

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERBISIK  
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK KELOMPOK B TK  
KUSUMA LOKA PALANGKA RAYA TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Ria Triana<sup>1</sup> & Rusmaladewi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya  
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Email : riatriana709@gmail.com

**ABSTRAK**

*Kemampuan menyimak adalah salah satu bagian dari lingkup perkembangan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini. Namun, kemampuan menyimak anak masih belum berkembang optimal sesuai usianya, seperti anak masih belum mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dan memahami aturan dalam suatu permainan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain 'One Group Pre-Test and Post-Test Design'. Sampel diambil dengan teknik observasi dan wawancara pada anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya yang berjumlah 15 orang. Lembar observasi digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Kemudian, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji  $t$ . Ketentuannya bila  $t_{hitung}$  lebih kecil ( $<$ ) dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak, tetapi sebaliknya bila  $t_{hitung}$  lebih besar ( $>$ ) dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t$  hitung adalah (15,602), dan  $t$  tabel dengan taraf signifikansi yaitu 5% (2,144).  $T_{hitung}$  15,602 >  $t_{tabel}$  2,144, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020.*

**Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, Permainan, PAUD**

**PENDAHULUAN**

Berk dalam Wahyudin dan Agustin (2012:7), menjelaskan bahwa pada masa usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentan perkembangan hidup manusia. Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan pada anak usia dini, sesuai dengan yang tercantum pada peraturan Menteri Pendidikan Dan

Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu, Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, dan Seni. Setiap aspek perkembangan mempunyai tingkat pencapaian perkembangan dan indikator pencapaian perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan keterampilan atau kemampuan utama yang harus dimiliki oleh manusia.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengenai standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan bahasa terdapat dua kemampuan yang harus dikembangkan kepada anak yaitu kemampuan memahami bahasa dan kemampuan mengungkapkan bahasa.

Hal yang pertama yang harus dikembangkan dan dimiliki anak adalah kemampuan memahami bahasa. Untuk anak usia 5-6 tahun atau anak usia kelompok B ada tingkat pencapaian perkembangan yang harus dimiliki anak yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan.

Yang kedua yaitu kemampuan mengungkapkan bahasa, tingkat pencapaian yang harus dimiliki anak yaitu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, dan menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Dhieni (2015:1.4) menyatakan bahwa “kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya”. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain. Bromley dalam Dhieni (2015:1.4) menyebutkan empat macam bentuk bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Kemampuan bahasa anak usia taman kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna. Namun potensi yang dimiliki dapat dirangsang melalui komunikasi yang

aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Salah satu kemampuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak yaitu kemampuan menyimak. Tarigan (2008:31) menyatakan bahwa “Keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif”. Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas siswa atau mahasiswa dibandingkan dengan keterampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Solchan, dkk (2014:10.42) “Teknis ini dapat digunakan untuk menguji kemampuan daya simak siswa dan kemampuan untuk menyimpan dan menyampaikan pesan kepada orang lain”. Melalui permainan pesan berbisik dapat menstimulus kemampuan menyimak anak. Pesan berbisik adalah teknis yang dapat digunakan untuk menguji kemampuan daya simak siswa dan kemampuan untuk menyimpan pesan kepada orang lain. Sehingga melalui permainan pesan berbisik dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, dalam kegiatan pembelajaran di TK Kusuma Loka ditemukan suatu masalah yang terkait dengan kemampuan menyimak yaitu setiap kali guru meminta anak untuk mengulang kalimat yang kompleks, anak mengalami kesulitan atau selalu lupa mengucapkan beberapa kata dari kalimat yang guru ucapkan. Dan berdasarkan pengamatan beberapa kali ketika guru memberikan perintah, anak tidak bisa mentaati perintah yang diberikan karena anak sibuk ngobrol dengan teman disekitarnya dan tidak memperhatikan saat guru berbicara. Begitu juga ketika beberapa kali guru mengajak anak untuk bermain dan memberikan aturan dalam permainan, namun anak seringkali tidak mentaati aturan yang sudah guru sampaikan.

Dari permasalahan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan permainan pesan berbisik untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak karena melalui permainan pesan berbisik dapat digunakan untuk menguji kemampuan daya simak anak dan kemampuan untuk menyimpan dan menyampaikan pesan kepada orang lain (Solchan, dkk, 2014:10.42).

## **Pengertian Kemampuan Bahasa**

Dhieni, dkk (2015) menuliskan bahwa “kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya”. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Bromley dalam Dhieni (2015:1.14) menyebutkan “empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis”. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan suatu sistem tata bahasa yang relative rumit dan bersifat semantik, sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan atau membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol *visual* dan *verbal*. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman. Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol *visual* dan *verbal* yang diproses dan diekspresikan anak. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengkonsep arti. Dengan demikian berbicara dan menulis adalah proses penyusunan.

Mengembangkan keterampilan pemahaman dan penyusunan merupakan dasar bagi kegiatan belajar anak secara umum. Cara anak dalam menggunakan bahasa akan berpengaruh pada perkembangan sosial, emosional, fisik, dan kognitif. Keberhasilan anak dalam berbagai area, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, dan matematika tergantung pada kemampuan anak untuk memahami dan menyusun bahasa. Thaiss dalam Dhieni, dkk (2015) mengemukakan bahwa “anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya, menggambarannya, dan memanipulasinya”. Anak belajar membaca dan menyimak jika mereka mendapat kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman

mereka dengan membicarakannya maupun menuliskannya untuk diri mereka sendiri maupun ditunjukkan pada orang lain.

### **Pengertian Menyimak pada Anak Usia Dini**

Beberapa pendapat para ahli mengenai kemampuan menyimak anak sebagai berikut:

Tarigan (2008:31) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”.

Dhieni (2015:10.7) menyatakan bahwa “menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan”.

Abidin (2012:93) menyatakan bahwa “Menyimak merupakan salah satu keterampilan bahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif”. Reseptif berarti bahwa dalam menyimak pelibat harus mampu memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan. Bersifat apresiatif artinya bahan menyimak menurut pelibat untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi jauh memberikan respons atas bahan simakan tersebut. Berkaitan dengan kedua sifat ini, menyimak dapat diartikan sebagai kegiatan aktif yang dilakukan secara bersungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahan simakan yang diperdengarkan secara lisan. Berkenaan dengan menyimak sebagai kegiatan aktif, terdapat minimalnya tiga istilah yang kadang diperlukan penggunaannya. Ketiga istilah tersebut adalah mendengar, mendengarkan, menyimak.

Mendengar adalah kegiatan menangkap bunyi bahasa yang dilakukan tanpa sengaja. Mendengarkan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja untuk menangkap bunyi bahasa walaupun belum berorientasi pada pembentukan pemahaman atas pesanyang terkandung dalam bunyi bahasa tersebut. Menyimak disisi lain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk beroleh pesan, pengetahuan, dan informasi yang terkandung dalam bunyi bahasa yang didengarkan dengan serius secara aktif dan bukan merupakan merupakan kegiatan yang pasif.

Melihat perbedaan ketiga istilah ini, menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang melibatkan penggunaan indra pendengaran dan kognisi serta persepsi pada tahapan tertinggi dibandingkan mendengarkan dan mendengar.

Penggunaan istilah mendengarkan yang disejajarkan dengan kata menyimak memang terbukti cukup efektif bagi pelaksana pembelajaran disekolah sehingga pembelajaran menyimak tidak lagi dilakukan melalui kegiatan membaca. Namun penyelesaian masalah secara pintas ini sebenarnya mendatangkan masalah baru yakni bahwa mendengarkan sebenarnya memiliki kadar lebih rendah dibandingkan menyimak. Hasilnya siswa cenderung hanya berusaha mendengarkan bahan simakan yang disajikan tanpa secara serius menguasai pesan atau gagasan yang terkandung dalam bahan simakan tersebut. Dalam pandangan penulis, istilah menyimak digunakan kembali dalam kurikulum dan bukan menggunakan istilah mendengarkan.

### **Ragam Menyimak**

Adapun ragam menyimak yang dapat dikembangkan untuk anak Taman Kanak-Kanak lainnya menurut Bromley dalam Dhieni (2015:10.13) menyatakan bahwa sebagai berikut:

- 1) Menyimak Informatif. Menyimak informatif adalah dengan mendengarkan informasi untuk mengidentifikasi dan mengingat fakta-fakta, ide-ide, dan hubungan. Kegiatan yang dapat dilakukan yaitu, menebak suara dari suatu benda yang sebelumnya telah diperdengarkan (suara buku jatuh, suara dorongan meja, dll), mengajak anak berjalan-jalan, membacakan paragraph pendek tentang ilmu pengetahuan alam atau sosial kemudian ajukan beberapa pertanyaan (apa, siapa, dimana, kapan, dan bagaimana), membacakan anak cerita, ajak anak untuk menggambarkan dalam pikirannya tentang apa yang mereka dengar dari cerita yang telah dibacakan sebelumnya.
- 2) Menyimak Kritis. Menyimak kritis lebih dari sekedar mengidentifikasi dan mengingat fakta, ide, dan hubungan. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan untuk menganalisis apa yang didengar dan membuat sebuah keterangan tentang hal tersebut dan membuat generalisasi berdasarkan apa yang didengar. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut, membacakan cerita pendek untuk anak lalu ajak anak untuk mengungkapkan ide utama dari cerita

yangtelah mereka dengar, untuk mempermudah siswa agar lebih mudah mengungkapkan ide tersebut guru dapat membantu dengan beberapa pertanyaan. Kegiatan lainnya mengajak anak bermain teka-teki kemudian mencari jawabannya.

- 3) Menyimak Apresiatif. Menyimak apresiatif adalah kemampuan untuk menikmati dan merasakan apa yang didengar. Secara imajinatif, penyimak seolah-olah ikut mengalami, merasakan, melakukan karakter atau perilaku cerita yang dilisankan. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah membacakan anak koleksi cerita (cerita binatang atau cerita lain sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak), membacakan puisi atau mengundang seorang ahli pencerita untuk mengunjungi kelas. Setelah kegiatan dilakukan dorong anak untuk mengungkapkan perasaan, suasana hati atau gambaran yang muncul dalam cerita.

### **Tujuan Menyimak**

Tarigan (2008) menyatakan bahwa tujuan utama pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Pada tahun 1949 *Tulare Country Schools* selesai menyusun sebuah buku petunjuk mengenai keterampilan bahasa yang berjudul "*Tulare Country Cooverative Languge Arts Guide*". Khusus mengenai keterampilan menyimak, dalam buku petunjuk itu dikatakan bahwa pada usia 4,5 – 6 tahun usia taman kanak-kanak maka anak menyimak melalui teman-teman sebaya dalam kelompok-kelompok bermain; mengembangkan waktu perhatian yang amat panjang terhadap cerita; dapat mengingat petunjuk-petunjuk dan pesan-pesan yang sederhana. Sedangkan pada usia 5,5 – 7 tahun, menyimak dilakukan untuk menjelaskan atau menjernihkan pikiran atau untuk mendapatkan jawaban-jawaban bagi pernyataan-pernyataan; dapat mengulangi secara tepat sesuatu yang telah didengarnya, menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata dan lingkungan.

Logan dan Shope dalam Tarigan (2008) mengemukakan mengenai tujuan menyimak bahwa dalam pembicaraan terdahulu telah dikemukakan tujuan menyimak adalah memperoleh informasi, menangkap isi serta memahami makna komunikasi yang akan disampaikan sang pembicara melalui ujaran

### **Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok 5-6 Tahun**

Pada penelitian ini indikator yang dipakai menggunakan lingkup perkembangan bahasa yaitu memahami bahasa karena dalam menyimak diperlukan kemampuan anak untuk memahami bahasa oleh karena itu indikator yang dipakai adalah; 1) mengerti beberapa perintah secara bersamaan; 2) mengulang kalimat yang lebih kompleks; 3) Memahami aturan dalam suatu permainan (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini)

### **Pengertian Permainan Pesan Berbisik**

Musfiroh, dkk (2017:8.23) mengatakan sebagai berikut “Permainan membisikan pesan merupakan permainan tanpa alat sehingga dapat dimainkan kapan saja. Permainan ini merupakan permainan yang bersifat kompetitif antara dua kelompok anak dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-10 anak laki-laki atau perempuan sehingga menimbulkan kebanggaan bagi kelompok yang memperoleh kemenangan lebih banyak. Biasanya, kelompok yang kalah akan menantang kembali untuk bermain keesokan harinya”.

Cara memainkan permainan ini adalah peserta dibagi dalam dua kelompok tiap kelompok duduk dalam suatu barisan dari depan kebelakang. Pemimpin kelompok akan membisikan sebuah kata/kalimat singkat ketelinga anak pertama, tanpa mengulanginya. Anak pertama tersebut meneruskan pesan tersebut pada orang kedua dibelakangnya tanpa mengulangi kata/kalimat tersebut. Anak kedua meneruskan pada anak ketiga dan seterusnya. Pemimpin akan mengecek kembali kata/kalimat tersebut pada anak yang terakhir, apakah sesuai dengan pesan aslinya. Orang terakhir dari kelompok yang dapat menyebutkan pesan sesuai dengan aslinya keluar sebagai pemenang.

Bermain games seperti pesan berbisik sangat mengasyikan. Cara bermainnya pun juga sederhana yakni pemain terdiri dari empat atau lima orang, berdiri agak berjauhan sebagai jarak masing-masing pemain. Pemain pertama dibisikan klue, kata, atau kalimat oleh pemandu lalu pemain pertama berjalan kearah pemain kedua dan membisikan kata yang ia dengar tadi. Pemain kedua setelah mendengar kata dari pemain pertama kemudian berjalan dan membisikan kata tersebut kepada pemain ketiga, begitu seterusnya sampai pada pemain kelima atau pemain terakhir. Tugas



pemain terakhir adalah melaporkan kata yang ia terima kepada pemamndu, pemandu lalu menyesuaikan kata yang ia berikan kepada pemain pertama dengan hasil laporan dari pemain terakhir. Laporan tersebut dapat kita ketahui adakah penambahan atau pengurangan dalam klue atau kalimat tersebut, perbedaan antara satu individu dengan individu yang lain berkenaan dengan hasil dari klue atau kalimat tadi disebut dengan persepsi, yaitu pengorganisasian, pengeinterpretasian terhadap stimulus yang diinderanya sehingga merupakan suatu yang berarti, dan merupakan respon yang integrated.

Berdasarkan dari hasil penelitian oleh Fauziah (2015) dengan judul pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun, didapatkan hasil berdasarkan hasil uji-t pada posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 0,05% thitung (5.774) > ttabel (1,991), dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa. Selain itu dari penelitian Tirtayani (2017) menyebutkan bahwa ada pengaruh permainan bisik berantai dengan media audio dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian ini dibuat berdasarkan tujuan untuk melihat pengaruh penggunaan permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak pada anak. Metode pendekatan eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan rancangan *One-Group Pre-test and Post-test*. Pada penelitian ini diambil satu kelas sebagai sampel. Subyek sampel dari penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya yang berjumlah 15 orang anak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian dibuat berdasarkan indicator a) mengerti beberapa perintah secara bersamaan; b) mengulang kalimat yang lebih kompleks dan c) memahami aturan dalam suatu permainan. Teknik analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengelola data-data yang telah diperoleh peneliti melalui tehnik

pengumpulan data yaitu dengan metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari penelitian berupa skor-skor nilai yang didapat dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun rumusan *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menganalisis data adalah menggunakan rumus uji-t (Arikunto,2010: 349-350).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Kusuma Loka Tahun Ajaran 2019/2020. Dengan jumlah kelompok B 15 orang anak. Penelitian ini menggunakan perlakuan permainan pesan berbisik, dengan kelompok B sebagai eksperimen. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif berupa skor atau nilai hasil belajar diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dimana skor *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan. Peneliti melaksanakan *pre-test* selama 3 hari pada tanggal 3, 4, 5 Desember 2019. Sedangkan *post-test* dilakukan selama 3 hari pada tanggal 18, 19, 20 Desember 2019. Hasil uji normalitas  $\chi^2$  hitung = 10,046 <  $\chi^2$  tabel = 11,070. Jadi data berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 15,602$  sedangkan harga  $t_{tabel}$  taraf signifikan sebesar 5% dengan db = N-1 = 15-1 = 14 adalah **2,144**, maka harga  $t_{hitung}$  (**15,602**) >  $t_{tabel}$  (**2,144**), artinya terdapat pengaruh permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020.

Hasil penelitian ini nilai  $t_{hitung}$  adalah (**15,602**), sedangkan nilai  $t_{tabel}$  taraf signifikansi 5% adalah (**2,144**), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  (**15,602**) >  $t_{tabel}$  (**2,144**), jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu ada pengaruh permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020.

Hasil *pre-test* dari lembar observasi anak diketahui kemampuan menyimak anak masih belum berkembang sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak. Maka dari itu peneliti melakukan *treatment* menggunakan permainan pesan berbisik dengan indikator berupa, mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan menyimak yang ditunjukkan oleh anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya sesudah menggunakan permainan pesan berbisik secara

keseluruhan menunjukkan pengaruh yang positif, seperti anak lebih interaktif dan juga termotivasi untuk belajar karena kegiatan yang dilakukan sangat menyenangkan dan sebagai hiburan bagi anak. Sejalan dengan Musfiroh (2016:7.9) yang menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang mengandung unsur kesenangan atau memberikan kepuasan pada pemainnya.

Hal ini tidak terlepas dari proses permainan pesan berbisik yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Permainan pesan berbisik yang dibisikkan berupa beberapa perintah, mengulang kalimat kompleks, dan aturan dalam permainan. Kegiatan ini mampu mengembangkan kemampuan menyimak anak karena permainan pesan berbisik dilakukan dengan membisikkan pesan-pesan kepada anak satu persatu sehingga anak lebih fokus pada kalimat yang dibisikkan dan melatih daya ingat anak untuk mengulang kembali kalimat yang telah dibisikkan kepada anak selanjutnya.

Pada kegiatan permainan pesan berbisik ini peneliti memberikan pesan yang dibisikkan berkaitan dengan beberapa perintah secara bersamaan yang mana setelah anak terakhir menerima pesan kemudian anak tersebut mengucapkan dengan suara keras dan melakukan perintah sesuai isi pesan, selanjutnya pesan berisi kalimat kompleks yang mana anak terakhir hanya mengucapkan pesan atau kalimat tersebut dengan suara keras, dan selanjutnya peneliti membisikkan pesan berisi aturan dalam suatu permainan, setelah semua aturan sudah disampaikan kemudian kelompok tersebut memainkan jenis permainan dan mentaati aturan yang dibisikkan. Hal ini sejalan dengan Solchan, dkk (2014:10.42) yang menyatakan bahwa “teknik ini dapat digunakan untuk menguji kemampuan daya simak anak dan kemampuan untuk menyimpan dan menyampaikan pesan kepada orang lain”. Peneliti mengatakan anak mampu menyimak karena anak mampu mendengarkan, mengucapkan dan melakukan atau tindakan sesuai 3 item indikator yang digunakan. Sejalan dengan Dhieni (2015:10.7) menyatakan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan sebelumnya pada bagian BAB IV, dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t hitung

yang diperoleh = **15,602**. Sedangkan taraf signifikan yang  $t$  tabel yaitu 5% (**2,144**), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  (**15,602**) >  $t_{tabel}$  (**2,144**), jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan pesan berbisik terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok B TK Kusuma Loka Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Edisi Revisi VI PT. Rinerka Cipta.
- Dhieni, Nurbiana. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Amalia, Fauzi (2015). Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun Siswa Kelas IV SDN Bekasi Jaya II (Quasi Eksperimen). Skripsi. Jurusan pendidikan guru madrasah ibtdaiyah,. *Skripsi* . Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas islam negeri (UIN) Syarif hidayatullah. Jakarta
- Musfiroh & Tatminingsih. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional.
- Solchan, dkk. (2014). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan /P.&D)*. CV. Alfabeta: Bandung.
- Tarigan, Guntur Henry. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa Bandung: Bandung.
- Tirtayani, Ayu. 2017. Pengaruh Metode Bermain Bantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B. Vol. 5 No. 1. *Jurnal PAUD*.
- Wahyudi & Agustin. 2012. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.