

**THE INFLUENCE OF GAME BOARD OF GUESS WORD AGAINST
SPEAKING ABILITY CHILDREN AGES 4-5 YEARS IN TK NEGERI
PEMBINA 2 KOTA PEKANBARU**

Ester Juliana Br Panjaitan, Zulkifli, Febrialismanto

juliana_ester@yahoo.com(082285820455), pakzul_n@yahoo.co.id, febrialisma@gmail.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: *Based on observation result of pupils speaking ability are not showing optimal development yet, so it is necessary to apply the game board of guess word. This study aims to knowing The influence of game board of guess word against speaking ability children ages 4-5 years in TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. The sample of this study amount to 15 pupils. The data collection technique is observation. The data analysis technique is using t-test that use spss 17.0 program. The hypothesis is the game board of guess word usage activity can influence the speaking ability of 4-5 years in TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. It can be know from the result of data analysis obtained $t_{hitung}=12,093$ and $sig. (2-tailed)=0.000$. because $sig. (2-tailed)=0.000 < 0,05$ so, it can be concluded that there is a significant difference of pupils speaking ability after the game board of the guess word usage in learning process. So, it means H_0 is rejected and H_a is accepted that means there is a very significant difference between before and after doing experiment with apply the game board of the guess word. The influence of game board of guess word against speaking ability children ages 4-5 years in TK negeri pembina 2 Kota Pekanbaru is 58,48%.*

Keywords: *speaking ability, game board of guess word.*

PENGARUH PERMAINAN PAPAN TEBAK KATA TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA PEKANBARU

Ester Juliana Br Panjaitan, Zulkifli, Febrialismanto

juliana_ester@yahoo.com(082285820455),pakzul_n@yahoo.co.id,febrialisma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan berbicara anak didik belum berkembang dengan optimal sehingga perlu dilakukan penerapan permainan papan tebak kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 15 Orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 17.0*. Hipotesis penelitian adalah kegiatan penggunaan permainan papan tebak kata mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data yang diperoleh $t_{hitung} = 12,093$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan berbicara anak didik yang signifikan sesudah penggunaan permainan papan tebak kata dalam proses pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan papan tebak kata. Pengaruh permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sebesar 58,48%.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara, Permainan Papan Tebak Kata

PENDAHULUAN

Pendidikan taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan keterampilan, kreativitas dan kemampuan yang dimiliki anak, menyiapkan anak memasuki pendidikan dasar. Sesuai dengan kurikulum taman kanak-kanak, terdapat dua tujuan yang harus dikembangkan, yaitu pembentukan perilaku dan pembentukan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional sedangkan pembentukan kemampuan dasar meliputi, bahasa, kognitif, dan fisik. Kegiatan tersebut dilakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar, bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan. Seluruh aspek perkembangan anak harus distimulasi dengan seimbang agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Berbicara merupakan suatu kemampuan dan kemampuan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus. Apabila selalu dilatih, kemampuan berbicara tentu akan semakin baik. Sebaliknya, kalau malu, ragu, dan takut salah dalam berlatih berbicara, niscaya kemampuan berbicara pada anak semakin jauh dari penguasaan. Kemampuan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila anak memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain.

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak, maka perlu dilakukan strategi untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Salah satu strategi yang dapat dikembangkan adalah melalui permainan. Menurut seorang ahli perkembangan manusia, Papalia (dalam Thobroni & Fairuzul, 2011) dunia anak-anak adalah bermain. Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di PAUD. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Penelitian ini mempunyai rumusan penelitian sebagai berikut a) bagaimanakah kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sebelum menggunakan permainan papan tebak kata? b) bagaimanakah kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru setelah menggunakan permainan papan tebak kata? c) apakah ada pengaruh permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru?

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: a) untuk mengetahui kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sebelum melakukan permainan papan tebak kata. b) untuk mengetahui kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun setelah melakukan permainan papan tebak kata di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. c) untuk mengetahui pengaruh permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru.

Menurut Henry (2013) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara sudah tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosakata yang diperoleh oleh sang anak.

Pengertian Menurut Aerviyanto (Sumiyah, 2014) permainan tebak kata adalah sebuah permainan yang mengkondisikan anak didik dengan menggunakan kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan dalam keadaan yang realistis dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat permasalahan pada kemampuan berbicara anak yaitu: (1) sebagian besar anak belum mampu mengutarakan pendapat sehingga anak cenderung diam saat proses pembelajaran, (2) belum mampu bertanya atau menjawab serta mengulang kalimat sederhana, (3) sebagian besar anak belum mampu menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, (4) belum mampu bercerita tentang cerita atau dongeng yang pernah didengar, (5) sebagian besar anak belum mampu menyatakan alasan terhadap sesuatu (6) sebagian besar anak belum mampu berpartisipasi dalam percakapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2007) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini yaitu *Pre Experimental Designs* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest*. *Pre- Experimental Designs* adalah eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih ada variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel independen. *One Group Pretest-Posttest* merupakan design dimana terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Model desain ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>		
Y1	X	Y2

Keterangan:

- Y1 = *Pre-test* sebelum diberikan perlakuan
- X = Perlakuan permainan papan tebak kata
- Y2 = *Post-test* sesudah diberikan perlakuan

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Jumlah peserta didik tersebut adalah 15 orang anak. Anak yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah memenuhi prasyarat maka data dianalisis. Yang digunakan di penelitian ini adalah uji t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusnya adalah sebagai berikut

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(Xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari deviasi (d) antara posttest dan pretest
 Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)
 Df = atau db adalah N-1
 N = Banyaknya subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Jadwal Pemberian Perlakuan

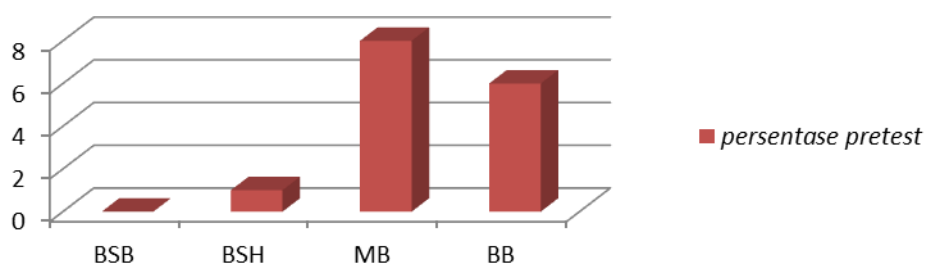
Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Jum'at 03 Maret 2017	<i>Pretest</i>	Sekolah
Senin 06 Maret 2017	<i>Treatment 1</i>	Sekolah
Selasa 07 Maret 2017	<i>Treatment 2</i>	Sekolah
Rabu 08 Maret 2017	<i>Treatment 3</i>	Sekolah
Kamis 09 Maret 2017	<i>Treatment 4</i>	Sekolah
Jum'at 10 Maret 2017	<i>Treatment 5</i>	Sekolah
Sabtu 11 Maret 2017	<i>Posttest</i>	Sekolah

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %
2.	BSH	56- 75%	1	7%
3.	MB	41- 55%	8	53%
4.	BB	< 40%	6	40%
Jumlah			15	100 %

Persentase Pretest

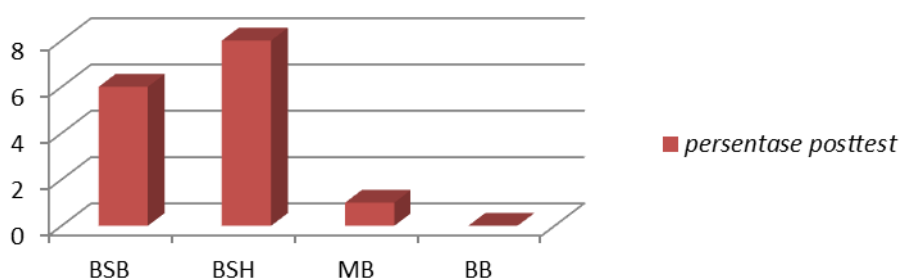


Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak didik sebelum penerapan permainan papan tebak kata diperoleh data anak yang berada pada katgori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 1 orang anak dengan persentase 7%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 8 orang anak dengan presentase 53%, anak dengan kategori BB sebanyak 6 dengan presentase 40%.

Gambaran Umum Kemampuan Berbicara Anak Di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru Sesudah Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100 %	6	40%
2.	BSH	56- 75%	8	53%
3.	MB	41- 55%	1	7 %
4.	BB	< 40%	0	0 %
Jumlah			15	100 %

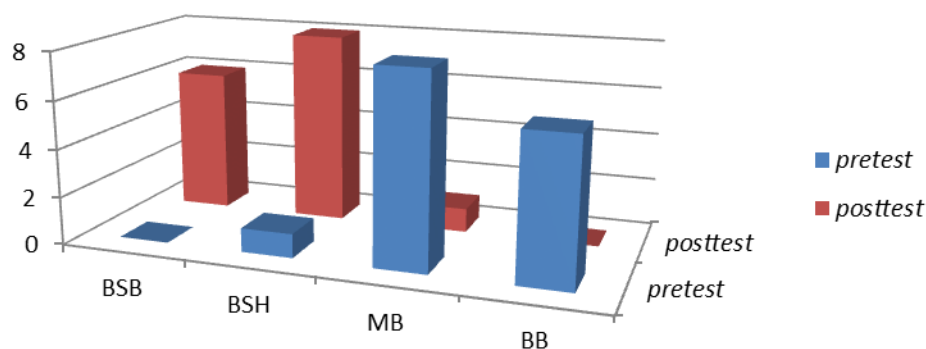
persentase posttest



Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak setelah perlakuan (*posttest*) di peroleh data anak yang yang berada pada kategori BSB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 40%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak dengan persentase 53%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang anak dengan presentase 7%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0%. Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik dibawah ini:

Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Dan Sesudah Di Berikan permainan papan tebak kata di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	6	40%
2.	BSH	56- 75%	1	7%	8	53%
3.	MB	41- 55%	8	53%	1	7 %
4.	BB	< 40%	6	40%	0	0 %



Berdasarkan Tabel perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan permainan papan tebak kata mengalami peningkatan. Anak yang awalnya berada pada katgori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 1 orang anak dengan persentase 7%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 8 orang anak dengan presentase 53%, anak dengan kategori BB sebanyak 6 anak dengan presentase 40%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 40%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak dengan persentase 53,3%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang anak dengan presentase 7%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0 %.

Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows Ver. 17.0*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

Anova Table							
			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
SEBELUM	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	89.583	7	12.798	6.214	.014
*	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	27.051	1	27.051	13.134	.008
SESUDAH		<i>Deviation from Linearity</i>	62.533	6	10.422	5.060	.026
		<i>Within Groups</i>	14.417	7	2.060		
		<i>Total</i>	104.000	14			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berhitung anak didik dengan penggunaan media *apron* hitung sebesar 0,019. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,019 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan *apron* hitung adalah linear.

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver 17.0*. Jika nilai pada kolom sig > 0,05 maka H_0 diterima, jika sig < 0,05 maka H_a ditolak.

Test Statistics		
	Sebelum	Sesudah
<i>Chi-Square</i>	4.733 ^a	4.733 ^a
<i>Df</i>	7	7
<i>Asymp. Sig.</i>	.692	.692

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* sebelum perlakuan 0,692 dan setelah perlakuan 0,692 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
N		15	15
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	18.00	30.87
	<i>Std. Deviation</i>	2.726	4.779
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.176	.172
	<i>Positive</i>	.168	.172
	<i>Negative</i>	-.176	-.148
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.684	.666
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.738	.767

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,738 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,767. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Uji Hipotesis

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika sig < 0,05. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika sig < 0,05 maka Ho ditolak, Ha diterima.

Paired Samples Test

		<i>Paired Differences</i>					T	df	Sig. (2-tailed)
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
<i>Pair</i>							<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	
1	Sebelum-sesudah	-12.867	4.121	1.064	-15.149	-10.585	-12.093	14	.000

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS17 dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 12,093 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$ dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Df} &= (n-1) \\ &= 15-1 = 14 \end{aligned}$$

Dengan $df = 14$, maka dapat dilihat harga $t_{hitung} 12,093 > t_{tabel} = 2,145$ dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh menggunakan permainan papan tebak kata sebelum dan sesudah terhadap kemampuan berbicara di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru.

Berdasarkan analisis pengolahan data dan hasil persentase diatas dapat dijelaskan hasil *pretest* anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru diperoleh jumlah nilai 270 dengan rata-rata 18. Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberi perlakuan maka kategori BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 1 orang anak dengan presentase 7 %, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 8 orang anak dengan presentase 53 %, anak dengan kategori BB sebanyak 6 anak dengan presentase 40%.

Setelah melaksanakan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan permainan papan tebak kata, maka tahap selanjutnya melaksanakan *posttest* yang berupa pengisian lembar observasi kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Dari hasil *posttest* (setelah diberikan permainan papan tebak kata) diperoleh jumlah nilai 463 dengan rata-rata 30,86 anak yang berada pada katgori BSB sebanyak 6 orang anak dengan presentase 40%, anak yang pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak dengan presentase 53%, anak yang berada pada kategori MB sebanyak 1 orang anak dengan presentase 7%, anak dengan kategori BB sebanyak 0 anak dengan presentase 0 %.

Pada uji signifikansi perbedaan dengan t statistik diperoleh $t_{hitung} = 12,093$ dengan $Sig = 0,000$. Karena nilai $sig < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan berbicara anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan papan tebak kata. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh kemampuan berbicara anak menggunakan permainan papan tebak kata.

Rendahnya kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun dikarenakan kurangnya media yang menarik dan kegiatan pengajaran yang monoton. Moeslichatoen (2004) mengatakan bahwa untuk mengajarkan suatu materi pelajaran seringkali tidak cukup kalau guru TK hanya menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian penggunaan permainan papan tebak kata dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun.

Pada penelitian ini pengaruh penggunaan permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun dapat diketahui dengan cara menghitung Gain skor ternormalisasi dengan hasil 58,48% yang termasuk pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan penggunaan permainan papan tebak kata yang bervariasi, menarik dan kreatif sehingga anak tidak jenuh.

Hal ini membuktikan bahwa permainan papan tebak kata dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Hasil ini juga didukung dengan hasil analisis individual dimana rata-rata setiap anak didik penelitian mengalami peningkatan, walaupun peningkatan tersebut bervariasi. Perubahan kemampuan berbicara anak didik tunjukkan seperti anak didik sudah mampu mengutarakan pendapat, bertanya atau menjawab serta mengulang kalimat sederhana, mampu menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, bercerita tentang cerita atau dongeng yang pernah didengar, menyatakan alasan terhadap sesuatu, dan berpartisipasi dalam percakapan. Dengan adanya beberapa pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan

bahwasannya permainan papan tebak katadalam penelitian ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini. Penggunaan permainan papan tebak katadalam pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan aktivitas belajar anak baik secara kognitif maupun fisik. Media pembelajaran yang sangat menyenangkan karena terdapat unsur mengarahkan dan meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan permainan papan tebak kata terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa permainan papan tebak kata.

Rekomendasi

1. Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:
2. Bagi pihak sekolah perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.
3. Bagi Guru permainan papan tebak kata dijadikan sumber media/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2006. *Pedoman pembuatan dan pemanfaatan alat peragadi TK*. Direktorat pembinaan TK dan SD. Jakarta.

-----, 2007. *Pengembangan kemampuan berbahasa*. Depdiknas. Jakarta.

- Henry Guntur Tarigan. 2013. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa. Bandung.
- Muhammad Fadlillah & Lilif Muallifatu Khorida. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Muhammad Thobroni & Fairuzul mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Katahati. Jogjakarta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- , 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Santosa. 2006. *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sumiyah. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Pada Anak Melalui Permainan Tebak Kata Pada Kelompok B Di Ra Muslimat Nu Ngluwar 2. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/14107> . (Diakses januari 2017)
- Sunyo Purnomo Adji & Ranni Novianty. 2013. *Peningkatan 50 games for fun learning and teaching*. Yrma Widya. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Sumber belajar dan alat permainan*. CV. Alfabeta. Bandung.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia. Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. 2013. *Penelitian pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.