



PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA 4-5 TAHUN TK ISLAM SULTAN AGUNG 02 SEMARANG

Siti Ariantiningih^{1*}, Muniroh Munawar², Anita Chandra Dewi Sagala³

PG PAUD Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}

ariantii.sa86@gmail.com¹, anitachandra@upgris.ac.id²,

munirohmunawar@upgris.ac.id³

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima :

Direvisi :

Disetujui :

Kata kunci: Kemampuan Bahasa Reseptif; Permainan Pesan Berantai

Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Masa ini dianggap sebagai tahap awal dalam rangkaian pendidikan yang akan dijalani oleh anak-anak kelak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh permainan pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Sultan Agung 02 Semarang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode Quasi Experimental design dalam bentuk nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Islam Sultan Agung 02 Semarang. Yaitu kelompok A1 yang terdiri 13 anak dan Kelompok A3 yang terdiri 13 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Penggunaan metode permainan pesan berantai memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak kelas A TK Islam Sultan Agung 02 Semarang. Hasil analisis uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai Sig. (2-tailed) $0.200 > 0.05$, dan uji homogenitas menunjukkan data bersifat homogen dengan nilai Sig. $0.955 > 0.05$. Hasil uji t terhadap data awal dan data akhir dengan nilai Sig. (2-Tailed) $0.005 < 0.05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat pengaruh metode bermain pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak.

ABSTRACT

Keywords: Receptive Language Skills; Chain Message Game.

Early childhood education has a very important role in child development. This period is considered the initial stage in the series of education that will be undertaken by children in the future. This study aims to identify the effect of chain game messages on the receptive language skills of children aged 4-5 years at Islamic Kindergarten Sultan Agung 02 Semarang. This type of research is quantitative with a Quasi Experimental design method in the form of a nonequivalent control group design. The population in this study were group A students of Sultan Agung Islamic Kindergarten 02 Semarang. Namely group A1 which consists of 13 children and Group A3 which consists of 13 children. Data collection techniques in this study used observation and documentation. The use of the chain message game method has a significant effect on increasing the receptive language ability of class A students at Islamic Kindergarten Sultan Agung 02 Semarang. The results of the normality test analysis show that the data is normally distributed with a Sig. (2-tiles) $0.200 > 0.05$, and the homogeneity test shows that the data is homogeneous with a Sig. $0.955 > 0.05$. The results of the t test on the initial data and final data with Sig. (2-Tiled) $0.005 < 0.05$ which means that H_0 is rejected and H_a is accepted, thus there is an effect of the method of playing the message chain on children's receptive language abilities

*Author: Siti Ariantiningih

Email : ariantii.sa86@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini, dan merupakan awal dari tahap-tahap pendidikan yang kelak akan dijalani (Yayuk, 2019). Hal ini dikarenakan pada masa tersebut merupakan masa yang paling ideal dalam upaya menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa usia dini pertumbuhan dan perkembangan berkembang sangat pesat dan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya (Megawati, 2019). Sebagaimana dikutip (Enjelika et al., 2022), Havighurs menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan selanjutnya (Hapsari et al., 2022).

Bahasa reseptif untuk anak usia 4-5 tahun sangat perlu diperhatikan karena pada usia 4 tahun akan terjadi perkembangan bahasa yang sangat pesat. apabila mereka sudah menginjak usia 6 tahun maka kosa kata atau gaya bicara mereka sudah memasuki tahap yang lebih tinggi.

Pada usia 4-5 tahun seharusnya mereka sudah dapat menceritakan kejadian yang pernah dialami atau hanya kejadian-kejadian yang mereka imajinasikan, dapat memperkenalkan dirinya sendiri, serta dapat menjalankan 2 sampai 3 perintah. Sebagaimana Standart tingkat perkembangan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no.137 (Permendikbud, 2015), meliputi, Menyimak perkataan orang lain (bahasa), Mengerti dua perintah secara bersamaan, Memahami cerita yang dibacakan, Mengenal perbendaharaan kata sifat, Mendengar dan membedakan bunyi dalam bahasa.

Pada kenyataannya dalam perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun, terutama perkembangan bahasa reseptif masih ditemukan beberapa anak yang kesulitan dalam menerima pesan atau informasi dari orang lain yang disampaikan melalui verbal atau suara meskipun sebenarnya anak sedikit mengerti dengan pesan yang disampaikan orang lain. (Hasiana, 2020) (Siregar & Hazizah, 2019) (Saputra & Kuntarto, 2020).

Mengamati pentingnya kemampuan bahasa reseptif yang ditanamkan secara dini sangatlah penting. Namun faktanya yang ditemukan dari hasil pengamatan di TK Islam Sultan Agung 02 Kedungmundu, Semarang masih terdapat kesenjangan, pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan anak belum cukup mampu menyimak secara aktif, beberapa anak belum mampu memusatkan perhatiannya kepada guru.

Melihat fenomena tersebut menjadikan alasan pentingnya menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak melalui permainan pesan berantai. Pesan berantai adalah suatu kegiatan bermain yang mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Permainan ini merupakan permainan yang bersifat kompetitif antara dua kelompok anak dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-10 anak laki-laki atau perempuan. pengenalan bahasa bagi anak dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran. Harapannya, Permainan tersebut dapat menstimulus kemampuan

bahasa reseptif dalam menangkap, memahami dan menangkap sebuah informasi dalam secara lisan.

Salah satu upaya yang diduga adalah terdapat pengaruh dalam perkembangan bahasa anak usia dini dengan permainan pesan berantai (Likarde, 2019) (Anggreni, 2017).

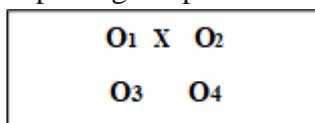
Sebagaimana dikemukakan (Nurbiana, Dhieni, 2018) Metode ini juga dapat digunakan di Taman Kanak-Kanak. Guru membisikkan suatu pesan kepada seorang anak, atau yang dibisikkan juga bisa berupa tiga kata berurutan sesuai tema tertentu. Lalu anak yang pertama membisikkan pesan atau kata-kata tersebut pada anak kedua. Anak kedua membisikkan pada anak ketiga dan begitu seterusnya.

Tujuan permainan pesan berantai untuk melatih kemampuan menyimak anak sehingga dapat meningkat, karena kemampuan menyimak yang dimiliki oleh setiap anak itu tidak sama atau berbeda. Sebagaimana dikemukakan Dibia (Dibia, 2018) menyimak merupakan bentuk komunikasi lisan yang bersifat reseptif. Menyimak dilakukan dengan atensi dan intensi, pendengar juga harus memasang telinganya dengan baik, memusatkan konsentrasi, dan menimbulkan sesuatu kebutuhan untuk memperoleh informasi.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran perlu penggunaan metode dengan bermain untuk perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Untuk itu penulis akan melakukan penelitian tentang pengaruh permainan pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini kuantitatif, yaitu dengan menggunakan metode Quasi Experimental Design. Menurut (Sugiyono, 2018) Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan permainan pesan berantai dan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode klasikal. Penelitian ini dalam bentuk nonequivalent control group design dapat diambarkan sebagai berikut ini:



(Sugiyono,2018:122)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas A TK Islam Sultan Agung 02 Semarang.Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelompok A yaitu kelompok A1 dan Kelompok A3 TK Islam Sultan Agung 02 Semarang yang terdiri dari 13 anak kelompok A1 dan 13 anak kelompok A3.

Adapun prosedur untuk mengumpulkan data dalah sebagai berikut: 1) Persiapan, tahap peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa (pretest dan

posttest) sesuai dengan rumusan dan tujuannya, 2) Pelaksanaan, tahap mengumpulkan data dengan diberikan pretest terlebih dahulu kemudian pemberian perlakuan (treatment) dan terakhir diberi posttest, 3) Pengolahan Data yaitu hasil data tes yang telah dikumpulkan kemudian diolah menggunakan perhitungan dengan berupa aplikasi SPSS.

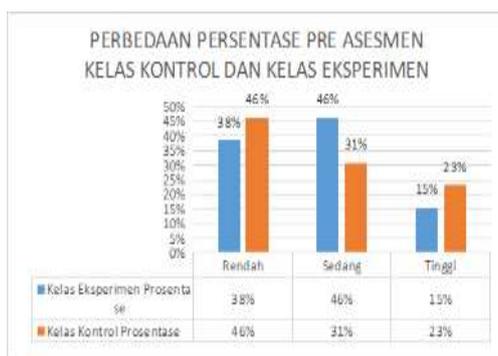
Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh metode bermain pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak. Melalui metode permainan pesan berantai dapat mengajak anak terlibat secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka dan metode ini mampu meningkatkan semangat anak untuk belajar yaitu antara lain membuat anak senang dan tidak mudah bosan, dan dilakukan dengan melibatkan banyak teman. Penggunaan metode permainan pesan berantai memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi anak, karena dalam permainan ini anak harus mengingat kata-kata yang diberikan oleh guru untuk disampaikan kepada temannya.

1. Deskripsi Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 1

Kategori	Kelas Eksperimen		Interval	Kelas Kontrol	
	Frekuensi (F)	Prosentase		Frekuensi (F)	Prosentase
Rendah	5	38%	12-19	6	46%
Sedang	6	46%	20-27	4	31%
Tinggi	2	15%	28-35	3	23%
Jumlah	13	100%	3	13	100%



Gambar 1

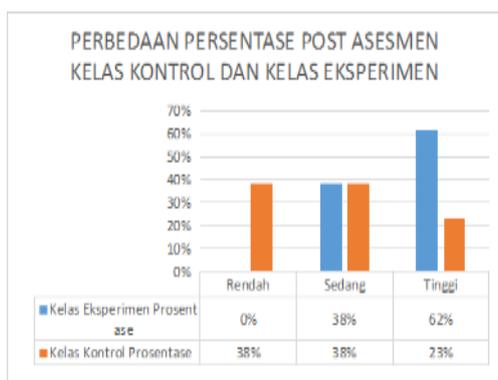
Berdasarkan data diatas maka perlu diadakan analisis awal pada kedua kelas untuk mengetahui seberapa besar perbedaannya dan diharapkan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak jauh berbeda sehingga dapat dilakukan penelitian. Atas dasar pertimbangan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian

yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh kemampuan menyimak anak. Langkah yang ditempuh peneliti dengan cara menggunakan metode permainan pesan berantai pada kelompok A TK Islam Sultan Agung 02 Semarang.

2. Deskripsi Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 2

Kategori	Kelas Eksperimen		Interval	Kelas Kontrol	
	Frekuensi (F)	Prosentase		Frekuensi (F)	Prosentase
Rendah	0	38%	12-19	5	46%
Sedang	5	46%	20-27	5	31%
Tinggi	8	15%	28-35	3	23%
Jumlah	13	100%	3	13	100%



Gambar 2

Berdasarkan data akhir yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan pesan berantai. Sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan treatment. Akan tetapi tetap diberikan *posttest*. Hasil *posttest* atau nilai akhir yang telah diperoleh dari kelas eksperimen ada 8 anak masuk dalam kategori tinggi. Kategori sedang ada 5 anak, dan kategori rendah 0 anak. Sedangkan pada kelas kontrol dengan kategori tinggi ada 3 anak, kategori sedang ada 5 anak, dan kategori rendah ada 5 anak.

Rata-rata data awal kemampuan bahasa reseptif anak pada kelas eksperimen sebesar 19,69. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata data awal kemampuan bahasa reseptif anak sebesar 19,62. Berkaitan data awal maka kemampuan bahasa reseptif dalam menyimak pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK Islam Sultan Agung 02 Semarang masih tergolong rendah dan sedang. Adapun kriteria sesuai dengan kelas

intervalnya sebagai berikut kriteria tinggi kelas interval 28-35, kriteria sedang dengan kelas interval 20-27, dan kriteria rendah dengan kelas interval 12-19. Sehingga perlu diberikan media untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak yaitu dengan menggunakan metode bermain permainan pesan berantai. Metode permainan pesan berantai dipilih karena dapat mengajak anak terlibat secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka dan metode ini mampu meningkatkan semangat anak untuk belajar yaitu antara lain membuat anak senang dan tidak mudah bosan, dan dilakukan dengan melibatkan banyak teman. Penggunaan metode permainan pesan berantai memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi anak, karena dalam permainan ini anak harus mengingat kata-kata yang diberikan oleh guru untuk disampaikan kepada temannya

Menurut (Amiruddin et al., 2022) Permainan pesan berantai merupakan salah satu metode pembelajaran untuk kemampuan bahasa reseptif dalam menyimak, yaitu siswa bermain sambil belajar dengan membisikkan pesan ke teman mereka dan kemudian teman yang terakhir menyampaikan pesan yang disimaknya dengan benar dan tepat. Sebagaimana dikemukakan Mulyati (2018:5) manfaat permainan pesan berantai diantaranya: a) Permainan pesan berantai bisa mengasah ingatan anak, b) Permainan pesan berantai bisa mengasah kemampuan menyimak, c) Permainan pesan berantai dapat menanamkan sikap problem solving. d) Permainan pesan berantai dapat mencerdaskan otak anak (Ningsih & Nasih, 2023) (Salasa, 2021) (Jannah, 2023).

Setelah mengetahui data homogen pada kedua kelas diberikan perlakuan, kelas eksperimen diberi kegiatan tentang kemampuan bahasa reseptif dalam menyimak dengan menggunakan metode permainan pesan berantai dan kelas kontrol diberi kegiatan tentang kemampuan bahasa reseptif menyimak menggunakan metode klasikal. Diperoleh data akhir terkait dengan kemampuan bahasa reseptif menyimak anak pada pertemuan ketiga di kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata menjadi 27,15. Sedangkan di kelas kontrol rata-rata data akhir sebesar 21,46. Dari kedua data tersebut kenaikan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

Kenaikan rata-rata data akhir di kelas eksperimen menunjukkan bahwa metode permainan pesan berantai mampu mempengaruhi kemampuan bahasa reseptif anak. Hasil uji t terhadap data awal dan data akhir dengan nilai Sig. (2-Tiled) $0.005 < 0.05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat pengaruh metode bermain pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil penelitian yang relevan, dalam penggunaan metode permainan pesan berantai sama-sama memiliki pengaruh dalam pembelajaran, seperti penelitian yang telah

dilakukan oleh peneliti, bahwa dengan menggunakan metode permainan pesan berantai sangat berpengaruh terhadap kemampuan bahasa reseptif anak di TK Islam Sultan Agung 02 Semarang. Sehingga, pengaruh kemampuan anak dalam menyimak dapat dilihat secara langsung ketika anak membisikkan pesan ke teman mereka dan kemudian kemudian teman yang terakhir dapat menyampaikan pesan yang disimaknya dengan benar. Salah satunya dapat mengasah mengasah ingatan anak, mengasah kemampuan menyimak anak.

Bibliografi

- Amiruddin, A., Mannahali, M., & Muthmainnah, S. (2022). Efektivitas Metode Permainan Bisik Berantai dalam Maharah Istima'Siswa Kelas VIII MTS Attaufiq Padaelo Kabupaten Barru. *Al-Fashahah: Journal of Arabic Education, Linguistics, and Literature*, 2(1), 31–38.
- Anggreni, M. A. (2017). Penerapan bermain untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(1), 1–8.
- Dibia, I. K. (2018). *Apresiasi bahasa dan sastra indonesia*. Rajawali Pers.
- Enjelika, O., Marlina, L., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Kegiatan Karyawisata Terhadap Pengenalan Sains AUD Pada Anak Kelompok B1 Di TK Aisyiyah 19 Palembang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 434–440.
- Hapsari, N. K. A. M. Y., Zahra, A. C. A., Anggini, C. T., & Eva, N. (2022). The Role of Forgiveness and Social Support on Psychological Well Being Among Women in Dating Violence. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 130–143.
- Hasiana, I. (2020). Studi kasus anak dengan gangguan bahasa reseptif dan ekspresif. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 1(1), 59–67.
- Jannah, S. N. (2023). Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Istima'di Kelas Viii Mts Assunniyyah Kencong Jember. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 57–66.
- Likarde, O. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah*. IAIN Bengkulu.
- Megawati, E. (2019). *Penerapan Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Aspek Bahasa Anak Kelompok B di RA Al-Barokah Kecamatan Patrang Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Ningsih, N. I. W., & Nasih, A. M. (2023). Penerapan Permainan Bisik Berantai untuk Meningkatkan Maharah Istima'Siswa Kelas 4 SD Islam. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 604–616.
- Nurbiana, Dhieni, dkk. (2018). *Metode pengembangan bahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Permendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Salasa, N. (2021). *implementasi permainan Bisik Berantai dalam Pembelajaran Kompetensi Menyimak Bahasa Arab di SMP Darussalam 2 watukosek Gempol*. Universitas Yudharta.
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*.
- Siregar, A. O., & Hazizah, N. (2019). Studi Kasus Keterlambatan Bicara Anak Usia 6 Tahun di Taman Kanak-Kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 22–27.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Yayuk, M. (2019). *Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita pada anak kelompok A di raudhatul athfal nurul mubin suger kidul jelbuk jember tahun pelajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

