

**UPAYA MENGEMBANGKAN BAHASA EKSPRESIF MELALUI  
PERMAINAN TEBAK NAMA KARAKTER (HEWAN) PADA ANAK  
USIA 6-7 TAHUN DI SD NEGERI 2 SURU NGANJUK**

**Anik Purwanti<sup>1</sup>, Ratno Abidin<sup>2</sup>, Naili Sa'ida<sup>3</sup>**

Program Studi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Surabaya<sup>1,2,3</sup>

Email: anikpurwanti023@gmail.com<sup>1</sup>, ratno.abidin@fkip.um-surabaya.ac.id<sup>2</sup>,  
nelysaida@gmail.com<sup>3</sup>

Informasi artikel	ABSTRAK
Received:	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengembangan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan Tebak Nama Karakter Hewan Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di SDN 2 Suru Nganjuk.
Publish:	Permainan Tebak Nama Karakter (hewan) ini menjadi upaya meningkatkan perkembangan dalam bahasa anak usia 6-7 tahun di SDN 2 Suru Nganjuk. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi. Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan hasil nilai rata-rata Pretest dan posttest yang mengalami peningkatan, dari 36,94 menjadi 51,25. Setelah dilakukan uji Wilcoxon diperoleh hasil 0,002 yang menunjukkan bahwa hasil tersebut $\leq 0,05$ sehingga hiptotesis dapat diterima, atau dapat dikatakan terdapat pengaruh dari sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yaitu permainan tebak nama karakter hewan. hal ini terlihat dari kemampuan siswa saat berkomunikasi, mereka sudah bisa mengungkapkan ide atau pendapatnya, dan ketika bermain sebagai penebak nama gambar ataupun sebagai peniru karakter dari hewan, anak dapat menunjukkan ekspresi melalui bahasa verbal dan gerakan tubuh dengan baik, serta dapat menggunakan kosa kata kalimat dengan benar dan penuh percaya diri.
<b>Kata kunci:</b> Permainan Tebak Karakter, Bahasa Ekspresif, Anak Usia Dini.	<i>Abstract</i> <i>The purpose of this study is to determine the development of expressive language through the game of guessing the names of animal characters for children aged 6-7 years at SDN 2 Suru Nganjuk. The Guessing the name of Character (animal) game is an effort to improve the language development of children aged 6-7 years at SDN 2 Suru Nganjuk. The method used in this research is quantitative with observation as the data collection techniques. The data are analyzed using Wilcoxon test. The results showed that the average value of the pretest and posttest has increased, from 36.94 to 51.25. After doing the Wilcoxon test, the result is 0.002 which shows that the result is <math>\leq 0.05</math>. It means that the hypothesis can be accepted, or it can be said that there is an influence of before and after the treatment, namely the game of guessing animal character names. This can be seen from the ability of students in communication. They are able to express their ideas or opinions, and when playing as a guesser of picture names or as imitators of characters from animals, children can show expressions through verbal language and body movements as well, and can use vocabulary correctly and confidently.</i>



## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam perjalanan hidup manusia dari awal kelahiran hingga akhir hayat, sehingga manusia akan menempuh banyak pengalaman dan pendidikan dari lingkungannya. Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dalam (Pasanea, Sujana, and Negara 2015).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini sehingga dianggap sebagai masa “the golden age” yaitu masa keemasan untuk anak tumbuh dan berkembang dengan optimal sehingga sangat disayangkan jika anak melewati masa keemasannya dengan didikan yang kurang baik atau bahkan tidak maksimal karena anak tidak akan mendapatkan tahapan perkembangan yang begitu kompleks untuk yang ke dua kalinya. Pendidikan anak dipandang sangat penting oleh agama Islam agama yang dibawa oleh Nabi kita Muhammad SAW, terdapat banyak hadist-hadist nabi yang memberi arahan agar seorang pendidik atau guru dapat mendidik anak menjadi manusia yang berbudi pekerti yang baik, dan cerdas akan intelektualnya. (Susanti 2018), tidak perlu dipertanyakan lagi pentingnya pendidikan untuk anak tidak cukup pada hadist nabi didalam Al-Quran juga dijumpai hendaknya seorang pendidik dapat memberikan pendidikan seperti tauladan Luqman dan Ibrahim saat mendidik anak-anaknya. Jika kita ingat bahwa perintah pertama Allah di dalam Al-Quran tertera dalam surat Al- Alaq ayat 1-5 adalah perintah dalam membaca atau “IQRO” yang memiliki arti yaitu bacalah, sehingga dengan membaca dan memahami suku bahasa dapat menjadikan hubungan interaksi sosial anatara sesama manusia dapat terjalin dengan baik.

Karakteristik kemampuan perkembangan bahasa menurut Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Generik) bahwa anak usia 4-6 tahun dalam mengungkapkan bahasa sudah mampu: (1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; (2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; (3) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; (4) menyusun 3 kalimat sederhana dalam struktur lengkap; (5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; dan (6)

melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan. (Pendidikan, Kebudayaan, and Indonesia 2014)

Dalam berbahasa manusia menggunakan dua bentuk percakapan dalam komunikasi antar individu lainnya antara lain dengan percakapan menggunakan kalimat verbal dan nonverbal yakni kalimat yang diucapkan secara langsung dan tidak langsung interaksi ini dapat dikatakan sebagai perilaku berbahasa. Perilaku berbahasa ini penting pada anak karena dapat membatu membentuk konsep dalam dunia mereka yang dapat merubah sifat egosentris menjadi komunikasi dan interaksi sosial yang baik dengan orang lain (Sa'ida 2018). Bahasa verbal atau lisan berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa lisan, anak dapat saling berhubungan, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektual, yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan keterampilan bahasanya. Berbahasa akan mudah dipahami oleh orang lain jika menggunakan intonasi yang baik namun terdapat kondisi tertentu yang mengharuskan manusia juga menggunakan bahasa dengan gerak tubuh (*gesture*), menggunakan *symbol-simbol* tangan, dan macam bentuk ekspresi wajah.

Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Fizal bahwa bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi, dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan adapun Lawan interaksi tersebut yaitu gangguan bahasa reseptif. Menurut Huil Dan Howard Bahasa adalah ekspresi kemampuan manusia yang bersifat bawaan, berupa simbol-simbol abstrak yang terdapat di otak. Setiap orang memiliki kapasitas untuk dapat menggunakan bahasa. Hal tersebut tentunya disesuaikan dengan penempatan pada lingkungan sekitar (Susanti 2018).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa bahasa ekspresif mencapai puncaknya ketika anak mulai berusia 5-6 tahun, anak sudah mulai mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana (Kementerian Pendidikan Nasional 2014).

Adanya beberapa riwayat penelitian yang dilakukan menjadi pendukung dilakukannya penelitian ini seperti yang di jelaskan Melisa dalam penelitian Skripsinya yang berjudul “Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di Tk Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung” menjelaskan “Beberapa metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan di TK maupun di SD kelas awal Metode-metode

tersebut antara lain bercerita, bercakap-cakap, tanya jawab, bermain peran, sosiodrama, dan karya wisata” (Susanti 2018). Penelitian lain dalam jurnal yang ditulis oleh Supriyati, dkk (2018) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Tebak Nama” dengan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjelaskan hasil dari penelitiannya membuktikan bahwa kegiatan permainan tebak nama dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Bina Bhakti Sari Purwosari Tlogowungu Pati tahun ajaran 2016 / 2017.

Berdasarkan ulasan teori dari penelitian yang pernah dilakukan tersebut peneliti mengambil Metode permainan sebagai upaya mengembangkan bahasa ekspresif anak karena sesuai dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan kegiatan observasi.

Dari hasil observasi dan wawancara pada SD Negeri 2 Suru Nganjuk, masih banyak anak yang kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan di depan kelas. Adapun ketika terdapat anak yang mendengarkan penjelasan dari sang guru, mereka tidak memiliki ekspresif apapun, sehingga banyak guru yang menilai ketika anak yang kurang menunjukkan bahasa ekspresifnya guru cenderung memberi Penilaian bahwa anak tersebut belum paham, padahal anak tersebut sudah paham dengan materi yang diberikan. Kemungkinan terdapat beberapa factor yang menyebabkan anak kurang mampu menunjukkan bahasa ekspresifnya. Factor-faktor tersebut yang kemungkinan terjadi antara lain adalah 1. Kurangnya rasa percaya diri anak, 2. Guru tidak memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya dan memberikan tanggapan, 3. Kurangnya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, 4. Anak gampang bosan dengan cara penyampaian materi dari gurunya, dan masih banyak lagi factor-faktor yang lainnya.

Anak Usia Dini akan gampang sekali bosan dengan pembelajaran yang cenderung monoton, dan ketika anak bosan mereka cenderung kurang aktif dan berekspresif ketika sesekali ditanya oleh gurunya dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai perkembangan yang optimal maka metode dan media sangat dibutuhkan dalam meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa ekspresif anak agar anak secara aktif dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar sehingga perlu metode yang cocok yaitu menggunakan metode permainan.

Dengan mengetahui banyaknya factor yang menyebabkan anak kurang mampu berbahasa ekspresif tersebut, perlu kita ingat kembali bahwa kegiatan anak usia dini yang paling menyenangkan adalah saat sedang bermain, dalam aktivitas bermain anak akan mendapatkan pengalaman dan pembelajaran. Dalam kegiatan bermain pula anak akan mengenal apa itu toleransi, emosional,

kerjasama tim, mengalah, sportif dalam permainan, dan hal-hal positif lainnya. Dengan aktivitas bermain ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri anak, dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang tua, teman bermain, dan aturan-aturan yang ada di lingkungannya (Ips and Kelas 2019), untuk itu perlu adanya pembelajaran melalui media dalam kegiatan bermain karena dapat membuat anak lebih tertarik terhadap permainan yang akan berlangsung, sehingga hal ini dapat berpengaruh terhadap minat anak dalam belajar sembari bermain, termasuk permainan teka-teki atau tebakan.

Arti lain dari permainan tebak-tebakan adalah teka-teki, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti Teka-teki yaitu soal yang berupa sebuah kalimat baik dari cerita, gambar, dan sebagainya, yang diungkapkan secara samar-sama (kurang jelas) dan biasa digunakan dalam permainan guna mengasah pikiran seperti contohnya : hal yang sulit terpecahkan atau bersifat rahasia (Dwiredy et al. 2016). Adapun manfaat permainan tebak nama karakter (Hewan) dalam pengembangan bahasa ekspresif anak usia dini menurut teori Sujiono yang dijelaskan oleh Oktiwi dalam penelitiannya adapun manfaat dari sebuah permainan tebak-tebakan atau teka-teki bagi anak antara lain: 1) dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berfikir (kognitif), 2) dapat mendorong rasa ingin tahu pada anak, 3) dapat melatih anak dalam kemandirian (Oktiwi Universitas Negeri Yogyakarta 2017).

Dalam aktivitas melakukan permainan tebak karakter hewan pada penelitian ini tidak jauh berbeda dengan permainan tebak kata hanya saja pada permainan tebak karakter hewan pemberian umpan yang diberikan harus sesuai dengan gerak karakter dari hewan yang dimaksud, dalam permainan ini diharapkan anak dapat mengembangkan bahasa ekspresif dengan aktivitas mengekspresikan karakter hewan yang melalui ekspresi wajah maupun gerak gesture tubuh si anak, anak juga dapat memberikan umpan tebakan dengan kalimat yang dapat membantu temannya untuk menebak hewan yang dimaksudkan.

Dengan mengembangkan bahasa ekspresif melalui permainan tebak karakter seperti yang dijelaskan di atas, dirasa juga mampu melatih bahasa lisan, intonasi, tersampainya pendapat dan gerakan tubuh anak sehingga mendukung perkembangan bahasa yang lebih kompleks termasuk bahasa ekspresif, untuk itu mengembangkan bahasa ekspresif anak dengan metode permainan tebak karakter hewan dirasa metode yang efektif untuk digunakan.

Berdasarkan temuan permasalahan yang dibahas sebelumnya mengingat betapa pentingnya perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “Upaya

Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan Tebak Nama Karakter (Hewan) Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di SD Negeri 2 Suru Nganjuk”.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1) Apakah permainan tebak nama karakter hewan dapat mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 6-7 di SD Negeri 2 Suru, 2) Bagaimana permainan tebak nama karakter (hewan) dapat mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 6-7 di SD Negeri 2 Suru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Menurut Sugiono metode kuantitatif memiliki arti sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Yasmin 2017).

Penelitian ini menggunakan Desain penelitian kuantitatif pre-eksperimental dengan desain jenis *One-Group Pretest-Posttest desain* yang dilakukan dengan satu kelompok saja tanpa adanya pembandingan yaitu kelas 1 SDN 2 Suru Nganjuk.

Pada penelitian ini peneliti memilih tempat penelitian di SD Negeri 2 Suru Nganjuk yang beralamat di Dusun Watulanang, Desa Suru, Kecamatan Ngetos, Kabupaten Nganjuk. Waktu

Instrument pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dalam bentuk checklist dengan pengumpulan data melalui observasi. Adapun Skala Penilaian pada penelitian ini kami sesuaikan dengan KD Usia 6-7 Kurikulum PAUD 146 Tahun 2014 tentang Bahasa Ekspresif, kemudian pada indikator kami sesuaikan dengan Taksonomi Bloom pada ranah Afektif dengan memberikan keterangan pencapaian perkembangan yaitu, (BSH/MB/BB dan BSB).

**Tabel 1**  
**Kisi-kisi instrument penelitian**

<b>KD (Usia 6-7 tahun Kurikulum PAUD</b>	<b>Indikator dan no.item</b>	<b>Indikator Penilaian</b>
3.11 Memahami bahasa	3.11.1 Menjawab pertanyaan	1. Anak tidak dapat menjawab pertanyaan dengan gerak ekspresif dalam permainan dalam 3 kali kesempatan menjawab ( <b>BB</b> ).

Ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	melalui gerak eksperif dari permainan tebak nama karakter. (1,2 dan 14)	<p>2. Anak dapat menjawab pertanyaan dengan gerak ekspresif dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menjawab (<b>MB</b>).</p> <p>3. Terkadang Anak dapat menjawab pertanyaan dengan gerak ekspresif tanpa bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menjawab (<b>BSH</b>).</p> <p>4. Anak dapat menjawab pertanyaan dengan gerak ekspresif dalam 3 kali kesempatan menjawab (<b>BSB</b>).</p>
	3.11.2 Menampilkan gerak ekspresif menyesuaikan karakter pada permainan tebak nama karakter. (3,4 dan 13)	<p>1. Anak tidak dapat menampilkan gerak ekspresif sesuai karakter hewan dalam 3 kali kesempatan menampilkan (<b>BB</b>).</p> <p>2. Anak dapat menampilkan gerak ekspresif sesuai karakter hewan dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menampilkan (<b>BB</b>).</p> <p>3. Terkadang Anak dapat menampilkan gerak ekspresif sesuai karakter hewan tanpa bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menampilkan (<b>BSH</b>).</p> <p>4. Anak dapat menampilkan gerak ekspresif sesuai karakter hewan dalam 3 kali kesempatan menampilkan (<b>BSB</b>).</p>
	3.11.3 Memahami bahasa Ekspresif melalui permainan tebak nama karakter. ( 5 dan 6)	<p>1. anak tidak dapat memahami bahasa ekspresif dalam 3 kali kesempatan menebak (<b>BB</b>).</p> <p>2. anak dapat memahami bahasa ekspresif dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak (<b>MB</b>).</p> <p>3. terkadang anak dapat memahami bahasa ekspresif dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak (<b>BSH</b>).</p> <p>4. anak dapat memahami bahasa ekspresif dalam 3 kali kesempatan menebak (<b>BSB</b>).</p>
4.11 menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	4.11.1 Mengombinasikan antara gerakan	<p>1. anak tidak dapat mengombinasikan gerakan dengan kata insentif dalam 3 kali kesempatan menebak (<b>BB</b>).</p> <p>2. anak dapat mengombinasikan gerakan dengan kata insentif dengan bantuan guru dalam 3 kali</p>

(menggunka pkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	dengan kata insentif yang diberikan pada permainan tebak nama karakter. ( 7 dan 8)	kesempatan menebak ( <b>MB</b> ). 3. terkadang anak dapat mengombinasikan gerakan dengan kata insentif tanpa bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSH</b> ). 4. anak dapat mengombinasikan gerakan dengan kata insentif dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSB</b> ).
	4.11.2 Memilih jawaban paling sesuai dari soal yang diberikan pada permainan tebak nama karakter. (9,10 dan 15)	1. Anak tidak dapat memilih jawaban dengan sesuai dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BB</b> ). 2. anak dapat memilih jawaban dengan sesuai dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>MB</b> ). 3. terkadang anak dapat memilih jawaban dengan sesuai tanpa bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSH</b> ). 4. anak dapat memilih jawaban dengan sesuai dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSB</b> ).
	4.11.3 Menunjuk kan kemampua n berbahasa ekspresif. (11 dan 12)	1. Anak tidak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BB</b> ). 2. Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dengan bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>MB</b> ). 3. . terkadang Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif tanpa bantuan guru dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSH</b> ). 4. Anak dapat menunjukkan bahasa ekspresif dalam 3 kali kesempatan menebak ( <b>BSB</b> ).



**Tabel 2.**  
**Lembar pertanyaan**

No. Item instrument (Butir Soal)	Soal/pertanyaan menebak gambar
1,2 dan 14	Bagaimana anak dapat menjawab pertanyaan melalui gerak ekspresif dari permainan tebak nama karakter pada gambar semut, cicak, dan jerapah
3,4 dan 13	Bagaimana anak menampilkan gerak ekspresif menyesuaikan karakter pada permainan tebak nama karakter dengan gambar laba-laba, katak, dan monyet
5 dan 6	Sejauh mana anak memahami bahasa Ekspresif melalui permainan tebak nama karakter dengan gambar ayam dan kepiting
7 dan 8	Sejauh mana anak dapat mengombinasikan antara gerakan dengan kata insentif yang diberikan melalui gambar Dinosaur dan burung hantu
9,10 dan 15	Sejauh mana anak berfikir untuk memilih jawaban yang sesuai melalui gambar gurita, kepiting, dan kelelawar
11 dan 12	Bagaimana cara anak Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif melalui gambar Kepiting dan rusa

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan test awal (*pre-test*) kemudian dilanjutkan dengan tes akhir (*post-test*). Adapun prosedur dalam melakukan teknik pengumpulan data menurut (Janeiro 2018) terdiri dari beberapa langkah diantaranya yaitu: 1) Test awal (*pre-test*) Tes ini dilakukan sebelum pemberian treatment. test awal ini diberikan guna mengukur kemampuan yang dimiliki siswa sebelum diterapkannya permainan menggunakan tebak nama karakter (hewan), 2) Pemberian perlakuan (*Treatment*) pada tes yang kedua ini peneliti menerapkan permainan tebak nama karakter (hewan) terhadap pengembangan bahasa ekspresif anak, 3) test akhir (*post-test*) setelah dilakukan treatment, langkah selanjutnya yaitu melakukan posttest untuk mengetahui kemampuan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan permainan tebak nama karakter (hewan).

Teknik analisa dilakukan dengan cara; Uji Wilcoxon yaitu bentuk pengujian yang digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu pada penelitian ini diberikannya perlakuan tebak nama karakter (hewan). Uji Wilcoxon ini digunakan untuk membandingkan adakah perbedaan antara data pretest dan data akhir yaitu posttest. Adapun kriteria terjadinya perubahan yakni apabila nilai  $\text{sig} \leq$  dari 0,05, sedangkan apabila  $\text{sig} \geq$  dari 0,05 maka tidak terjadi perubahan setelah diberikan treatment dengan kata lain hipotesis ditolak (Iv and Penelitian 2018). Uji analisis ini diupayakan dapat mengetahui perkembangan kemampuan bahasa ekspresif melalui permainan tebak nama karakter (hewan) anak usia 6-7 tahun di SDN 2 Suru Nganjuk dengan hasil data yang valid.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pelaksanaan Pretest dan Posttest pengembangan bahasa Ekspresif melalui permainan tebak nama karakter hewan

Tabel. 3

Hasil Pretest

NO	NAMA SISWA	NILAI															JUMLAH	SKOR	KRITERIA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Rian	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	20	33.33333	MB
2	Dimas	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30	MB
3	Novi	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	20	33.33333	MB
4	Wili	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30	MB
5	Ria	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	21	35	MB
6	Lutfi	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	22	36.66667	MB
7	Indri	3	2	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	25	41.66667	BSH
8	Vicky	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	2	23	38.33333	MB
9	Aina	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	24	40	BSH
10	Revi	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	23	38.33333	MB
11	Kiki	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	29	48.33333	BSH
12	Elvin	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	23	38.33333	MB

Tabel. 4

Hasil Posttest

NO	NAMA SISWA	NILAI															JUMLAH	SKOR	KRITERIA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	Rian	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	20	33.33333	MB
2	Dimas	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30	MB
3	Novi	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	20	33.33333	MB
4	Wili	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30	MB
5	Ria	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	21	35	MB
6	Lutfi	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	22	36.66667	MB
7	Indri	3	2	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	25	41.66667	BSH
8	Vicky	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	2	23	38.33333	MB
9	Aina	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	24	40	BSH
10	Revi	3	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	23	38.33333	MB
11	Kiki	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	29	48.33333	BSH
12	Elvin	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	23	38.33333	MB

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dapat dilihat perbedaan nilai pretest dan posttest peserta didik yang dapat dilihat pada kolom Skor dan kriteria pengembangan berdasarkan BB, MB, BSH, dan BSB pada tabel, setelah menerapkan permainan tebak nama karakter hewan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada permainan ini berpengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak. Adapun diperoleh hasil statistic deskriptif nilai dari Pretest dan Posttest aktivitas permainan tebak nama karakter hewan dalam upaya mengembangkan bahasa ekspresif anak di SDN 2 Suru Nganjuk:

**Tabel. 5**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	12	30	48	36.94	5.166
POSTTEST	12	45	63	51.25	6.241
Valid N (listwise)	12				

*Sumber: Data diolah dengan menggunakan IBM SPSS 2*

Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest pada siswa kelas 1 SDN 2 Suru Nganjuk, diperoleh peningkatan nilai setelah diberikannya perlakuan yakni nilai rata-rata 36,94 dari hasil Pretest sedangkan diperoleh nilai 51,25 pada hasil Posttest. Data yang didapatkan dari siswa kelas 1 SDN 2 Suru yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, peneliti mendapatkan nilai deskriptif antara lain nilai tertinggi pretest adalah 48 sedangkan nilai tertinggi Posttest adalah 63 hal ini dapat disimpulkan terdapat kenaikan nilai yang cukup banyak. Sementara itu nilai terendah pretest adalah 30 sedangkan nilai terendah dari Posttest adalah 45. Untuk nilai standart deviation diperoleh 5,166 untuk hasil pretest sedangkan nilai 6,241 untuk hasil nilai posttest.

Sebelumnya kemampuan perkembangan bahasa ekspresif siswa kelas 1 di SDN 2 Suru Nganjuk masih kurang, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam mengespresikan pendapat, kurang menguasai kosa kata, kurang aktif saat berdiskusi, kesulitan saat Tanya jawab dengan guru, ditambah kurang percaya diri dalam menyampaikan aspirasinya baik itu secara verbal dan nonverbal dikarenakan kurangnya treatment oleh guru dan orang tua dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak padahal pemberian perlakuan seperti mengajak anak bermain tebak nama sangat membantu perkembangan bahasa ekspresifnya. Setelah diberikannya perlakuan permainan tebak nama karakter anak kemampuan penguasaan kosa meningkat serta anak lebih berani dan percaya diri dalam memberikan pendapat.

Data yang diperoleh dalam Penelitian tersebut dikumpulkan menggunakan instrument observasi dengan bentuk penelitian serta dianalisis dengan bentuk uji, yaitu Uji Wilcoxon diperoleh hasil dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel. 6**  
**Wilcoxon Signed Ranks Test**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post test - Pre test	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	12 <sup>b</sup>	6.50	78.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	12		

a. Post test < Pre test

b. Post test > Pre test

c. Post test = Pre test

**Test Statistics<sup>a</sup>**

		Post test - Pre test
Z		-3.064 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

*Sumber: Data diolah dengan menggunakan IBM SPSS 25*

Dari tabel uji Wilcoxon diatas dapat disimpulkan bahwa nilai dari negative dan positive Rank tidak ada penurunan hal ini ditunjukkan dari kolom Mean Rank negative sebesar 0,00 dan pada Mean Rank positive mengalami kenaikan sebesar 6,50. Hal serupa juga terlihat pada kolom Sum Rank yang menunjukkan negative Rank sebesar 0,00 dan pada Sum Rank positive sebesar 78,00. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal dengan variable akhir. Sehingga menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Data yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument observasi dalam bentuk penelitian dengan analisis teknik statistic Uji Wilcoxon memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh serta adanya pengembangan kegiatan permainan tebak nama karakter (hewan) terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak (Suparlan 2019). Dari nilai yang dihasilkan melalui uji Wilcoxon tersebut,

artinya kegiatan permainan tebak nama karakter (hewan) memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 6-7 tahun di SDN 2 Suru Nganjuk, dengan melihat dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikasinya  $\leq 0,05$  maka hipotesis diterima. Karena kita mengetahui hasil Asymp. Signifikasi (2-tailend) adalah sebesar 0,002 yaitu kurang dari 0,05 maka uji Wilcoxon ini dinyatakan diterima.

## **SIMPULAN**

Kemampuan bahasa ekspresif pada siswa SDN 2 Suru Nganjuk setelah dilakukannya kegiatan permainan tebak nama karakter hewan mengalami pengembangan, hal ini terlihat dari kemampuan siswa saat berkomunikasi, mereka sudah bisa mengungkapkan ide atau pendapatnya, dan ketika bermain sebagai penebak nama gambar ataupun sebagai peniru karakter dari hewan, anak dapat menunjukkan ekspresi melalui bahasa verbal dan gerakan tubuh dengan baik, serta dapat menggunakan kosa kata kalimat dengan benar dan penuh percaya diri, baik itu saat berbicara dengan teman, orangtua, guru, ataupun orang dewasa. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian yang berjudul “Upaya Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Permainan Tebak Nama Karakter Anak Usia 6-7 Tahun Di SDN 2 Suru Nganjuk” terdapat pengaruh dari kegiatan permainan tebak nama karakter hewan terhadap pengembangan bahasa ekspresif hal ini tampak dari hasil nilai rata-rata Pretest dan posttest yang mengalami peningkatan, dari 36,94 menjadi 51,25. Pada analisis data penelitian ini. Peneliti telah melakukan uji Wilcoxon diperoleh hasil 0,002 yang menunjukkan bahwa hasil tersebut kurang dari 0,05 sehingga hipotesis dapat diterima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dwiredy, Meisi et al. 2016. “Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar.” (20): 108–18.
- Ips, Pelajaran, and D I Kelas. 2019. *Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.*
- Iv, B A B, and Deskripsi Lokasi Penelitian. 2018. “Triharjo Sleman Yogyakarta.” : 84–114.
- Janeiro, D O R I O D E. 2018. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title.” (21): 1–9.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2014. “Permendikbud No 146 Tahun 2014.” 37): 33(8 □□□. <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.
- Oktiwi Universitas Negeri Yogyakarta. 2017. “Efektivitas Penggunaan Media

Teka-Teki Bergambar Terhadap Kemampuan Memahami Bacaan Pada Siswa Autis Kelas Vi Sd Di Sekolah Khusus Taruna Al- Qur ' An Yogyakarta Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagai.”

- Pasanea, Marsye Ruth Hendria, I Wyn Sujana, and I Gst Agung Oka Negara. 2015. “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Flip Chart Pada Anak Kelompok B1 Tk Ikal Widya Kumara.” *PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 3(1): 1–11.
- Pendidikan, Menteri, D A N Kebudayaan, and Republik Indonesia. 2014. “No Title.”
- Sa'ida, Naili. 2018. “Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini.” *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 16.
- Suparlan. 2019. “Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan.” *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran* 1(2): 12–15.
- Susanti, Melisa Eka. 2018. “Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di Tk Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Yasmin, Dwisty Utari. 2017. “Pengaruh Penerapan Akuntansi Pertanggungjawaban Dan Pengendalian Biaya Terhadap Kinerja Manajerial (Studipada PT. INTI (Persero) Bandung dan PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk Bandung).” [Http://Repository.Unpas.Ac.Id/](http://Repository.Unpas.Ac.Id/) 53(9): 105.