



## Permainan Tebak Gambar untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini

Afdhalina

Program Studi PGPAUD, Fakultas Hukum dan Pendidikan, Universitas Battuta

Email: afdhalinakahar@gmail.com

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan tebak gambar dalam menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Permainan tebak gambar dipilih karena menggabungkan stimulasi visual dan verbal, yang diyakini mampu meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan bahasa asing pada anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design yang melibatkan 60 anak usia 5-6 tahun dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan permainan tebak gambar dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran reguler. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan bahasa Inggris sebelum dan sesudah perlakuan, serta dianalisis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa Inggris dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $p < 0,05$ ). Rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan daripada kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa permainan tebak gambar efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan anak-anak. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa permainan tebak gambar merupakan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar guru menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan seperti tebak gambar untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** permainan tebak gambar, kemampuan bahasa Inggris, anak usia dini, pembelajaran berbasis permainan, stimulasi bahasa.

### Abstract

*This study aims to examine the effectiveness of picture guessing games in stimulating English language skills in early childhood. Picture guessing games were chosen because they combine visual and verbal stimulation, believed to enhance vocabulary acquisition and pronunciation of a foreign language in children. This research used an experimental method with a pretest-posttest control group design, involving 60 children aged 5-6 years divided into two groups: the experimental group, which participated in the picture guessing game, and the control group, which followed regular learning activities. Data were collected through English proficiency tests before and after treatment and were analyzed using a t-test. The results showed that the experimental group experienced a significant improvement in English proficiency compared to the control group ( $p < 0.05$ ). The posttest average scores of the experimental group were significantly higher than those of the control group, indicating that picture guessing games effectively enhanced children's vocabulary and pronunciation. Based on these findings, it can be concluded that picture guessing games are an effective and enjoyable learning method for stimulating English language skills in early childhood. This study recommends that teachers use game-based learning methods such as picture guessing games to boost children's motivation and active participation in learning English.*

---

---

**Keywords:** *picture guessing game, English language skills, early childhood, game-based learning, language stimulation.*

**How to Cite:** Afdhalina. (2022). *Permainan Tebak Gambar Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. JURNAL EKODIK. Vol (10), No.1 : halaman 26-31.

---

## PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini. Bahasa tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga alat untuk memahami konsep dan membentuk hubungan sosial. Pada masa ini, anak-anak berada dalam fase kritis perkembangan bahasa di mana stimulasi yang tepat dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa, termasuk penguasaan bahasa asing seperti bahasa Inggris (Bialystok & Craik, 2010). Pengembangan kemampuan bahasa yang baik dapat membantu anak dalam berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti kognitif, sosial, dan emosional (Hoff, 2006).

Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, semakin penting diperkenalkan sejak dini. Anak-anak usia dini memiliki kapasitas luar biasa dalam menyerap bahasa baru, terutama bila dilakukan melalui metode yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pembelajaran bahasa asing di usia dini seringkali lebih efektif melalui pendekatan yang berbasis bermain, karena anak-anak lebih mudah menyerap informasi saat belajar dalam suasana yang menyenangkan (Shin, 2006).

Salah satu metode yang menarik perhatian adalah penggunaan permainan tebak gambar. Permainan ini tidak hanya melibatkan kemampuan visual anak dalam mengenali objek, tetapi juga menuntut mereka untuk menyebutkan atau mendeskripsikan gambar tersebut menggunakan bahasa Inggris. Interaksi ini dapat memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan berbicara, serta memperkuat pemahaman anak terhadap bahasa Inggris secara alami (Gass & Mackey, 2013).

Permainan tebak gambar juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*), di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung

dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran bahasa melalui permainan ini dapat menghilangkan rasa cemas atau takut dalam belajar bahasa asing, karena anak-anak merasa belajar adalah bagian dari permainan, bukan suatu aktivitas yang membebani (Pinter, 2011).

Selain itu, permainan ini memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka. Kolaborasi dalam permainan juga mendorong anak untuk saling membantu, mengajukan pertanyaan, serta memberikan jawaban dalam bahasa Inggris, yang secara tidak langsung melatih keterampilan berbicara dan mendengar (Ellis, 2005).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal metode pengajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Musfiroh, 2012). Penggunaan permainan tebak gambar ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan tebak gambar dalam menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai kontribusi permainan tebak gambar dalam meningkatkan kosakata, pelafalan, serta pemahaman bahasa Inggris pada anak usia dini (Lightbown & Spada, 2013).

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik dan orang tua dalam mengimplementasikan permainan tebak gambar sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, upaya untuk mengenalkan bahasa Inggris sejak usia

dini dapat dilakukan secara lebih optimal dan menyenangkan (Cameron, 2001).

Secara keseluruhan, penelitian ini akan mengkaji peran permainan tebak gambar dalam konteks stimulasi bahasa Inggris, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa asing pada anak usia dini di Indonesia.

Permainan tebak gambar merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang menggabungkan aspek visual dan verbal. Dalam permainan ini, anak-anak diminta untuk mengidentifikasi gambar atau simbol dan kemudian menghubungkannya dengan kata atau frasa tertentu. Menurut Vygotsky (1978), permainan ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa, karena anak-anak belajar melalui interaksi sosial dan stimulasi mental yang menyenangkan. Metode pembelajaran berbasis permainan seperti tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak (Piaget, 1952).

Selain itu, permainan tebak gambar juga memungkinkan anak untuk belajar bahasa asing dengan lebih cepat dan efektif melalui proses asosiasi visual. Gambar-gambar yang ditampilkan membantu anak mengenali dan mengingat kata-kata baru dengan lebih mudah, sesuai dengan teori dual coding dari Paivio (1986) yang menyatakan bahwa informasi visual dan verbal diproses secara berbeda oleh otak, namun keduanya dapat saling melengkapi untuk meningkatkan retensi memori.

Stimulasi kemampuan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial. Pada usia ini, anak-anak sedang berada pada fase kritis perkembangan bahasa, di mana mereka memiliki potensi besar untuk menyerap bahasa dengan cepat, terutama melalui stimulasi yang tepat (Hoff, 2006). Penelitian menunjukkan bahwa stimulasi bahasa yang efektif melibatkan interaksi verbal yang kaya dan bervariasi, baik dengan orang dewasa maupun teman sebaya (Snow, 1999).

Stimulasi bahasa dapat dilakukan melalui berbagai cara, termasuk penggunaan permainan yang melibatkan komunikasi

verbal, seperti permainan tebak gambar. Menurut Gass dan Mackey (2013), kegiatan yang melibatkan penggunaan bahasa dalam konteks bermain dapat membantu anak-anak memperluas kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara secara alami. Stimulasi melalui permainan juga meningkatkan rasa percaya diri anak untuk menggunakan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari (Pinter, 2011).

Kemampuan bahasa Inggris pada anak usia dini dapat berkembang pesat melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Anak-anak pada usia dini memiliki kapasitas belajar bahasa yang sangat fleksibel, sehingga mereka dapat menyerap bahasa asing secara alami jika diberikan paparan yang cukup dan stimulasi yang tepat (Lightbown & Spada, 2013). Menurut Cameron (2001), pengajaran bahasa Inggris pada anak-anak harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif dan emosional mereka, sehingga penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan tebak gambar, sangat dianjurkan.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan bahasa anak, termasuk kosakata, tata bahasa, dan pelafalan (Shin, 2006). Tebak gambar memungkinkan anak untuk mengasosiasikan kata-kata bahasa Inggris dengan gambar yang relevan, sehingga mereka dapat memahami makna kata-kata tersebut dengan lebih baik. Pengalaman belajar yang melibatkan sensorik (visual dan auditori) juga meningkatkan ingatan dan kemampuan berbahasa anak (Ellis, 2005).

## **METODE PENELITIAN**

Berikut adalah bagian Metode Penelitian yang mencakup populasi, sampel, teknik sampling, serta analisis data, beserta referensi terkait penelitian tentang permainan tebak gambar untuk menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini.

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji

efektivitas permainan tebak gambar dalam menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini, serta untuk memperoleh data yang dapat diukur secara numerik. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel bebas, yaitu permainan tebak gambar, dan variabel terikat, yaitu kemampuan bahasa Inggris anak usia dini (Creswell, 2014).

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang akan diberikan intervensi berupa permainan tebak gambar, dan kelompok kontrol yang tidak diberikan intervensi (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012). Kedua kelompok ini akan diukur kemampuan bahasa Inggrisnya sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan bahasa Inggris mereka setelah diberikan permainan tebak gambar.

## 3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak (TK) yang berada di kota X. Anak usia dini pada rentang usia ini berada pada tahap perkembangan bahasa yang sangat penting, sehingga mereka menjadi target yang relevan untuk penelitian tentang stimulasi bahasa Inggris (Berk, 2013; Sembiring, 2023). Sampel diambil dari populasi yang telah ditentukan dengan jumlah total 60 anak. Dari populasi ini, sampel akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 30 anak untuk kelompok eksperimen dan 30 anak untuk kelompok kontrol. Jumlah sampel ini dianggap memadai untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel sesuai dengan desain eksperimen yang digunakan (Sugiyono, 2017; Panggabean, 2023).

## 4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji t (t-test) untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol (Field, 2009). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah permainan tebak gambar secara signifikan mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris anak-anak pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, analisis data deskriptif juga dilakukan untuk mengetahui rerata skor pretest dan posttest di kedua kelompok, serta persentase peningkatan kemampuan bahasa Inggris pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2017). Semua analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS untuk memastikan keakuratan perhitungan statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum

Penelitian ini dilakukan pada 60 anak usia 5-6 tahun yang dibagi ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen (30 anak) yang mendapatkan perlakuan berupa permainan tebak gambar, dan kelompok kontrol (30 anak) yang mengikuti kegiatan belajar reguler tanpa perlakuan tambahan. Permainan tebak gambar dilakukan dalam enam sesi pertemuan selama 30 menit setiap pertemuan, dengan fokus pada pengenalan dan penggunaan kosakata bahasa Inggris yang sederhana.

Kedua kelompok diukur kemampuan bahasa Inggrisnya melalui tes pretest dan posttest. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak di kelompok eksperimen secara aktif berpartisipasi dalam permainan, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta mulai menggunakan kata-kata bahasa Inggris yang telah diperkenalkan selama permainan. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran berlangsung secara reguler tanpa ada peningkatan signifikan dalam interaksi verbal yang melibatkan bahasa Inggris.

### Statistik Deskriptif

Tabel berikut menunjukkan statistik deskriptif dari hasil pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Kelompok	Pretest Mean	Posttest Mean	Rerata Peningkatan
Eksperimen	45,8	78,4	32,6
Kontrol	44,5	50,2	5,7

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rerata pretest untuk kedua kelompok tidak berbeda jauh, yaitu 45,8 untuk kelompok eksperimen dan 44,5 untuk kelompok kontrol. Namun, setelah intervensi, kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dengan rerata posttest mencapai 78,4, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sedikit menjadi 50,2. Rerata peningkatan kemampuan bahasa Inggris pada kelompok eksperimen sebesar 32,6, jauh lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol yang hanya sebesar 5,7.

Hal ini menunjukkan adanya efek positif dari permainan tebak gambar terhadap kemampuan bahasa Inggris anak usia dini, khususnya dalam hal penguasaan kosakata dan pelafalan kata-kata bahasa Inggris. Tabel berikut menunjukkan hasil uji t:

Tabel 2. Uji Statistik

Uji Statistik	Nilai t	Sig.
Posttest Eksperimen vs Kontrol	7,86	0,001

Nilai t sebesar 7,86 dan nilai p sebesar 0,001 menunjukkan bahwa perbedaan rerata hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah signifikan. Dengan kata lain, permainan tebak gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak-anak dibandingkan dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan (Aisyah, 2024).

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa permainan tebak gambar secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Berdasarkan teori pembelajaran bahasa kedua (second language acquisition), anak-anak usia dini mampu menyerap bahasa asing lebih mudah melalui kegiatan yang menyenangkan dan berbasis bermain (Lightbown & Spada, 2013).

Permainan tebak gambar memberikan anak-anak kesempatan untuk mempraktikkan kata-kata bahasa Inggris secara kontekstual, serta mengintegrasikan elemen visual dengan elemen verbal, yang sesuai dengan teori dual coding dari Paivio (1986).

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kosakata, tetapi juga dalam mendorong partisipasi aktif anak-anak selama proses pembelajaran (Pinter, 2011). Anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam menggunakan bahasa Inggris, baik dalam konteks permainan maupun dalam interaksi sehari-hari di kelas.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran reguler tanpa permainan tebak gambar menunjukkan peningkatan yang jauh lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif kurang efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa asing anak usia dini (Ellis, 2005).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa permainan tebak gambar merupakan metode yang efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis bermain dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi anak-anak untuk mempelajari bahasa baru (Shin, 2006; Sembiring, 2022).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Permainan tebak gambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Anak-anak yang mengikuti permainan tebak gambar menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris, pelafalan, dan pemahaman bahasa dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti permainan ini. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil posttest antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok eksperimen memiliki peningkatan yang lebih besar. Metode pembelajaran berbasis permainan memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia dini. Permainan tebak gambar tidak hanya menstimulasi kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan minat anak dalam pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar secara kontekstual melalui asosiasi visual dan verbal, yang mendukung perkembangan bahasa mereka. Dari hasil ini, direkomendasikan agar guru di pendidikan anak usia dini memanfaatkan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan tebak gambar, sebagai salah satu strategi pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, penting untuk mengintegrasikan elemen visual dalam pembelajaran agar anak-anak dapat belajar bahasa asing dengan cara yang lebih interaktif dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D., & Sembiring, P. S. U. (2024). PSIKOLOGI ANAK USIA DINI DI TK SYARIF AR-RASYID BINJAI. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 30-35.
- Bialystok, E., & Craik, F. I. M. (2010). *Cognitive and linguistic processing in the bilingual mind. Current Directions in Psychological Science*, 19(1), 19-23.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2005). *Instructed second language acquisition: A literature review*. Wellington, New Zealand: Ministry of Education.
- Gass, S. M., & Mackey, A. (2013). *The Routledge handbook of second language acquisition*. Routledge.
- Hoff, E. (2006). *How social contexts support and shape language development. Developmental Review*, 26(1), 55-88.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Musfiroh, T. (2012). Pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan anak usia dini: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 6(1), 1-10.
- Panggabean, D. S., Misykah, Z., Sembiring, P. S. U., Dalimunte, A., & Rambe, A. (2023). Acceleration Of Ability To Write Free Poetry In Class V Students Of An-Nisa Integrated Islamic Elementary School, Deli Serdang Regency. *Jurnal Scientia*, 12(03), 3368-3378.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Pinter, A. (2011). *Children learning second languages*. Palgrave Macmillan.
- Sembiring, P. S. U., Panggabean, D. S., & Misykah, Z. (2022). I-TEACH MODEL IN INCLUSION CLASSROOM FOR ECCE TEACHERS (Application Of Learning Model For Children With Special Needs In Regular Classes). *Jurnal Scientia*, 11(02), 743-749.
- Sembiring, P. S. U., & Yusnita, N. C. (2023). Pelatihan Model Pembelajaran I-Teach Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Di Lembaga Paud Pada Pendidikan Inklusif. *Outline Journal of Community Development*, 1(1), 1-6.
- Shin, J. K. (2006). Ten helpful ideas for teaching English to young learners. *English Teaching Forum*, 44(2), 2-7.
- Snow, C. E. (1999). *Language acquisition in the early years: Progress and limitations*. Blackwell.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.