

Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan

Received : 19 April 2021

Revised : 21 Mei 2021

Accepted : 13 Juni 2021

Mutiara Ernanda Putri¹, Nurmaniah²

Program Studi PG PAUD FIP UNIMED

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara, 20371

Email: mutiara181196@gmail.com

Abstrak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menyimak anak, dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi terutama dalam pembelajaran yang berhubungan dengan aspek berbahasa anak. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di PAUD SALSABILA KECAMATAN MEDAN MARELAN T.A 2019/2020. Penelitian ini dilakukan di kelas B2 sebagai kelas eksperimen yang ditentukan secara random dengan jumlah sampel sebanyak 20 orang anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan bentuk *the equivalen time samples design*. Variabel bebas adalah kegiatan bermain pesan berantai dan variabel terikat adalah kemampuan menyimak. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Data analisis dengan menggunakan metode deskriptif dan uji tes Q chocran, yang dilanjutkan dengan uji signifikan pada taraf $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan menyimak anak berkembang dengan baik dan mengalami peningkatan ketika dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan kegiatan bermain pesan berantai dibandingkan ketika tidak diberikan dengan kegiatan bermain pesan berantai, dilihat dari uji test Q chocran diperoleh $Q_{hitung} > X^2_{tabel}$ yaitu $26,465 > 19,625$ pada taraf $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain pesan berantai memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di PAUD SALSABILA KECAMATAN MEDAN MARELAN

Kata Kunci : *the equivalen time samples design, kemampuan menyimak*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur informal.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia dini selanjutnya disebut STPPA yang artinya adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, serta seni. Perkembangan anak usia dini yang dimaksud adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat lebih tinggi dari berbagai aspek. Salah satu perkembangan aspek penting dalam perkembangan adalah aspek

perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena selain sebagai alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaan pada orang lain. Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang dikembangkan di pendidikan anak usia dini.

Pada anak usia dini masih terbatas dalam memahami bahasa dari pandangan orang lain. Perkembangan bahasa anak terjadi sebagai hasil perkembangan simbolis. Jika pengembangan simbol bahasa telah berkembang, maka hal ini memungkinkan anak belajar dari bahasa ucapan orang lain. Semakin banyak dan sering menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi dan sebagainya, maka semakin berkembang pula keterampilan berbicara atau berbahasa anak. Menyimak merupakan dasar dari pada keterampilan bahasa lainnya.

Pentingnya menyimak dalam interaksi komunikatif memang sangat nyata. Untuk dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang baru saja dikatakan. Konsekuensinya pembelajaran perlu melatih keterampilan menyimak, anak bisa memperoleh kosakata dan gramatikal, di samping itu tentunya pengucapannya yang baik. Dengan demikian, kegiatan menyimak perlu dipusatkan dan dikembangkan sedini mungkin karena sebagai dasar pengembangan kemampuan berbahasa lainnya. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lain. Dengan kegiatan menyimak diharapkan agar anak akan terlatih menjadi penyimak yang kreatif dan kritis.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Salsabila kecamatan Medan Marelan pada kelas B yakni 20 orang, hanya 5 orang atau sekitar 15% anak yang sudah mampu melakukan kegiatan menyimak dan mengulang yang disimak anak tersebut kembali. Masih sangat sedikit sekali anak yang mampu menyimak tanpa dorongan dari guru. Mereka sering mengatakan tidak bisa dalam menyampaikan hasil simakan dari guru. Walaupun demikian, kegiatan anak dalam menyimak hanya menguasai awal dari cerita atau perkataan yang diberi guru. Pada umumnya, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dilakukan difokuskan pada peningkatan kemampuan akademik, baik dalam hal hafalan-hafalan maupun kemampuan membaca, menulis, dan menghitung, yang prosesnya sering kali mengabaikan tahapan perkembangan anak. Kurangnya menyimak pada anak disebabkan karena pembelajaran yang diajarkan oleh guru lebih cenderung menggunakan metode cerita, ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, menyimak ini bisa dikembangkan melalui berbagai cara, salah satunya cara adalah dengan bermain pesan berantai/ "Salah satu teknik mengajar keterampilan menyimak dan berbicara anak yaitu dengan pesan berantai/cerita berantai" (Tarigan,2013:102). Selain itu, Naisababan (2002:2) mengatakan bahwa "pesan berantai merupakan permainan rakyat yang dapat membuat anak gembira dan mengasah berbagai kecerdasan anak". Bermain pesan berantai adalah suatu cara untuk melatih menyimak karena dalam permainan ini, anak di tuntut agar dapat menyampaikan kata-kata yang sama seperti yang disampaikan oleh temannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Zubaidah (2016:7) mengenai tentang peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memberi tahu seorang anak pada TK Mahardhika. Sehubungan dengan penelitian di atas, Titi Rachmi (2017:16) membahas tentang pengaruh permainan dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita anak menyimpulkan bahwa kegiatan bermain pesan berantai dan menyimak anak dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak di TK Bina Madani. Adapun kemampuan

menyimak anak di PAUD Salsabila kelas B belum sesuai dengan karakteristik pencapaian perkembangan bahasa anak usia dini yang menurut Peraturan Menteri No 134 tahun 2014, yang terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, mengutarakan pendapat/pikiran kepada orang lain dan menyatakan kembali isi pembicaraan yang dilakukan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak salah satunya dapat dilakukan dengan metode bermain agar kemampuan menyimak anak menjadi lebih baik yaitu dengan cara bermain pesan berantai.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian quasi eksperimen. Menurut Sukardi (2003:190) menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen merupakan salah satu metode yang memerlukan persyaratan paling ketat, guna mencapai tujuan penelitian khususnya untuk menentukan hubungan sebab akibat atau *causal-effect relationship*”. Dalam jenis penelitian ini, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *the equivalent time simples design*. Untuk melakukan pengukuran variabel penelitian, maka variabel-variabel yang dapat didefinisikan adalah sebagai berikut:

- **Keterampilan Menyimak**
Keterampilan Menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh orang lain secara non verbal.
- **Bermain Pesan Berantai**
Bermain pesan berantai adalah suatu permainan yang bermainnya menyampaikan pesan yang berupa kata atau kalimat secara estafet kepada temannya, sehingga anak dapat menyimak apa yang disampaikan guru dan teman saat bermain pesan berantai yang dilakukan.

Dalam penelitian ini menggunakan desain *the equivalent time simples design*. Penelitian ini melibatkan hanya satu kelompok, dalam penelitian ini perlakuan tidak diberikan hanya satu kali tetapi berulang kali dengan diselingi adanya periode yang tidak diberi perlakuan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk *the equivalent time sample design*. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan rancangan ini sebagai berikut: *Pertama*, pilih subjek satu kelompok. *Kedua*, kenakan subjek itu perlakuan (X_1) dan setelah selesai perlakuan berikan tes kepada subjek itu sesuai dengan perlakuan yang diberikan. *Ketiga*, tentukan periode waktu yang sama antara pemberian perlakuan dan tidak memberikan perlakuan. *Keempat*, periode waktu kedua contoh selang waktu satu minggu perlakuan tidak diberikan (X_0) dan kemudian kenakan tes kedua pada subjek itu. *Kelima*, pada waktu ketiga berikan lagi perlakuan kepada subjek itu dan setelah selesai perlakuan berikan tes ketiga pada subjek itu. *Keenam*, periode waktu keempat tidak dikenakan perlakuan (X_0), dan kemudian berikan tes keempat pada subjek itu. Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan untuk memperoleh data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi. Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian atau lapangan. Untuk mengetahui secara langsung kondisi yang terjadi atau untuk membuktikan kebenaran sebuah dari sebuah desain penelitian. Data penelitian ini dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah analisis rata-rata dengan presentase dilakukan untuk mendeskripsikan data variabel penelitian. Sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis

penelitian. Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut berupa statistik non parametrik.

Menurut Siegel (1992:38) menyatakan bahwa “Tes Statistik Non Parametrik adalah tes yang modelnya tidak menetapkan syarat-syarat mengenai parameter-parameter populasi yang merupakan induk sampel penelitian”. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah dengan rumus tes Q Cochran. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD SALSABILA Jl. Marelán Raya Pasar IV Gg Sepakat, Medan Marelán, Sumatera Utara Tahun Ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan di PAUD SALSABILA adalah pada bulan September sampai November 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistik data telah diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan kegiatan bermain pesan berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun, hal ini sesuai dengan pendapat Naisababan (2002:2) mengatakan bahwa pesan berantai merupakan permainan rakyat yang dapat membuat anak gembira dan mengasah berbagai kecerdasan anak. Permainan pesan berantai dilaksanakan dengan cara mendengarkan cerita yang diucapkan guru kemudian anak membisikkan kepada anak lain secara beruntun, permainan tersebut melatih keterampilan menyimak, mendengar, melatih kemampuan bahasa, konsentrasi, daya ingat, dan interaksi, anak akan belajar menyimak pada teman-teman sebaya dalam kelompok-kelompok permainan melalui interaksi tersebut maka anak akan belajar berkomunikasi dengan cara mendengar, mengingat petunjuk, dan pesan sederhana dalam menggunakan metode bermain model permainan dan bermain akan memberikan rasa nyaman dan lingkungan yang meningkatkan minat dan motivasi pada anak.

Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, bereksperimen, mengenal aturan dan berinteraksi dalam kegiatan belajar. Bermain berfungsi sebagai sarana untuk melatih anak dalam mempersiapkan kehidupan bermasyarakat, dengan bermain anak terlibat langsung dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Selanjutnya dengan bermain juga seluruh aspek perkembangan anak yaitu moral agama, fisik, sebagai dorongan agar anak dapat berkomunikasi dan sebagai sumber belajar.

Menurut teori Nisak mengemukakan pendapatnya tentang manfaat bermain bisik berantai, yakni:

- a. Menjadikan anak senang berada di dalam kelas
- b. Mengajari anak agar lebih teliti
- c. Mengajari anak agar cepat tangkap dalam menghadapi sesuatu
- d. Belajar komunikasi secara lisan yang tepat dan benar
- e. Menambah perbendaharaan kata

Hasil perhitungan untuk observasi pertama yang diberikan perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 2,857 observasi kedua yang tidak diberi perlakuan (X_0) memperoleh nilai rata-rata 6,975 observasi ketiga yang diberi perlakuan (X_1) memperoleh nilai rata-rata 26,465 dan observasi keempat yang diberi perlakuan (X_0) memperoleh nilai rata-rata 14,650. Dari keempat observasi tersebut dibandingkan lagi antara observasi 1 dan 2 terdapat perbedaan yaitu dari observasi 1 dan 2 yang diberi perlakuan diperoleh nilai 2,857 sedangkan observasi ke 2 tidak diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata 6,975. Observasi 2 dan 3 juga terdapat perbedaan yaitu dari observasi 2 yang tidak diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata 6,975 sedangkan observasi 3 yang diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata 26,465. Observasi 3 dan 4 juga terdapat perbedaan yaitu observasi 3 yang diberi perlakuan

diperoleh nilai rata-rata 26,465 sedangkan observasi 4 yang tidak diberi perlakuan diperoleh nilai rata-rata 14,650.

Dilihat dari deskripsi data jika dibandingkan dari keempat nilai perlakuan tersebut, maka terdapat perbedaan antara yang tidak diberi perlakuan dengan yang diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa lebih baik diberikan perlakuan dari pada tidak diberikan perlakuan. Hal ini terjadi, bahwa penerapan kegiatan bermain pesan berantai terasa lebih menyenangkan bagi anak dan membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna bagi anak dan anak secara langsung terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan menurut Mulyati (2013:5) mengatakan bahwa manfaat bermain pesan berantai yaitu bermain pesan berantai bermanfaat mengasah ingatan anak, bermain pesan berantai bermanfaat mengasah kemampuan menyimak dan berbicara, bermain pesan berantai untuk menanggulangi konflik anak, bermain pesan berantai bermanfaat untuk mencerdaskan untuk mencerdaskan otak anak. Melalui bermain pesan berantai anak mampu mengekspresikan diri. Selain itu bermain pesan berantai juga mampu mengembangkan sosial emosional. Sosial emosional anak ketika melakukan bermain pesan berantai pastinya akan berkembang dikarenakan pada saat melakukan kegiatan pesan berantai anak dituntut untuk ekstra hati-hati pada saat anak membisikkan pesan kepada temannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Kegiatan bermain pesan berantai dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak anak dibandingkan dengan tidak menggunakan kegiatan bermain pesan berantai.
2. Dari hasil data yang diperoleh nilai rata-rata anak yang diberi perlakuan pertama dengan menggunakan kegiatan bermain pesan berantai mendapat nilai 2,857 dan yang tidak mendapat perlakuan mendapat nilai 6,975 Sedangkan nilai rata-rata yang diberi perlakuan kedua mendapat nilai 26,465 dan tidak mendapat perlakuan mendapat nilai 19,675. Terlihat kemampuan menyimak anak lebih tinggi menggunakan kegiatan bermain pesan berantai dengan tidak menggunakan kegiatan bermain pesan berantai.
3. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai Q_{hitung} dengan jumlah 26,465 yang dibandingkan dengan Q_{tabel} yang bernilai 19,657 sehingga dapat dinyatakan bahwa $Q_{hitung} > Q_{tabel}$ ($26,465 > 19,657$). Maka dapat disimpulkan dari nilai Q_{hitung} yang didapat, bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa :”Terdapat pengaruh kegiatan bermain pesan berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di PAUD SALSABILA KECAMATAN MEDAN MARELAN T.A 2019/2020

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah,Sabarti.1992. *Bahasa Indonesia II*. Jakarta:Depdikbud
- Dhieni, N. (2007). *Model Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Faridah Kartono.2013. Kelebihan dan Kekurangan bermain pesan berantai pada anak usia dini. Artikel penelitian pada Universitas Tanjung Pura Pontianak. Diakses tanggal 5 april 2019
- Hermawan, H. 2012. *Menyimak Keterampilan Komunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Iskandarwassid, Sunendar Dadang. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT.Renaja Rosda Karya
- Jannah, RR, Pudjiastuti, dkk. 2018. *144 Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Inteligences*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Kamidjan dan Suyono. 2002. *Menyimak*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikdasmen Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama

- Kurniawan, Yudha. 2007. *Smart Games For Kids*. Jakarta: Wahyu Media
- Lestari, Sri. 2012. *Aktivitas Cerdas Pengisi Kegiatan PAUD*. Jakarta: Platium
- Montolalu, B. E. F, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar.2000. *Kreativitas dan Keterampilan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Nisak, Dian. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sudjana. 2005.*Metode Statistika*. Bandung: Tarsiti Bandung.
- Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kualitatif,Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhesti, EA. 2017. *77 Games Berkarakter Dalam Bimbingan Konseling*. Bandung: Yrama Widya
- Suprawoto.2012. Metode Permainan Mendengar Berantai. (Online). Di akses tanggal 5 April 2019. <http://www.metode+permainan+mendengar+berantai>
- Suandi, N, Sudiana, dkk. 2018. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Harmoni Sosial*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Titi Rachmi.2015.Pengaruh Permainan dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita Kelompok B TK di Tangerang. Vol. 9 Edisi 1, April. Di akses tanggal 2 April 2019. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Tarigan,Djago. 2003. *Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, HG. 2013. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiyani, Novan Ardy, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media