

# Pengaruh Permainan Magic Card Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Sipurennu

<sup>1</sup>**Mutiah Nurul Huda**

afiliasi Universitas Negeri makassar

e-mail [mutiahnurul12@gmail.com](mailto:mutiahnurul12@gmail.com)

<sup>2</sup>**Syamsuardi**

afiliasi Universitas Negeri makassar

e-mail [syamsuardi@unm.ac.id](mailto:syamsuardi@unm.ac.id)

<sup>3</sup>**Herlina**

afiliasi Universitas Negeri makassar

e-mail [hjherlina09@gmail.com](mailto:hjherlina09@gmail.com)

---

*Article received:*..... *Review process:*.....

*Article accepted:*..... *Article published:*.....

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *magic card* terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Sipurennu. Pendekatan Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Sipurennu yang berjumlah 20 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak dengan 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun yang diberikan perlakuan permainan *magic card* pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan kartu gambar. Pembelajaran menggunakan *magic card* sangat menarik perhatian anak karena mengandung unsur *magic* pada gambar ketika dimainkan oleh anak sehingga menarik perhatian anak untuk belajar menceritakan gambar yang ada pada permainan *magic card*

**Kata kunci:** Permainan Magic Card; Kemampuan Bercerita

## Abstract

This study aims to determine the effect of the magic card game on the storytelling ability of children aged 5-6 years in Mutiara Sipurennu Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study were children aged 5-6 years in Mutiara Sipurennu Kindergarten with a total of 20 children. Sampling in this research is purposive sampling. The sample in this study were 12 children with 6 children as the experimental group and 6 children as the control group. Data collection techniques used were descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the storytelling ability of children aged 5-6 years who were given magic card game treatment in the experimental group was better than the control group who was given treatment using picture cards. Learning to use magic cards really attracts children's attention because it contains elements of magic in pictures when played by children so that it attracts children's attention to learn to tell stories about the pictures in the magic card game.

**Keywords:** Magic Card Game; Storytelling Ability

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu usaha agar manusia dapat mengembangkan kemampuannya melalui pembelajaran yang dilakukan disuatu lembaga pendidikan . pendidikan anak usia dini merupakan suatu wadah penanaman pondasi dasar untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak yang harus dirangsang secara optimal. Untuk memupuk perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, sangat penting untuk memperhatikan karakteristik anak yang dalam perjalanan hidupnya memiliki pengalaman dan pengetahuan yang berbeda.

Sejak anak lahir sampai memasuki usia 6 tahun sudah memasuki fase masa peka dimana mereka bias menerima berbagai potensi yang dia miliki. Anak usia dini perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya seperti pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Menurut Primasari, E., (2022) salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan di Taman Kanak – Kanak adalah kemampuan Bahasa. Dimana Anak Usia Dini, dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan.

Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya, oleh karenanya perkembangan bahasa harus dirangsang sejak dini Ngura (2018). Rahmah, A., dkk (2022) juga berpendapat bahwa aspek perkembangan bahasa penting untuk dikembangkan karena dengan berbahasa anak bisa memahami kata, kalimat, dan dapat memahami hubungan antara bahasa lisan dan tulisan. Sejalan dengan pendapat diatas bahasa memiliki peran yang sangat penting dan harus dirangsang sejak dini agar anak mampu mengembangkan bahasanya dan dapat berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya.

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini yaitu mendengar, berbicara, membaca serta menulis. Bercerita merupakan suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 289) bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada 2 unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketetapan ucapan, tata bahasa kosa kata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Menurut NAEYC (Rahmatika et al, 2019) buku cerita atau buku bergambar bukanlah satu-satunya media yang dapat digunakan pembelajaran bahasa untuk anak-anak. Oleh karena itu dapat digunakan media lainnya yaitu permainan *magic card*. Permainan *magic card* berbeda dengan bentuk kartu lainnya. *Magic card* suatu bentuk modifikasi kartu menjadi bentuk 2 dimensi sehingga pengalaman belajar anak lebih nyata dan konkrit. *Magic card* didesain menggunakan kertas karton dan plastik jilid bening yang diisi dengan sebuah gambar yang terlihat seperti *magic*, desain gambar *magic card* dibuat menarik sehingga anak akan bercerita mengenai pengalaman atau khayalan yang anak temui pada gambar. Penerapan permainan *magic card* akan memberikan stimulasi pada anak untuk bercerita dan

memberikan informasi tentang gambar yang lebih konkrit pada permainan *magic card* sehingga anak terlatih dalam menyusun kalimat.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di TK Mutiara Sipurennu pada saat magang, kemampuan bercerita anak masih tergolong rendah seperti anak belum mampu berkomunikasi secara lisan, belum memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat sederhana dan belum mampu memahami cerita yang didengarkan. Perkembangan bercerita pada anak harus dilakukan secara efektif dengan menggunakan media yang menarik perhatian anak. Maka dari itu pemberian stimulus yang tepat sangat dibutuhkan dalam mendukung perkembangan kemampuan bercerita anak, kegiatan yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memberikan permainan *magic card*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Sohn Chandra (2020) Penggunaan Permainan *Magic Card* dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak karena pembelajaran menggunakan permainan *Magic Card* memberikan gambaran yang lebih konkrit. Dengan demikian terbukti Permainan *Magic Card* berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Indriyastuti A (2018) dengan menggunakan *magic card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang, semangat dan motivasi dalam keterampilan anak. Selain itu, guru juga bisa tampli percaya diri karena bisa membuat situasi kelas menjadi lebih menyenangkan, bersemangat dan termotivasi.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai upaya yang dapat dilakukan dalam pembelajaran menggunakan permainan *magic card* di Tk Mutiara Sipurennu dalam mengembangkan kemampuan bercerita. Pembahasan akan lebih difokuskan pada 'Pengaruh Permainan *Magic Card* Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Di TK Mutiara Sipurennu'.

## **B. METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* atau eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak di TK Mutiara Sipurennu. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu). Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan 12 anak pada kelompok B TK Mutiara Sipurennu. Adapun sampel yang diambil yaitu 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis statistik deskriptif akan dikerjakan melalui aplikasi SPSS, penyajian data yang ada pada analisis statistik deskriptif diantaranya dalam bentuk distribusi frekuensi data kelompok dan dihitung menggunakan aplikasi SPSS.

### C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan bercerita anak melalui permainan *magic card*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah bermain permainan *magic card* secara signifikan meningkatkan kemampuan bercerita anak. Pengutaraan data penelitian mengacu pada gambaran peningkatan kemampuan bercerita anak sebelum dan setelah melakukan kegiatan permainan *magic card* di TK Mutiara Sipurennu..

Distribusi pengkategorian kemampuan bercerita anak kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan *magic card* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kemampuan Bercerita Anak Pada Kelompok Kontrol (*pretest*)**

No.	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	8 – 10	1	Kurang	17%
2	12 – 14	2	Cukup	83%
3	16 -18	3	Baik	0%
4	20 – 22	0	Sangat Baik	0%
	Jumlah	6		100%

*Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Mutiara sipurennu*

Tabel di atas menunjukkan bahwa, dari total 6 jumlah anak yang kategori penilaiannya yakni kurang, cukup, baik dan sangat baik tidak terdapat anak yang kemampuan berceritanya termasuk pada kategori sangat baik dengan skor 20-22 karena anak belum mampu mencapai 3 indikator yang diujikan. terdapat 1 anak yang belum mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan belum mampu memahami cerita sehingga termasuk pada kategori kurang (K) dengan skor 8-10. Terdapat 2 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori cukup (C) dengan skor 12-14. Terdapat 3 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita termasuk kategori baik (B) dengan skor 16-18.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Bercerita Anak Pada Kelompok Eksperimen (postest)**

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	8 – 10	0	Kurang	0%
2	12 – 14	1	Cukup	17%
3	16 -18	3	Baik	50%
4	20- 22	2	Sangat Baik	33%
	Jumlah	6		100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Mutiara Sipurennu

Tabel di atas menunjukkan bahwa, dari total 6 jumlah anak yang menjadi kelas eksperimen sudah tidak ada anak yang termasuk pada kategori kurang (K) sebab dari 3 indikator yang diujikan anak belum mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita anak belum mampu mencapainya meski dengan bantuan guru. Terdapat 1 anak yang termasuk pada kategori cukup (C) dengan skor 12-14. Terdapat 3 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita namun terkadang masih meminta bantuan dari guru/peneiti sehingga termasuk pada kategori baik (B) dengan skor 16-18. Terdapat 2 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita sudah berkembang dengan sangat baik karena sudah tidak membutuhkan bantuan guru maka dari itu termasuk dalam penilaian dengan kategori sangat baik (SB) dengan skor 20-22.

Setelah dilakukan evaluasi hipotesis dengan analisis uji Wilcoxon menggunakan program SPSS, hasil penelitian yang didasarkan pada data observasi awal dan akhir menunjukkan bahwa permainan *magic card* berpengaruh terhadap keterampilan mendongeng anak di TK Mutiara Sipurennu.

Permainan *magic card* tidak berpengaruh terhadap kemampuan bercerita anak di TK Mutiara Sipurennu, hal ini ditunjukkan dengan aturan pengambilan keputusan bahwa jika nilai Sig (2-tailed) lebih dari 0,05 maka H0 diterima dan H1 menolak. Permainan *magic card* tampaknya berdampak pada kemampuan bercerita anak usia dini di TK Mutiara Sipurennu jika nilai Sig (2-tailed) kurang dari 0,05 yang mengarah pada penolakan H0 dan penerimaan H1.

**Tabel 3. Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelompok**

**Kontrol**

**Test Statistics<sup>b</sup>**

	Posttest-Pretest
Z	-1.518 <sup>b</sup>
Asymp. Sig (2-tailed)	.129

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh kelompok kontrol pada uji Wilcoxon kemampuan bercerita ditampilkan pada tabel. Jika 0,129 lebih dari 0,05, maka H1 diabaikan dan H0 diterima, hal ini menunjukkan bahwa bermain permainan *magic card* tidak berpengaruh terhadap keterampilan bercerita anak.

**Tabel 4. Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah diberikan Perlakuan (*Treatment*) kelompok**

**Eksperimen**

**Test Statistics<sup>b</sup>**

	Posttest-Pretest
Z	-2.207 <sup>b</sup>
Asymp. Sig (2-tailed)	.027

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Uji Wilcoxon kemampuan bercerita untuk kelompok kontrol yang disajikan pada tabel, nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,027 kurang dari 0,05, H0 ditolak, sedangkan H1 disetujui, menunjukkan bahwa permainan kartu sulap berpengaruh terhadap kemampuan naratif anak.

**Pembahasan**

1. Gambaran kegiatan permainan *magic card*

Kegiatan permainan *magic card* adalah kegiatan yang mampu mendukung peningkatan kemampuan bercerita anak melalui pemberian stimulus seperti anak mendengarkan guru bercerita

menggunakan *magic card* kemudian anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali cerita yang didengarkan sehingga mampu menyusun kalimat sederhana menggunakan kosa kata yang dimiliki oleh anak.

Seperti biasanya pada kegiatan awal proses belajar mengajar guru mengajak anak untuk melakukan bernyanyi bersama-sama agar anak lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan dan melakukan kegiatan awal seperti biasanya membaca doa sebelum belajar, membaca surah pendek setelah itu guru menyampaikan kepada anak mengenai tema yang akan dipelajari pada hari tersebut.

Hal inilah yang akan dilakukan selama penelitian permainan *magic card* yaitu: Guru menyediakan *magic card* yang akan digunakan pada proses pembelajaran, guru memperlihatkan keunggulan atau keunikan *magic card* pada anak, setelah bercerita dihadapan anak, guru memberi kesempatan pada anak untuk bercerita dengan menggunakan *magic card*, setiap anak tampil anak yang lain memberikan tanggapan terhadap temannya kemudian guru memberi penguatan dan kesimpulan terhadap kegiatan *magic card* yang dilakukan. Setelah semua kegiatan selesai peneliti akan mengobservasi kemampuan bercerita anak dengan menilai sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu: Berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kosa kata, menyusun kalimat sederhana, dan mampu memahami cerita.

## 2. Gambaran kemampuan bercerita

Pada tabel distribusi frekuensi disajikan gambaran kemampuan bercerita anak. kemampuan bercerita anak kelompok eksperimen (*pretest*). Dari 6 anak terdapat terdapat 1 anak yang belum mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan belum mampu memahami cerita sehingga termasuk pada kategori kurang (K) dengan skor 8-10. Terdapat 2 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori cukup (C) dengan skor 12-14. Terdapat 3 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita termasuk kategori baik (B) dengan skor 16-18.

Pada tabel distribusi frekuensi disajikan gambaran kemampuan mendongeng anak. Keterampilan mendongeng anak kelompok eksperimen (*postest*). Dari 6 anak Terdapat 1 anak yang termasuk pada kategori cukup (C) dengan skor 12-14. Terdapat 3 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita namun terkadang masih meminta bantuan dari guru/peneiti sehingga termasuk pada kategori baik (B) dengan skor 16-18. Terdapat 2 anak yang mampu berkomunikasi secara lisan memiliki pembendaharaan kata, menyusun kalimat, dan mampu memahami cerita sudah

berkembang dengan sangat baik karena sudah tidak membutuhkan bantuan guru maka dari itu termasuk dalam penilaian dengan kategori sangat baik (SB) dengan skor 20-22.

### 3. Pengaruh permainan magic card terhadap kemampuan bercerita anak.

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks* menggunakan aplikasi SPSS diperoleh *Asymp Sig (2-tailed)*  $0,027 < 0,05$ ,  $H_0$  ditolak, sedangkan  $H_1$  disetujui, menunjukkan bahwa permainan *magic card* berdampak pada kemampuan bercerita anak. Hal ini membuktikan anak-anak yang diberi permainan *magic card* memiliki kemampuan bercerita yang lebih kuat daripada anak-anak yang diberi kartu gambar.

Bercerita adalah salah satu tindakan yang dilakukan secara langsung antara dua orang dengan atau tanpa menggunakan alat bantu untuk menyampaikan pesan, informasi, atau sekadar fantasi yang dikemas menjadi sebuah cerita yang dapat dinikmati karena orang yang bercerita dapat melakukannya dengan cara yang menarik. Peningkatan kemampuan bercerita anak melalui permainan *magic card* membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan *magic card* salah satu kegiatan yang menarik, efektif dan menyenangkan serta mampu memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Permainan *magic card* membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan *magic card* salah satu kegiatan yang menarik, efektif dan menyenangkan serta mampu memfasilitasi berbagai aspek perkembangan.

Anak-anak tumbuh secara intelektual berbeda dari orang dewasa, termasuk dalam hal keterampilan, rasa ingin tahu, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, dan kemandirian fisik dan sosial (Astuti & Aziz, 2019). Tuhan menjadikan setiap anak sebagai individu karena setiap anak berkembang dengan cara yang berbeda dari yang lain (Anggraeni, et al., 2019). Keragaman media yang digunakan dalam kegiatan dapat menjadi penyebab variasi peningkatan kemampuan bercerita anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dibandingkan anak kelompok kontrol yang hanya menggunakan kartu bergambar, anak kelompok eksperimen lebih semangat dan tidak cepat lelah karena mendapat pengalaman baru dengan *magic card* yang jarang ditawarkan oleh guru di sekolah.. Melalui pemanfaatan permainan *magic card*, guru dapat membantu dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak terutama kemampuan bercerita anak.

Manusia telah belajar berkomunikasi melalui bahasa sejak lahir (Suardi, Ramadhan & Asri, 2019). Bahasa berfungsi sebagai instrumen penting untuk komunikasi dalam keberadaan manusia karena membantu kita memahami emosi orang lain dan pikiran mereka. (Wondal, 2019) Pemerolehan bahasa awal meliputi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Berbicara sambil bercerita membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka, memperluas kosa kata mereka dan menjadi lebih mahir dalam memahami bahasa. Itu juga membuat anak-anak



siap untuk melanjutkan ke tahap membaca dan menulis, yang diikuti dengan mendengarkan. (Ruiyat, et al., 2019). Anak-anak biasanya memperoleh bahasa dari kolaborasi mereka dengan orang lain, oleh karena itu mempersiapkan anak-anak untuk belajar bahasa harus dimungkinkan melalui bercerita atau mempersiapkan anak-anak untuk menyampaikan.

Bercerita adalah jenis kapasitas berbicara di bagian bahasa. Kemampuan bercerita adalah tahap upaya yang dapat berupa kemampuan atau kegiatan untuk menyebutkan item atau karakter dalam narasi, mengulangi bahasa baru yang telah disediakan yang relevan dengan topik, dan menceritakan kembali substansi cerita kepada orang lain (Handayani, T., & Istiarini, R. 2019). Anak-anak yang senang bercerita berulang-ulang akan memiliki perbendaharaan kata yang luas. Untuk menginformasikan orang lain dan memperluas kosa kata mereka, mendongeng adalah keterampilan yang dimotivasi oleh kebutuhan anak untuk mengungkapkan perasaan melalui kata-kata dan artikulasi. (Rachmi, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan bercerita anak yang menyatakan bahwa permainan *magic card* sangat baik dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak. Hasil pengujian hipotesis menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif mendukung pernyataan ini dan uji statistik non parametrik hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan bahasa reseptif anak yang diberi perlakuan kartu gambar memperoleh nilai *Asym* (2-tailed) 0,129 adapun hasil perhitungan kemampuan bercerita anak sesudah diberikan perlakuan permainan bisik berantai memperoleh nilai *Asym* (2-tailed) 0,027. Permainan *magic card* pada kelas eksperimen terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibanding dengan kemampuan bercerita anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *magic card* berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak di TK Mutiara Sipurennu.

Penelitian dari (Chandra, W. E. S., & Eliza, D. 2020). menggunakan *magic card* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan bercerita karena mereka belajar menggunakan permainan ini sebagai cara belajar yang lebih konkrit. Penelitian menemukan bahwa Permainan *magic card* berpengaruh terhadap kemampuan mendongeng anak..

Penelitian yang dilakukan oleh (Indriyastuti 2018) dengan menggunakan *magic card* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan rasa senang, semangat dan motivasi dalam keterampilan anak. Guru mungkin juga tampil percaya diri karena mereka dapat menambah kesenangan, antusiasme, dan motivasi di dalam kelas.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Rahyuni (2004) Berdasarkan pemeriksaan data, dapat dikatakan bahwa siswa kelompok B di TK Ganesha Denpasar mengalami peningkatan kemampuan bahasa sebesar 24,08 persen pada semester ini. Pada kelompok tinggi, persentase khas siklus

pertama perkembangan bahasa anak meningkat dari 62,29 persen menjadi 86,3 persen pada siklus kedua..

Jadi berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini bisa dikatakan *magic card* mempengaruhi kemampuan bercerita di TK Mutiara Sipurenu yang berusia 5-6 tahun.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1)Kegiatan permainan *magic card* adalah kegiatan yang mampu mendukung peningkatan kemampuan bercerita anak melalui pemberian stimulus seperti anak mendengarkan guru bercerita menggunakan *magic card* kemudian anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali cerita yang didengarkan sehingga mampu menyusun kalimat sederhana menggunakan kosa kata yang dimiliki oleh anak. (2) Gambaran kemampuan bercerita sebelum dan setelah diberikan permainan *magic card* terdapat perbedaan. Dapat dilihat dari hasil tabel distribusi kemampuan bercerita anak pada kelompok kontrol dari 3 indikator masih ada anak yang belum mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata dan mampu memahami cerita sehingga masuk dalam kategori kurang sedangkan kemampuan bercerita anak pada kelompok eksperimen anak sudah mampu mencapai 3 indikator penilaian dan sudah ada anak yang mencapai kategori sangat baik. (3)Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan *magic card* terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Sipurenu. Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru permainan *magic card* sebaiknya dioptimalkan penerapannya sebagai metode dan kegiatan efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak sehingga dapat menciptakan suasana yang barudan lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.(2) Peneliti selanjutnya dapat meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi dengan permainan *magic card*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggraeni, D., Hartati, S. and Nurani, Y. (2019) 'Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), p. 404. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.224.

- Anhusadar, L. O. and Islamiyah, I. (2019) 'Taman Layak Anak Usia Dini di Kota Kendari', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), p. 117. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.143.
- Astuti, R. and Aziz, T. (2019) 'Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 294. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.99
- Chandra, W. E. S., & Eliza, D. (2020). Pengaruh Permainan Magic Card terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 820-830.
- Fajriah, Z. (2015) 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar ( Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015 )', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), pp. 107-126. doi: 10.1109/MRA.2014.2360283.
- Herlina, H., & Amal, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Origami dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Pada TK Sulawesi Kota Makassar. *Seminar Nasional LP2M UNM*.
- Handayani, T., & Istiarini, R. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan bercerita melalui media celemek cerita pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Al Amanah kecamatan Periuk Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 44-54. DOI: <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v9i2.1273>.
- Indriyastuti, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Descriptive Text dengan Menggunakan Media Magic Card pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas X. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, dan Budaya*, 8(1), 56-74.
- Inten, D. N. and Permatasari, A. N. (2019) 'Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 366. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.188
- Ngura, E. T. (2018) 'Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), pp. 6-14.
- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Permendikbud 137. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.  
*Pengaruh Permainan Magic Card Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Sipurennu, Mutiah Nurul Huda*

- Rahmatika, P., Hartati, S. and Yetti, E. (2019) 'Metode Pembelajaran Mind Map dan Bercerita dengan Gaya Kognitif, Pengaruhnya terhadap Kemampuan Membaca Permulaan', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 548. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.260.
- Rahmah. (2016) 'Melalui Penggunaan Media Gambar Tentang Kegiatan Sehari-Hari Di Sdn Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur Rahmah', Pp. 1-9.
- Rahyuni, S. A. P., Agung, A. A. G., & Suarni, N. K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B Tk Ganesha Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Rizqiyani, R. and Azizah, N. (2018) 'Kemampuan Bercerita Anak Prasekolah (5-6 tahun)', *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(2), p. 116. doi: 10.26858/pembelajar.v2i2.6362.
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y. and Karnadi, K. (2019) 'Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 518. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.256.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S. and Asri, Y. (2019) 'Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), p. 265. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.160.
- Syamsuardi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2021). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163-172.
- Tatminingsih, S. (2019) 'Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 484. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.170.
- Wondal, R. (2019) 'Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Metode Karya Wisata (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelompok B TK Charis Kota Ternate Tahun Ajaran 2014/2015)', *Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), pp. 1-14. doi: DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUUD.091DOI>:  
<https://doi.org/10.21009/JPUUD.091.01>.
- Yumi, M., Atmazaki, A. and Gani, E. (2019) 'Performa Kalimat Anak pada Masa Konstruksi Sederhana: Studi Kasus terhadap Anak Usia 4 Tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), p. 191. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.162.

<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>

e-mail: [jurnalraudhah@uinsu.ac.id](mailto:jurnalraudhah@uinsu.ac.id)

p-ISSN: 2338-2163

e-ISSN: 2716-2435

---

Yunita, H., Meilanie, S. M. and Fahrurrozi, F. (2019) 'Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Pendekatan Saintifik', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), p. 425. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.228.