

**Pengaruh Permainan Jembatan Tapanuli Terhadap Kemampuan Berbicara  
Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang**

Putri Nanda Sari Musril<sup>1)</sup>, Nur Hazizah<sup>2)</sup>, Yulsyofriend<sup>3)</sup>, Rismareni Pransiska<sup>4)</sup>  
Universitas Negeri Padang

Email : [putrinanda03sari@gmail.com](mailto:putrinanda03sari@gmail.com), [nur\\_hazizah@fip.unp.ac.id](mailto:nur_hazizah@fip.unp.ac.id),  
[yulsyofriend@fip.unp.ac.id](mailto:yulsyofriend@fip.unp.ac.id), [pransiskaunp@fip.unp.ac.id](mailto:pransiskaunp@fip.unp.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to ascertain how the Tapanuli bridge game affects the speaking skills of the students at Adhyaksa XXVI Kindergarten in Padang. This study employs a “nonequivalent control group design, a quasi-experimental method, and a quantitative methodology. Twenty-four youngsters were used as research subjects, and they were split into two groups: the experimental class and the control class”. While the control group received traditional instruction, the experimental group received treatment in the form of the Tapanuli bridge game. Speaking ability tests, structured observations, and documentation were used as data gathering methods. The SPSS version 26 software was used to “analyse the data using the t-test (independent sample t-test), homogeneity tests, and normality tests”. The findings indicated that there was a “significant difference between the children's speaking abilities in the experimental class and the control class, with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 <0.05. Therefore, it can be said that the Tapanuli bridge game significantly and favourably enhances children's speaking skills between the ages of five and six. The study's findings show that traditional games can be used as an alternative, effective learning activity to help children who are the study's target improve their speaking abilities. Additionally, this game is enjoyable and significant in helping young children develop their speaking abilities”.*

*Keywords: Tapanuli Bridge Game; Speaking Ability; Early Childhood*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk “mengetahui pengaruh permainan jembatan tapanuli terhadap kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design”. Subjek penelitian berjumlah 24 anak yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan jembatan tapanuli, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berbicara, observasi terstruktur, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 26 melalui “uji normalitas, uji

homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t (independent sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan jembatan tapanuli berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak yang mejadi target pada penelitian ini dan juga permainan ini menyenangkan, dan bermakna dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini”.

Kata Kunci: Permainan Jembatan Tapauli; Kemampuan Berbicara; Anak Usia Dini

### **A. Pendahuluan**

Santrock (Yunita 2014:2) mendefinisikan “bahasa sebagai alat komunikasi lisan, tulisan, atau berbasis simbol. Komunikasi dilakukan melalui bahasa. Kemampuan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumber ke penerima menggunakan bahasa dikenal sebagai keterampilan komunikasi. Jika anak sedang belajar atau berlatih, keterampilan komunikasi mereka akan meningkat. Kemampuan komunikasi seseorang akan meningkat dengan bertambahnya Latihan” (Ardini 2018:242).

Bahasa dikembangkan melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa, menurut Vygotsky (1978). Anak-anak dapat membangun kalimat, belajar bahasa

baru, dan mengomunikasikan pikiran dan emosi mereka melalui proses komunikasi ini. Menurut Vygotsky, bahasa berfungsi sebagai alat mediasi pembelajaran selain sebagai alat komunikasi.

Menurut Haryadi dan Zamzani (2000) (Aprinawati 2017), “berbicara secara umum dapat dipahami sebagai cara seseorang mengkomunikasikan maksud (gagasan, perasaan, dan isi hatinya) kepada orang lain melalui bahasa lisan sehingga orang lain dapat memahaminya. Selain itu, Slamet dan Amir mengartikulasikan gagasan berbicara sebagai keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan sebagai kegiatan menyampaikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengarnya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan maksud, gagasan, pemikiran, dan perasaan yang telah disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar sehingga pendengar nantinya dapat memahami apa yang disampaikan”.

Khadijah dan Armanila (2017:19) mengatakan bahwa bermain adalah hal yang sangat alamiah bagi anak, melalui sentuhan, bergembira, tertawa, berteriak adalah bagian dari kehidupan anak-anak ketika mereka masuk ke dalam bingkai permainan, artinya bermain dapat membantu anak dalam perkembangan jiwa anak dan aspek perkembangan seperti perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional, serta fungsi permainan tergantung dari kreasi permainan yang dimainkan oleh anak, misalnya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak dapat bermain dengan permainan yang sesuai dengan tujuan perkembangan bahasa tersebut.

Menurut Kenanoglu (2021), permainan tradisional efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah karena melibatkan komunikasi lisan antar sesama teman sebaya dalam konteks yang menyenangkan. Dalam proses permainan, anak berlatih mengucapkan kata, memahami makna kalimat, bergantian berbicara dan menyesuaikan ekspresi bahasa sesuai situasi sosial. Hal ini sejalan dengan teori interaksionis dari Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan dukungan lingkungan (*zone of proximal development*). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini berdampak positif terhadap kemampuan berbahasa. Anak-anak yang terlibat aktif dalam permainan kelompok menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak, menirukan, dan berbicara (Kenanoglu, 2021; Hasanah, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti melakukan penelitian sebagai upaya pemecahan masalah yang ada dilapangan dengan judul ”Pengaruh Permainan Jembatan Tapanuli

Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Adhyaksa Padang”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi eksperimen* (eksperimen semu)”. Menurut Arikunto (2010:207) menyatakan bahwa *quasi eksperimen* merupakan “Penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau manipulasi semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada.”

Metode *quasi eksperimen* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan jembatan tapanuli terhadap kemampuan berbicara anak. Penelitian *quasi eksperimen* ini dilakukan dengan maksud untuk melihat efek tertentu setelah diberikan treatment pada kemampuan berbicara anak.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Taman Kanak-

Kanak Adhyaksa XXVI Kota Padang. Sampel yang digunakan adalah anak-anak yang berada di kelas B2 sebagai kelas eksperimen dan kelas B3 sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 12 anak. Variabel bebas dan variabel terikat merupakan dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Kemampuan berbicara merupakan “variabel dependen dalam penelitian ini, dan permainan jembatan tapanuli merupakan variabel bebas. Pengujian, observasi, dan dokumentasi merupakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pengelompokan data menurut variabel dan tipe responden, tabulasi data menurut variabel dari semua responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk mengatasi rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang disarankan merupakan langkah-langkah dalam proses analisis data”.

(Sugiyono, 2019). “Uji prasyarat dalam analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis”.

Data pada penelitian ini dihasilkan dari pre-test dan post-test dengan menerapkan lima belas instrument melalui kriteria penilaian sebagai berikut : (1) “Mahir/M diberi nilai 4; (2) Cakap/C diberi nilai 3; (3) Layak/L diberi nilai 2; (4) Baru Berkembang/BB diberi nilai 1”.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis data hipotesis, homogenitas, dan normal tes:

#### **1. Uji Normalitas**

Tujuan dari uji normalitas adalah “untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi normal. Data yang biasanya didistribusikan dapat digunakan dalam penelitian. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap normal; jika kurang dari 0,05, hal ini dianggap normal”. Tabel berikut menampilkan temuan uji kenormalan yang dilakukan.

**Tabel 1 Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Hasil Eksperimen	Pre-Test	,187	12	,200*	,873	12	,072
	Post-Test	,159	12	,200*	,938	12	,475
Kontrol	Pre-Test	,112	12	,200*	,979	12	,981
	Post-Test	,225	12	,093	,873	12	,071

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel tersebut dapat diketahui “jumlah N pada kelas eksperimen dan kontrol masing-masing terdiri dari 12 anak. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi (sig) pada *pre-test* adalah 0,72 dan pada *post-test* adalah 0,475. Di kelas kontrol, nilai sig *pre-test* adalah 0,163 dan *post-test* adalah 0,071. Dengan nilai sig di kedua kelas lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal”.

Uji pernyataan yang kedua adalah “uji homogenitas melakukan pendekatan uji *One Way Anova*. Tes ini digunakan untuk melihat kedua kelas tersebut apakah bersifat homogen. Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan *Gain Score* untuk kemampuan berbicara anak dari hasil selama

melakukan penelitian”. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

**Tabel 2. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	,453	1	22	,508
Based on Median	,625	1	22	,438
Based on Median and with adjusted df	,625	1	21,844	,438
Based on trimmed mean	,488	1	22	,492

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 terlihat bahwa “nilai Pre-test dan Post-test signifikannya adalah 0,508. karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni  $0,508 > 0,05$  dengan begitu informasi tersebut adalah homogen. Karena kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian”.

Menurut penelitian ini, “sampel bersifat homogen dan berdistribusi normal berdasarkan uji homogenitas dan normalitas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik statistik, yaitu *uji t Sampel Independen* untuk mengetahui signifikansi perbedaan outcome antar kelompok dan uji N-

Gain untuk menilai kemampuan berbicara anak”.

**Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Post-Test Eksperimen	12	51,75	2,768	,799
Post-Test Kontrol	12	39,83	2,290	,661

Menurut data di atas, “rata-rata (mean) n-gain kelas eksperimen adalah 51,75, sedangkan kelas kontrol adalah 39,83. Hasil pengujian ini menunjukkan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut”. Tabel berikut menampilkan hasil yang dilampirkan:

**Tabel 4. Independent Sampel Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	,453	,508	11,493	22	,000	11,917	1,037	9,766	14,067
	Equal variances not assumed			11,493	21,254	,000	11,917	1,037	9,762	14,071

**Tabel 5. Uji Leven's**

Homogeneity of Variance Test			
		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	,453	,508

Berdasarkan tabel di atas, “nilai signifikansi pada *Levene’s Test of Equality of Variances* adalah 0,508, yang lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, nilai signifikansi (2-tailed) yang tercantum dalam tabel adalah 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian “Pengaruh permainan jembatan tapanuli terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Adhyaksa XXVI Padang, diperlukan pembahasan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini”. Dalam penelitian ini menggunakan permainan jembatan tapanuli dalam mengukur kemampuan berbicara anak pada kelas eksperimen sedangkan dikelas kontrol guru dengan permainan menyusun kata.

Bahasa adalah suatu alat yang bertujuan untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Berkomunikasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bergaul anak. Robingatin dan Ulfah (2019: 17) mengatakan

bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan diucapkan, ditulis atau dilambangkan dalam menyampaikan gagasan dan keinginan seseorang, hal tersebut sesuai dengan sistem simbol yang dimiliki sebagai hasil pengolahan dan sudah berkembang.

Bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Dengan berkomunikasi maka manusia akan membentuk hubungan melalui perasaan dan pikiran yang diucapkan satu sama lain. Sejalan dengan itu Sonawat (dalam Yulsyofried, Anggraini dan Yeni, 2019: 29) mengatakan bahasa sebagai sarana untuk membuat keinginan dan kebutuhan dikenali, bahasa sebagai sarana dalam mengekspresikan emosi, bahasa sebagai alat dalam memperoleh informasi, bahasa sebagai sarana dalam berinteraksi sosial dan bahasa merupakan alat bantu dalam mengenal pribadi.

Bermain merupakan dunia anak yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Hazizah (2020), bermain tidak hanya sekedar aktivitas untuk mengisi waktu luang, tetapi juga merupakan media

pembelajaran utama bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengekspresikan diri, berinteraksi dengan lingkungan, serta mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu. Oleh karena itu, kegiatan bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal. Sejalan dengan itu Hayati dan Putro (2021: 54) mengatakan kegiatan bermain merupakan suatu sarana dalam bersosialisasi untuk memberikan kesempatan kepada anak, yaitu menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Bermain dapat “mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh” (Pahrul & Amalia, 2020) mengenai penerapan permainan bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dimana dapat melatih daya ingat anak, dapat melatih kemampuan mendengar, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan menirukan. Selain aspek perkembangan kognitif,

bermain juga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Bahasa merupakan alat komunikasi dan bersosialisasi. Saat anak memasuki pendidikan Taman Kanak-kanak, “anak akan dihadapkan pada hal-hal yang mengharuskan anak bersosialisasi menggunakan bahasa” (Fika, Meilanie, & Fridani, 2019).

Vygotsky (Pinangkaan, Silaban dan Ramli, 2023: 3) menjelaskan bermain menjadi sumber perkembangan anak dalam aspek berpikir, yaitu dengan adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain seperti menyediakan ruang bagi anak dalam mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat. Proses bermain tersebut akan melibatkan diri anak dalam membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai dan kultur.

Menurut Pratiwi (2017: 112) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan dan juga tidak menekankan pada hasil dari kegiatan bermain melainkan bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan lebih menekankan kepada proses karena bermain dapat

memberikan manfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan alat maupun tidak, yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi, kerja sama, mengenal aturan dan disiplin serta anak dapat membangun pengetahuan dari lingkungannya.

Permainan jembatan tapanuli adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak anggota/ anak. Sejalan dengan itu, Murtafi'atun (2018: 296) menjelaskan bahwa permainan jembatan tapanuli akan semakin seru jika pemainnya dalam jumlah banyak. Permainan jembatan tapanuli adalah permainan yang tersebar hampir di seluruh Indonesia, permainan ini dimainkan oleh lima atau delapan anak dengan kompak dan bernyanyi bersama, permainan ini dilakukan terus sampai habis semua pemain dan berakhir pada penjaga gerbang (Yulita, 2017: 31-32).

Menurut Putri dan Setyowati (2023: 2) permainan jembatan tapanuli adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak dengan temannya, bermain dilakukan di tempat yang lumayan luas dan dapat dimainkan oleh 5-10 anak atau lebih, permainan ini dilakukan dengan mengumpulkan anak untuk dijadikan jembatan tapanuli.

Permainan ini selain menyenangkan untuk dimainkan juga memiliki banyak manfaat untuk anak. Adapun tujuan permainan jembatan tapanuli (ular naga) menurut Barokah (2022: 15) ialah untuk melatih sosial emosional, kerja sama, fisik motorik dan bahasa anak usia dini.

Maka dengan itu tujuan dari bermain permainan jembatan tapanuli adalah dapat mengembangkan kemampuan motorik dengan menggerakkan anggota tubuh, kemampuan bahasa dengan berbicara dan menulis, kemampuan sosial dengan berinteraksi dengan teman, dan kemampuan emosional anak saat anak bermain, bernyanyi dan bersenang-senang bersama teman.

Setiap kemampuan anak yang diukur melalui instrumen penelitian

menunjukkan peningkatan yang nyata. Hal ini terlihat dari perkembangan kemampuan Berbicara anak yang semakin meningkat. Dalam instrumen penelitian tersebut, anak mampu melakukan kegiatan dengan baik dan tepat.

Setelah diberikan perlakuan sebanyak tiga kali maka hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa permainan Jembatan Tapanuli memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nur Hazizah (2020) yang menyatakan bahwa “kegiatan bermain merupakan sarana belajar yang efektif bagi anak usia dini, termasuk dalam mengembangkan kemampuan bahasa”. Melalui bermain, anak secara alami terlibat dalam interaksi verbal yang mendorong mereka untuk berbicara, mengungkapkan ide, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Permainan Jembatan Tapanuli yang diterapkan dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya

melalui nyanyian, dialog sederhana, serta aturan permainan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih anak dalam mengembangkan kosakata, keberanian berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Yulsyofriend (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang secara optimal melalui lingkungan yang kaya akan stimulasi, salah satunya melalui kegiatan bermain. Dalam permainan Jembatan Tapanuli, anak memperoleh stimulasi bahasa melalui interaksi sosial, komunikasi, serta aktivitas bermain yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam berbicara.

Selanjutnya, Suryana (2021) juga menegaskan bahwa kegiatan bermain dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak karena adanya interaksi sosial yang intens selama permainan berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, interaksi yang terjadi antar anak saat bermain Jembatan Tapanuli mendorong anak untuk saling berbicara, bertanya, menjawab, serta memahami instruksi permainan, sehingga kemampuan

berbicara anak berkembang secara alami.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Novan Ardy Wiyani (2020) yang menyatakan bahwa bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif karena anak tidak merasa tertekan, sehingga lebih bebas dalam mengekspresikan ide dan perasaannya melalui bahasa. Hal ini terlihat selama penelitian, di mana anak lebih percaya diri dan aktif berbicara saat kegiatan bermain dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Jembatan Tapanuli memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. Hal ini karena permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif, sehingga mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

Berdasarkan hasil uji penelitian terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berbicara anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari sikap antusias anak dalam melakukan permainan

jembatan tapanuli karena kegiatan ini merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Selain itu permainan jembatan tapanuli ini juga menarik minat anak dikarenakan mereka dapat bermain secara bersama-sama sambil bernyanyi sedangkan pada kelas kontrol media yang digunakan sudah biasa bagi anak sehingga anak kurang tertarik dan kurang antusias untuk melakukan kegiatan tersebut.

Pada tahap pre-test, tidak ditemukan perbedaan dalam kemampuan berbicara awal antara “anak-anak di kelas kontrol dan kelas eksperimen, hal tersebut dapat terjadi karena kegiatan dan metode yang dilakukan pada anak kurang menarik baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen, pelaksanaan pre-test bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan berbicara anak di Taman Kanak-kanak Adhyaksa XXVI Padang”. Seharusnya seorang guru meningkatkan kemampuan berbicara anak diperlukan cara yang lebih menarik dan inovatif agar anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara yang dimiliki anak.

#### **D. Kesimpulan**

Kesimpulan berikut dapat ditarik dari analisis data penelitian: Hasil *Uji*

Levene untuk Kesetaraan Varians menunjukkan bahwa “nilai signifikansi sebesar 0,508 lebih besar dari 0,05. Angka ini menunjukkan adanya homogenitas varians data N-gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol”. Selain itu, temuan *Uji-t Sampel Independen* menunjukkan “nilai signifikansi (dua sisi) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,005”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa “permainan jembatan Tapanuli dan latihan belajar reguler yang diberikan guru kepada siswa di TK Adhyaksa Padang, yang berusia antara lima dan enam tahun, memiliki perbedaan yang signifikan dalam kemampuannya meningkatkan kemampuan berbicara mereka”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aprinawati. (2017). *Kemampuan berbicara anak usia dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardini, P. (2018). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Barokah, S. (2022). *Permainan tradisional untuk anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.
- Fika, Meilanie, R., & Fridani, L. (2019). Pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–52.
- Hasanah, U. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal PAUD Modern*, 8(1), 12–20.
- Hayati, N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hazizah, N. (2020). *Perkembangan anak usia dini*. Padang: UNP Press.
- Kenanoglu, R. (2021). *The effect of traditional games on preschool children's language development*. *Early Childhood Education Journal*, 49(2), 215–223. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01084-2>
- Khadijah, & Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Murtafi'atun. (2018). Permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 290–300.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Penerapan metode bermain dalam lingkaran untuk meningkatkan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 100–108.
- Pinangkaan, M., Silaban, H., & Ramli, M. (2023). Teori Vygotsky dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–10.

- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 110–118.
- Putri, A., & Setyowati, E. (2023). Permainan jembatan Tapanuli dalam meningkatkan kerja sama anak. *Jurnal PAUD Nusantara*, 4(1), 1–10.
- Robingatin, & Ulfah, M. (2019). Pengembangan bahasa anak usia dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan anak usia dini: teori dan praktik pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wiyani, N. A. (2020). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Yogyakarta: Gava Media.
- Yulita. (2017). Permainan tradisional anak Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulsyofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). *Pengembangan bahasa anak usia dini*. Padang: UNP Press.