



Pengaruh Permainan Tebak Gambar Berbahasa Inggris Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kawalimukti

Adinda Rizki Aulia¹, Dwiva Azmar¹, Lena Agustina¹, Nabila Nurhaliza¹, Nadwa Salsabilah¹, Nursamsi¹, Andan Firmansyah¹

¹Department of Nursing, STIKes Muhammadiyah Ciamis, Indonesia

Correspondence author: Nadwa Salsabilah

Email: nadwasalsa270@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted:15 Desember 2023, Revised:27 Desember 2023, Accepted:2 Januari 2024, Published:20 Februari 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i1.328



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract

This study investigates the impact of English language guidance through picture guessing games on the development of early childhood, particularly among first-grade students at SDN 1 Kawalimukti. The research methodology employed a pre-experimental design with a one group pre-post test. Evaluation results demonstrate that the guidance activities proceeded as planned with full participation from 26 students. Proficiency in English, especially in vocabulary such as animal names, fruits, letters, and numbers, significantly improved after the guidance. With the support of picture guessing games as a learning medium, children exhibited remarkable progress in speaking and using the English language. In conclusion, this guidance not only enhanced the language skills of the children but also laid a strong foundation for subsequent English language education at an early age.

Keywords: early childhood, English language, learning media,

Latar Belakang

Usia dini ialah usia pada anak yang mengalami perkembangan psikis dan psikologis yang pesat. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, masa bayi dapat diartikan sebagai orang yang kecil. Menurut Nurani (2003), anak usia dini mengacu pada masa perkembangan manusia yang sangat dini baik secara psikis maupun fisik. Selain itu, jika mengacu pada *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), menyampaikan bahwa anak usia dini didefinisikan sebagai orang-orang yang berusia 0-8 tahun (Firdaus & Muryanti, 2020)¹. Sehingga

¹ Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa Inggris untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.

dapat disimpulkan bahwasanya, yang dimaaksud anak usia dini yaitu seorang yang masih kecil dan dalam tahap berkembang di awal kehidupan dengan rentang usia yakni 0-8 tahun serta mengalami perkembangan yang begitu pesat baik itu psikis maupun fisiknya yang mengiringi pertumbuhannya. Berdasarkan Standar Tingkat Perkembangan Anak pada Pasal 7, yang diatur pada ayat (1) didasarkan pada nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Sinaga & Intan, 2023)². Untuk itu peran orang tua, guru dan tenaga pendidikan merupakan orang yang berperan penting dalam upaya melatih perkembangan khususnya berbicara dan keterampilan berbahasa pada anak usia dini.

Anak dilahirkan dengan kecakapan berbicara dan keterampilan berbahasa yang beragam. Keterampilan berbicara dan berbahasa merupakan indikator terpenting dalam tumbuh kembang anak anak. Pada awal perkembangan anak, rangsangan visual dan verbal sangat penting karena dapat menciptakan ekspresi. Anak yang mendapat rangsangan yang tepat sasaran berkembang lebih cepat dibandingkan anak yang mendapat sedikit atau tidak mendapat rangsangan sama sekali. Apabila perkembangan anak terlambat maka akan memberikan dampak yang buruk bagi anak berupa kemampuan berbahasa yang dapat menimbulkan kesulitan belajar pada anak dalam waktu sehari-hari (Rofi'ah et al., 2018)³. Menurut Moeslichatoen dijelaskan bahwa bahasa itu adalah cara utama anak agar terbiasa berkomunikasi yang baik dengan orang lain anak tumbuh dan berkembang dengan mengekspresikan kebutuhan, pikiran, dan perasaannya melalui bahasa. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa bahasa merupakan salah satu pilar dalam berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan hidup. Memungkinkan anak untuk belajar memahami diri sendiri, budaya mereka, berpartisipasi dalam masyarakat, dan menggunakan keterampilan analitis dan imajinatif (Sinaga & Intan, 2023)⁴.

Bahasa adalah suatu sistem tanda-tanda teratur yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual atau lisan, yang terdiri dari berbagai macam gagasan dan simbol. Dari teori ini, bahasa dapat dianalisis sebagai alat komunikasi yang digunakan masyarakat untuk bertukar berbagai informasi dan gagasan, baik secara langsung maupun tertulis (Hanifah & Atika, 2020)⁵. Selain itu, Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia dan berfungsi sebagai alat komunikasi. Ketika anak berbicara, mereka perlu memakai gaya bahasa yang dapat dimengerti oleh lawan bicara, dan dalam berkomunikasi, anak perlu memahami bahasa yang digunakan orang lain (Azzahroh et al., 2021)⁶. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki peran yang sangat penting pada aspek perkembangan anak dalam berkomunikasi dengan orang lain sehingga anak mampu bertukar informasi dan gagasan yang dapat dipahami baik secara ucapan langsung maupun tulisan agar menciptakan komunikasi yang efektif.

² Sinaga, S. I., & Intan, F. R. (2023). Implementasi Pengembangan Bahasa Inggris Anak melalui Media Tebak Gambar "Siapa Aku" Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 677–687.

³ Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Idhayanti, R. I. (2018). Media gambar flashcard dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92.

⁴ Sinaga, S. I., & Intan, F. R. (2023). Implementasi Pengembangan Bahasa Inggris Anak melalui Media Tebak Gambar "Siapa Aku" Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 677–687.

⁵ Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196–204.

⁶ Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46–55.

Anak-anak Indonesia pada umumnya mempunyai bahasa pertama yaitu bahasa daerah atau sebagai bahasa ibu (Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021)⁷. Namun, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan komunikasi informasi, tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut berdampak pada kesadaran diri individu. Pada saat ini informasi yang dipaparkan kepada mereka menggunakan bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional, sehingga sangat penting untuk mempelajari bahasa Inggris sejak dini agar tidak menimbulkan dampak negatif atau salah dalam penyerapan informasi (Dini, 2022a)⁸. Pemerolehan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris, pada anak usia dini berbeda-beda tergantung situasi, kondisi, dan waktu. Artinya, jika bahasa Inggris sering digunakan maka akan mudah diserap oleh anak dan mereka akan mendapat manfaat lebih dalam proses pembelajaran. Memberikan anak pengalaman belajar yang nyata dan mendorong anak untuk berbicara Bahasa Inggris dengan fasih (Westhisi, 2019)⁹.

salah satu bahasa asing yang dipakai di Indonesia yaitu Bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga dijuluki sebagai Bahasa Internasional sebab beberapa negara di dunia menggunakan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi. Maka dari itu, mengajarkan Bahasa Inggris kepada anak usia dini dianjurkan agar anak-anak dapat berkomunikasi dengan benar, baik di Indonesia maupun diluar Indonesia. Saat ini banyak sekolah anak formal yang memperkenalkan rangsangan sejak dini untuk memperkenalkan pembelajaran kepada anak usia dini, mulai dari kosa kata, binatang, buah-buahan, atau alfabet dan angka. Anda juga dapat mengajarkan kosakata dan objek bahasa Inggris melalui gambar, atau menggunakan video animasi yang menggunakan bahasa Inggris (Dini, 2022b)¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, aspek perkembangan intralingual dalam perkembangan bahasa Inggris hendaknya dimulai sejak dini untuk membantu anak menjadi fasih berbahasa inggris, karena anak pada usia ini sudah lebih nyaman denga kata dan bahasa (Sinaga & Intan, 2023)¹¹. Salah satu cara untuk mendorong kemampuan berbahasa anak khususnya bahasa inggris agar tidak membosankan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Dengan adanya metode pembelajaran yang menarik dan unik itu bisa mempengaruhi anak yaitu akan membuat anak menjadi lebih semangat atau lebih giat lagi untuk belajar. Media adalah sesuatu yang memungkinkan informasi dapat disampaikan dari pengirim ke penerima informasi. Keunggulan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah bahan ajar yang diberikan beragam, lebih menyenangkan dan interaktif, mengefisienkan waktu, meningkatkan kualitas belajar mengajar, dan meningkatkan perilaku aktif anak terhadap pembelajaran (Pratiwi, 2020)¹². Salah satu sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan

⁷ Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.

⁸ Dini, J. P. A. U. (2022a). Peran Bahan Ajar dalam Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5191–5199.

⁹ Westhisi, S. M. (2019). Metode fonik dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa inggris anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 23–37.

¹⁰ Dini, J. P. A. U. (2022a). Peran Bahan Ajar dalam Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5191–5199.

¹¹ Sinaga, S. I., & Intan, F. R. (2023). Implementasi Pengembangan Bahasa Inggris Anak melalui Media Tebak Gambar “Siapa Aku” Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 677–687.

¹² Pratiwi, P. A. C. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 416–424.

semangat anak yaitu pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan bermain tebak gambar.

Bermain merupakan awal pembelajaran anak dan hampir semua orang mengalaminya. Melewati permainan yang menyenangkan, anak dapat mendalami berbagai hal dan mendapatkan banyak pengalaman. Bermain juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dan memberikan banyak kesenangan, pengetahuan serta pengalaman. Bermain pada usia dini memiliki peran sebagai suatu pendekatan dalam belajar sehingga harus bersifat sederhana, mudah dipahami, dan menyenangkan serta proses pembelajarannya menggunakan media yang menarik (Khotijah, 2021)¹³.

Permainan tebak gambar merupakan permainan yang pemainnya menebak gambar yang sesuai dengan ciri-ciri benda dan memahami perkataan yang ingin disampaikan. Permainan ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan melatih perkembangan bahasa anak (Dersa, 2021)¹⁴. Selain itu, permainan tebak gambar merupakan permainan universal, yang dilakukan oleh banyak orang sebagai penyuluh yang menjadi juru gambar dan peserta menebak berdasarkan kartu yang diberikan penyuluh. Permainan ini merupakan permainan tebak-tebakan yang menggunakan media gambar yang menirukan benda-benda yang tertulis di kertas (manusia, hewan, tumbuhan, buah-buahan, dan lain-lain). Karena anak kecil hanya diberikan gambar yang belum lengkap, maka permainan tebak gambar ini dapat melatih daya ingat kognitifnya (Khotijah, 2021)¹⁵. Dari definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa permainan tebak gambar adalah sebuah permainan menebak gambar berupa tiruan baik hewan, buah-buahan, tumbuhan, dan sebagainya yang disajikan oleh penyuluh dengan menggunakan kertas. Dalam permainan ini diharapkan anak-anak memiliki kemampuan berbahasa Indonesia maupun Inggris yang berkembang sesuai dengan tahapan umur anak.

Berdasarkan urian diatas, kami tertarik untuk memberikan edukasi yang menarik tentang pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa-siswi kelas 1 SDN 1 Kawalimukti melalui permainan tebak gambar.

Tujuan

Penyuluhan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bicara dan berbahasa siswa-siswi SDN 1 Kawalimukti khususnya untuk siswa kelas 1 agar mendapatkan lebih pengetahuan Bahasa Inggris pada hewan, buah-buahan, tumbuhan, huruf, angka dan sebagainya serta mengetahui berbagai macam gambar dan bentuk.

Metode

Penyuluhan dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023. Penyuluhan dilaksanakan disalah satu sekolah yang terletak di kabupaten Ciamis SDN 1 Kawalimukti yang menjadi sasaran utama penyuluhan ini. Dalam penyuluhan ini siswa-siswi kelas 1 SDN 1 Kawalimukti sebanyak 26 orang termasuk 14 perempuan dan 12 laki-laki. Penyuluhan berlanjut pada anak

¹³ Khotijah, D. S. (2021). *EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN TAHUNAN JEPARA*. UNISNU Jepara.

¹⁴ Dersa, R. (2021). *Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak*. UIN AR-RANIRY.

¹⁵ Khotijah, D. S. (2021). *EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN TAHUNAN JEPARA*. UNISNU Jepara.

usia dini karena ini merupakan tingkat pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Metode yang digunakan untuk penyuluhan kegiatan ini yaitu *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pre-post test*. Media yang digunakan yaitu permainan tebak gambar yang disajikan dengan kertas bergambar hewan dan buah-buahan.

Kegiatan penyuluhan ini dibagi menjadi ada tiga tahap yaitu *pre-test*, penyampaian materi dan *post-test*. Pada tahap *pre-test*, penyuluh melakukan wawancara kepada peserta tentang perkembangan pengetahuan Bahasa Inggris sebelum dilakukannya penyuluhan. Penyampaian materi berlangsung selama 15 menit yang berisi edukasi tentang Bahasa Inggris pada gambar yang ditunjukkan penyuluh. Tahap *post-test* memulai permainan dengan tebak gambar menggunakan Bahasa Inggris. Penyuluhan ini dilakukan oleh mahasiswa D3 Keperawatan STIKes Muhammadiyah Ciamis dengan tim yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 6 orang. Penyuluhan ini sesuai dengan SAP yang telah di buat. Setelah *pre-test* dan penyampaian materi dilakukan bagi anak yang dapat menjawab tebakkan lebih dulu dan benar maka di dapatkan *doorprize*. Setelah selesai rangkaian acara, fasilitator menutup kegiatan ini dengan doa dan kata penutup.

Hasil

Hasil evaluasi menunjukkan seluruh kegiatan penyuluhan berjalan lancar sejak awal sampai dengan akhir dan sesuai SAP yang dibuat. Menurut *score sheet*, Ada empat berdasarkan aktualitas, durasi dan partisipasi pemahaman dan solusi terhadap masalah. Formulir observasi diisi oleh masing-masing anggota dan membutuhkan waktu 35 menit atau dapat diselesaikan menggunakan Tabel 1 secara lebih rinci.

Tabel 1. Evaluasi jadwal dan durasi

Indikator	Time	Plot	Evaluasi	Skala likert
Sambutan dan pengenalan	08.00-08.05	5	0 08.00-08.05	4
Evaluasi pra implementasi	08.05-08.10	3	0 08.05-08.10	4
Penyampaian materi dan bermain	08.10-08.20	10	0 08.10-08.20	4
Post-Implementasi	08.20-08.30	3	0 08.20-08.30	4
Salam dan penutup	08.30-08.35	2	0 08.30-08.35	4
	Total durasi	35	35	4
	Total point			24

Intervensi :

- >10 : tidak tepat waktu [1]
- 7-9 : kurang tepat waktu [2]
- 5/6 : cukup tepat waktu [3]
- <5 : tepat waktu [4]

Pada tabel di atas, waktu yang di perlukan dalam kegiatan penyuluhan tepat 35 menit, seperti yang diharapkan, kegiatan penyuluhan selesai sesuai jadwal dengan total 24 point. Seluruh anak tiba tepat waktu serta dalam kondisi baik. Sesuai dengan tujuan dan indikator, seluruh peserta mengikuti kegiatan penyuluhan ini. Di mana partisipasi dalam urutan tugas menghasilkan umpan balik yang bermanfaat. Nilai partisipasi diukur dari kemampuan dan daya tanggap peserta sebagai relawan dari awal hingga akhir kegiatan.

Tabel 2. Pra-Implementasi

Indikator	Target	Partisipan	Point
Jumlah responden	26	26	100%
Pre-Implementasi			
• Mengetahui	26	19	73%
• Kurang mengetahui	26	4	15%
• Tidak mengetahui	26	3	12%

Berdasarkan tabel 2 hasil penyuluhan pengaruh permainan tebak gambar menunjukkan, dari 26 responden hasil pre-implementasinya hanya 19 orang yang mampu menjawab pertanyaan karena pada sesi ini, materi belum di sampaikan dan diberikan kepada anak-anak. Namun hasil yang terdokumentasi menunjukkan bahwa partisipan bersifat kooperatif mengenai materi yang disajikan. Hal ini disebabkan adanya tahap evaluasi sebelum implementasi seluruh partisipan yang menjawab semua pertanyaan tentang materi dapat di jawab dengan baik dan benar. Lihat Tabel 3 untuk lebih jelasnya.

Tabel 3. Post-Implementasi

Indikator	Target	Partisipan	Point
jumlah responden	26	26	100%
Post-Implementasi			
• Mengetahui	26	26	100%
• Kurang mengetahui	26	0	0%
• Tidak mengetahui	26	0	0%

Dapat disimpulkan Dari Tabel 2 dan 3 bahwa sebanyak 19 orang (73% peserta) mampu menjawab pertanyaan sebelum materi di sampaikan atau sebelum penyuluhan dilakukan. Sebanyak 4 orang (15% peserta) tidak mengetahui tentang gambar dan nama hewan serta buah-buahan, dan 3 orang (12% peserta) tidak mengetahui tentang gambar dan nama hewan serta buah-buahan. Setelah dilakukan penyampaian materi, pengetahuan anak meningkat menjadi 100% atau 26 orang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta yang hadir dapat mengetahui gambar dan nama hewan serta buah-buahan menggunakan Bahasa Inggris dari materi yang telah di sampaikan.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan proporsi peserta dengan pengetahuan baik, sedang dan menurun. Proporsi siswa-siswi dengan pengetahuan kurang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dalam mengingat gambar dan nama hewan serta buah-buahan. Dengan penggunaan media yang tepat dan metode yang sesuai,

menjadikan peserta yang sebelumnya memiliki pengetahuan kurang menjadi lebih baik. Memperluas pengetahuan anak-anak di SDN 1 Kawalimukti merupakan titik awal yang sangat baik untuk mengasah kemampuan anak-anak dalam berpikir dan berbahasa yang baik.

Diskusi

Setelah dilakukan kegiatan penyuluhan tentang pengaruh perkembangan Bahasa Inggris melalui media permainan tebak gambar, Hasil evaluasi yang diperoleh menunjukkan bahwa rangkaian kegiatan dilaksanakan secara konsisten dan cermat dari awal sampai akhir sesuai informasi pada lembar observasi. Formulir observasi diisi oleh semua anggota tim dan memakan waktu 35 menit. Ciri-ciri responden setelah pemberian materi pada konsultasi ini adalah siswa-siswi kelas satu SDN 1 Kawalimukti yang ikut serta sebanyak 26 orang, mampu menebak dan menjawab pertanyaan penyuluh.

Kemudian kegiatan penyuluhan ini sangat berperan penting untuk anak-anak khususnya untuk murid kelas 1 supaya bisa melatih kosa kata dalam bahasa Inggris baik itu huruf, angka, hewan, buah-buahan dan sebagainya serta diharapkan anak-anak terus berkembang mengenai pengetahuan berbahasa dan berbicara dalam Bahasa Inggris.

Kesimpulan

Penyuluhan pengaruh permainan tebak gambar pada usia dini terhadap perkembangan bahasa Inggris, khususnya siswa-siswi kelas 1 SDN 1 Kawalimukti, merupakan kegiatan yang dilakukan dengan teliti dan terfokus. Evaluasi menyatakan bahwa seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari salam perkenalan hingga penutup, berjalan sesuai rencana dan instrumen yang telah disiapkan. Hasil observasi selama 35 menit menunjukkan konsistensi dan keterlibatan penuh seluruh anggota tim penyuluhan.

Dalam kegiatan ini, media permainan tebak gambar digunakan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berbicara dalam Bahasa Inggris pada anak usia dini. Seiring dengan pre-test dan post-test, terlihat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan anak-anak terkait dengan gambar dan nama hewan, buah-buahan, huruf, angka, dan lainnya dalam Bahasa Inggris. Dukungan penuh dari peserta yang mencapai 100% kehadiran menunjukkan tingginya minat dan partisipasi anak-anak dalam kegiatan penyuluhan. Dalam perspektif Standar Tingkat Kemampuan Perkembangan Anak Pasal 7, penyuluhan ini berhasil mengintegrasikan aspek perkembangan agama dan moral, perkembangan fisik motorik, kognitif, linguistik, sosio-emosional, dan seni. Anak usia dini mengalami perkembangan pesat secara psikis maupun fisik. Rencana tindak lanjut dari kegiatan ini dapat melibatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif untuk terus merangsang minat belajar anak. Dukungan kontinu dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat akan menjadi kunci utama keberhasilan dalam melanjutkan pelajaran Bahasa Inggris pada anak.

Dengan demikian, penyuluhan ini tidak hanya mencapai tujuan awal untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak dalam Bahasa Inggris melalui permainan tebak gambar, tetapi juga membuka pintu menuju perencanaan tindak lanjut yang berkelanjutan untuk memastikan perkembangan bahasa anak-anak tetap optimal.

Ucapan Terima Kasih

Kami selaku penulis mengucapkan terima kasih kepada rektor STIKes Muhammadiyah Ciamis, Para Bapak/Ibu dosen Prodi D3 Keperawatan dan dosen pembimbing mata kuliah

Keperawatan Anak Bapak Andan Firmansyah S.Kep., Ners., M.Kep atas bimbingan dan masukan dalam penyusunan laporan artikel penyuluhan permainan tebak gambar ini, dan tidak lupa kepada seluruh pihak SDN 1 Kawalimukti yang telah berpartisipasi serta bekerjasama sehingga kegiatan ini dapat terealisasi.

Daftar Pustaka

- Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46–55.
- Dersa, R. (2021). *Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak*. UIN AR-RANIRY.
- Dini, J. P. A. U. (2022a). Peran Bahan Ajar dalam Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5191–5199.
- Dini, J. P. A. U. (2022b). Urgensi bahasa inggris dikembangkan sejak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2564–2572.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games edukasi bahasa inggris untuk pengembangan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1216–1227.
- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196–204.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Khotijah, D. S. (2021). *EFEKTIVITAS PERMAINAN TEBAK GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI RA MAMBAUL ULUM MANTINGAN TAHUNAN JEPARA*. UNISNU Jepara.
- Pratiwi, P. A. C. (2020). Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 416–424.
- Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Idhayanti, R. I. (2018). Media gambar flashcard dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92.
- Sinaga, S. I., & Intan, F. R. (2023). Implementasi Pengembangan Bahasa Inggris Anak melalui Media Tebak Gambar "Siapa Aku" Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 677–687.
- Westhisi, S. M. (2019). Metode fonik dalam pembelajaran membaca permulaan bahasa inggris anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 23–37.