokus masalah dari judul penelitian tentang, Pengaruh Penerapan *Guessing Games* Berbasis *Powerpoint* Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Ra-Hasanuddin Pontianak, penelitian tentang *Guessing Games* berbais *PowerPoint* sudah baik. Hal ini dibuktikan dengan data lapangan yaitu, hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan mengenai *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan. Setelah dilakukannya *pre-test*, peneliti memberikan *treatment* sebanyak tiga kali pertemuan yang disetiap harinya ditampilkan *gussing games* berbasis *PowerPoint* dan diberikannya kegiatan yang sudah di sesuaikan dengan indikator yang digunakan. Nilai *post-test* dari indikator anak memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, tidak terdapat anak yang memiliki nilai kurang baik, terdapat dua anak memiliki nilai yang baik, dan terdapat 12 anak dengan nilai yang sangat baik. dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diberikan dinyatakan berhasil karena dengan adanya penilaian yang diberikan dan hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti ketika anak diberikan pembelajaran menggunakan *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berbicara anak maka hasilnya yaitu efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wibowo, Gita. V., Suyadi. (2020). *Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.12 (1),
- Linda, Mei., Somantri, Elin. B., Zar'in, Firdaus. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Big Book Di Taman Kanakkanak Ananda Komyos Sudarso Pontianak Barat*. Edukasi: Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. 9 (1), 30-40.
- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung*. *Awlady* : Jurnal Pendiidkan Anak, 5(1), 20–40.
- Saputri, Sitti. K. (2020). “*Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Guessing Game Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Makassar*”. (Skripsi). Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Mariamah. (2017). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Singing Games Ditaman Kanak-Kanak Islam Al Kautsar Pontianak Selatan*. (Skripsi). Pontianak : Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 146 Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 BAB I, Pasal 1, Butir 14.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Online). Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius. Diakses 7 Juni 2022.