

**PERBEDAAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN
MENGUNAKAN PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERBASIS APLIKASI
SCRATCH JR DI TK KASIH BAPA PERCUT**

Marcelita Nainggolan¹, Isa Hidayati²

^{1,2}PG-PAUD Universitas Negeri Medan

¹marcelitanainggolan@gmail.com, ²isahidayati@unimed.ac.id

ABSTRACT

Speaking ability is one aspect of language development that needs to be developed from an early age because it plays an important role in children's ability to communicate, convey ideas, and interact with the environment. Based on the results of observations at Kasih Bapa Percut Kindergarten, the speaking ability of children aged 5–6 years is still not optimally developed so that more innovative learning media is needed. This study aims to determine the effect of using a guessing game based on the Scratch Jr application on the speaking ability of children aged 5–6 years at Kasih Bapa Percut Kindergarten. The study used a quantitative approach with the Pre-Experimental Design method using the One Group Pretest–Posttest Design. The research sample consisted of 15 children selected using the total sampling technique. Data collection was carried out through observation sheets, then analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the average speaking ability of children increased from 22.2 at the pretest to 32.8 at the posttest. The results of the hypothesis test showed an Asymp. Sig. value. (2-tailed) = 0.000 (<0.05), indicating a significant effect of the use of the Scratch Jr. application-based picture guessing game on the speaking skills of children aged 5–6 years. Improved speaking skills were seen in children's ability to name pictures, describe object characteristics, answer questions, construct simple sentences, and retell information coherently. Therefore, the Scratch Jr. application-based picture guessing game can be used as an effective alternative learning medium to improve the speaking skills of early childhood.

Keywords: speaking skills, picture guessing game, Scratch Jr., early childhood, learning media.

ABSTRAK

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan penting dalam kemampuan anak berkomunikasi, menyampaikan ide, serta berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan hasil observasi di TK Kasih Bapa Percut, kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*

terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Kasih Bapa Percut. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 15 anak yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara anak meningkat dari 22,2 pada saat *pretest* menjadi 32,8 pada saat *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Peningkatan kemampuan berbicara terlihat pada kemampuan anak dalam menyebutkan nama gambar, menjelaskan ciri-ciri objek, menjawab pertanyaan, menyusun kalimat sederhana, dan menceritakan kembali informasi secara runtut. Dengan demikian, permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Kata kunci: kemampuan berbicara, permainan tebak gambar, *Scratch Jr*, anak usia dini, media pembelajaran.

A. Pendahuluan

Kemampuan berbicara merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang sangat penting untuk distimulasi sejak anak berada pada masa usia dini. Masa usia 5–6 tahun dikenal sebagai periode emas (*golden age*), yaitu masa ketika perkembangan otak berlangsung sangat cepat sehingga anak lebih mudah menerima berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini, kemampuan berbicara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi sarana anak dalam menyampaikan ide, mengungkapkan perasaan, membangun hubungan sosial, serta

mengembangkan kemampuan berpikir. Anak yang memiliki kemampuan berbicara yang baik cenderung lebih mudah berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa, mampu menyampaikan pendapat secara jelas, serta memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam berbagai situasi pembelajaran.

Kemampuan berbicara merupakan bagian dari perkembangan bahasa ekspresif yang melibatkan kemampuan anak dalam mengucapkan kata, menyusun kalimat, menjelaskan suatu peristiwa, serta merespons percakapan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain. Perkembangan

kemampuan berbicara dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perkembangan neurologis, lingkungan keluarga, pengalaman belajar, stimulasi yang diberikan guru, serta media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang mampu mendorong anak untuk aktif berbicara melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kenyataannya, kemampuan berbicara anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan masih menunjukkan berbagai permasalahan. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, memiliki kosakata yang terbatas, belum mampu menyusun kalimat sederhana secara runtut, serta kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan teman-temannya. Kondisi tersebut menyebabkan proses komunikasi anak belum berkembang secara optimal sehingga memerlukan stimulasi yang lebih bervariasi melalui

kegiatan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Kasih Bapa Percut, ditemukan bahwa kemampuan berbicara anak kelompok B masih tergolong rendah. Sebagian besar anak masih menunjukkan keberanian berbicara yang rendah ketika guru memberikan pertanyaan. Anak cenderung menjawab dengan kata-kata yang sangat singkat, bahkan hanya mengganggu kepala atau mengikuti jawaban temannya. Selain itu, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata secara jelas, menyusun kalimat sederhana, serta menjelaskan kembali suatu gambar atau pengalaman yang telah mereka lihat. Aktivitas pembelajaran yang berlangsung juga masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara belum berlangsung secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan yang luas

kepada anak untuk berkomunikasi secara lisan.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar merupakan kegiatan bermain edukatif yang mengajak anak mengamati gambar, mengingat posisi gambar, menemukan pasangan gambar yang sama, kemudian menjelaskan kembali nama, ciri-ciri, maupun fungsi gambar tersebut menggunakan bahasa mereka sendiri. Melalui aktivitas tersebut anak memperoleh kesempatan untuk memperkaya kosakata, melatih pelafalan, mengembangkan kemampuan menyusun kalimat, serta meningkatkan keberanian berbicara di depan guru maupun teman sebaya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang pada dasarnya belajar melalui kegiatan bermain.

Dalam penelitian ini permainan tebak gambar dikembangkan menggunakan aplikasi Scratch Jr. Scratch Jr merupakan aplikasi pemrograman

visual sederhana yang dirancang khusus untuk anak usia dini sehingga memungkinkan guru membuat permainan edukatif yang interaktif melalui perpaduan gambar, animasi, suara, dan gerakan. Penggunaan Scratch Jr menjadikan permainan tebak gambar lebih menarik dibandingkan media konvensional karena anak tidak hanya melihat gambar secara statis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual, audio, dan interaksi secara langsung. Tampilan yang berwarna, karakter animasi yang bergerak, serta sistem permainan yang sederhana mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran anak usia dini juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan yang mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Penggunaan teknologi bukan bertujuan menggantikan peran guru, melainkan sebagai media yang membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ketika permainan tebak

gambar dipadukan dengan aplikasi Scratch Jr, anak memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), melakukan eksplorasi terhadap gambar yang ditampilkan, sekaligus berlatih berbicara dalam suasana yang menyenangkan tanpa merasa tertekan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses interaksi yang mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak secara bertahap.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian Linda Alfitriani dkk. (2025) membuktikan bahwa media boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun secara signifikan. Penelitian Fahrudin dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di taman kanak-kanak. Selanjutnya, penelitian Ivi Yanita dkk. (2024) menemukan

bahwa permainan tebak gambar mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Melisa Dian Puspita dkk. (2020) memperlihatkan bahwa media flashcard memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan media konvensional seperti boneka tangan, flashcard, maupun kartu bergambar. Penelitian yang mengintegrasikan permainan tebak gambar dengan aplikasi Scratch Jr sebagai media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji secara khusus pengaruh permainan tebak gambar berbasis Scratch Jr terhadap kemampuan berbicara anak pada lembaga pendidikan anak usia dini di Kabupaten Deli Serdang. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut agar diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan permainan

tebak gambar berbasis Scratch Jr dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah permainan tebak gambar berbasis aplikasi Scratch Jr berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Kasih Bapa Percut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran bahasa anak usia dini, menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, serta memperkaya kajian ilmiah mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun melalui pemberian tes sebelum

(*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Menurut Sugiyono (2017), desain *One Group Pretest–Posttest* digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah suatu perlakuan diberikan kepada satu kelompok tanpa kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di TK Kasih Bapa Percut, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B yang berjumlah 15 anak. Mengingat jumlah populasi relatif sedikit, teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tebak gambar berbasis aplikasi Scratch Jr, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Kemampuan berbicara diukur berdasarkan beberapa indikator, yaitu kemampuan menyebutkan nama gambar, mengucapkan kata dengan jelas, menjawab pertanyaan, menyusun kalimat sederhana, menceritakan kembali, serta

keberanian berbicara di depan kelas. Indikator tersebut disusun berdasarkan kajian teori kemampuan berbicara anak usia dini.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan skala penilaian perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data perkembangan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan berbicara awal anak. Selanjutnya, anak diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, dilakukan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak.

Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Desain One Group Pretest–Posttest

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- O_1 = Pretest
- X = Perlakuan menggunakan permainan tebak gambar berbasis *Scratch Jr*
- O_2 = Posttest

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan perkembangan kemampuan berbicara anak, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26 pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis parametrik. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun

sebelum dan sesudah penerapan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* di TK Kasih Bapa Percut. Penelitian dilakukan terhadap 15 anak kelompok B menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest*. Kemampuan berbicara diukur menggunakan lembar observasi yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Kemampuan Berbicara Anak Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih berada pada kategori cukup dengan rata-rata skor 22,2. Dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 8 anak (53%) berada pada kategori cukup dan 7 anak (47%) berada pada kategori baik. Belum terdapat anak yang mencapai kategori sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan secara lengkap, menggunakan kosakata yang beragam, serta menceritakan kembali informasi secara runtut.

Tabel 1. Hasil Pretest Kemampuan Berbicara Anak

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	7	47%
Cukup	8	53%
Kurang	0	0%
Jumlah	15	100%

Kemampuan Berbicara Anak Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

Setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*, kemampuan berbicara mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 32,8 dan berada pada kategori sangat baik. Sebanyak 8 anak (53%) berada pada kategori baik dan 7 anak (47%) berada pada kategori sangat baik. Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori cukup maupun kurang. Anak mulai mampu menyebutkan nama gambar dengan jelas, menjawab pertanyaan menggunakan kalimat sederhana, menjelaskan ciri-ciri objek, serta menceritakan kembali informasi yang diperoleh secara lebih runtut dan percaya diri.

Tabel 2. Hasil Posttest Kemampuan Berbicara Anak

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	7	47%
Baik	8	53%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Jumlah	15	100%

Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan berbicara sebesar 10,6 poin, dari 22,2 pada saat *pretest* menjadi 32,8 pada saat *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-rata

Pengukuran	Rata-rata	Kategori
Pretest	22,2	Cukup
Posttest	32,8	Sangat Baik
Peningkatan	10,6	Meningkat

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test karena data dianalisis dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Hasil analisis menunjukkan nilai $Z = -3,508$ dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000, yaitu lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Statistik	Nilai
Z	-3,508
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
Keputusan	H_0 Ditolak

Kesimpulan	Terdapat perbedaan yang signifikan
------------	------------------------------------

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Kasih Bapa Percut. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak dari kategori cukup menjadi sangat baik setelah diberikan perlakuan.

Sebelum perlakuan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan guru menggunakan kalimat yang lengkap, serta menceritakan kembali informasi yang diperoleh. Selain itu, beberapa anak masih tampak kurang percaya diri ketika berbicara di depan guru maupun teman sebayanya. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga kesempatan anak untuk berlatih berbicara masih terbatas.

Setelah diterapkan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*, kemampuan berbicara anak meningkat secara nyata. Media ini menyajikan gambar, animasi, dan aktivitas interaktif yang menarik perhatian anak sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketika anak diminta menebak gambar, guru memberikan pertanyaan lanjutan mengenai nama objek, ciri-ciri, warna, fungsi, maupun pengalaman yang berkaitan dengan gambar tersebut. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkaya kosakata, menyusun kalimat sederhana, serta mengembangkan keberanian dalam berkomunikasi.

Peningkatan kemampuan berbicara juga terlihat pada aspek kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kemampuan menjawab pertanyaan, serta kemampuan menceritakan kembali informasi secara runtut. Anak yang sebelumnya hanya memberikan jawaban singkat mulai mampu menjelaskan gambar menggunakan kalimat yang lebih lengkap dan menggunakan kata hubung seperti *dan* atau *karena*. Selain itu, anak tampak lebih aktif berdiskusi dan

percaya diri dalam menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini mendukung teori bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar sehingga perkembangan bahasa menjadi lebih optimal. Penggunaan permainan berbasis teknologi juga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang menyukai aktivitas bermain, visual yang menarik, serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif dan media digital mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain, interaksi, dan media visual memberikan pengalaman

belajar yang lebih bermakna sehingga anak terdorong untuk lebih aktif berkomunikasi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Scratch Jr* sebagai media digital interaktif yang dipadukan dengan permainan tebak gambar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media konvensional.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keberanian, kelancaran berbicara, dan kemampuan anak dalam mengembangkan kosakata selama proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan **permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr*** memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Kasih Bapa Percut.

Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan berbicara anak masih berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata 22,2. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tebak gambar berbasis *Scratch Jr*, kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 32,8 dan berada pada kategori sangat baik. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Peningkatan kemampuan berbicara terlihat pada berbagai indikator, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan nama gambar, menjelaskan ciri-ciri objek, menjawab pertanyaan guru, menyusun kalimat sederhana menggunakan kata hubung, serta menceritakan kembali informasi secara runtut dan percaya diri. Penggunaan media berbasis *Scratch Jr* yang memadukan gambar, animasi, dan aktivitas bermain mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga mendorong anak untuk lebih berani berkomunikasi dan berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tebak gambar berbasis aplikasi *Scratch Jr* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. Selain meningkatkan keterampilan berbahasa, media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan rasa percaya diri anak dalam mengungkapkan ide dan pendapat. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak perlu terus dikembangkan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, E. S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27–37.

- <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25783>
- Basri, dkk. (2024). *Pengaruh permainan sambungan memori terhadap minat dan kemampuan belajar anak usia dini*.
- Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson Education.
- Dhieni, N., dkk. (2021). *Metode pengembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Diputera, A. M. (2022). *Statistik pendidikan: Analisis asesmen menggunakan Jamovi*. CV Bintang Semesta Media.
- Fitriani, A., & A. (2019). Studi kasus perkembangan keterampilan berbicara anak usia dini melalui penerapan metode bercerita. *Jurnal UPMK*, 29–37.
- Fahrudin, I. R. (2022). Efektivitas penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. *Journal of Classroom Action Research*, 49–55.
- Herlina Deborah Victoria, Anggraini, E. S., Wulan, D. S. A., Simare-mare, A., & Sinaga, R. (2024). Pengaruh penggunaan media mini teater terhadap keterampilan komunikasi anak usia 5–6 tahun di TK Karunia Medan Johor. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 307–320. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.832>
- Judijanto, L., dkk. (2025). *Pendidikan anak usia dini*. Future Science Publisher.
- Manik, R. T. Y., & Wulan, D. S. A. (2024). Pengaruh penggunaan media *pop-up book* untuk perkembangan bahasa lisan ekspresif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Harapan Ambarita. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 22–37.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.
- Puspita, M. D., dkk. (2020). Pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Al Falah Palembang Tahun Ajaran 2019/2020. *PERNIK: Jurnal PAUD*, 3(1), 1–11.
- Putri, A. B. E., & A. (2023). Perkembangan berbicara anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 35–45.
- Ratno Abidin. (2020). *Buku ajar pengembangan bahasa anak usia dini*. UM Surabaya Publishing.
- Samuel Pradipta Wibisono, dkk. (2022). Pemanfaatan media belajar *Scratch Jr* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B. *Early Childhood Education and Development*, 121–132.
- Siahaan, C. W., & Kamtini. (2021). Meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini lewat metode cerita dengan memanfaatkan media boneka tangan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1230–1238.

- Simatupang, N. D., & Latiana, L. (2020). Pengaruh penggunaan media kartu gambar terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 45–52.
- Sipahutar, R. J., Simatupang, D., & Murni, S. A. (2023). Stimulasi kognitif anak usia dini melalui pemrograman komputer menggunakan ScratchJr. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7464–7475.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Sitti Mania, S., dkk. (2025). *Pengantar metodologi penelitian: Panduan bagi peneliti pemula*. Kencana.
- Srinahyanti, W. W. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Medan.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kombinasi*. Alfabeta.
- Susanti, U. V., dkk. (2023). Analisis proses pembelajaran media gambar kartu terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sapen Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 106–119.
- Virganta, A. L., Kamtini, Novitri, D. M., & Suwardani, N. K. (2021). Pendampingan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif berbasis enam aspek perkembangan anak di TK Salsa. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(2), 44–50.
<https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i2.30516>
- Yanita, I., dkk. (2024). Efektivitas kegiatan bermain tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Husna Desa Krueng Kluet Kabupaten Aceh Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1–12.