

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**Husniyah
NPM : 1811070094**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**Husniyah
NPM : 1811070094**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd
Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/ 2024 M**

ABSTRAK

Keterampilan menyimak anak usia dini merupakan hal penting yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini, karena menyimak adalah aspek pertama yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya. Menyimak berarti mendengarkan dengan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca seseorang. Adapun salah satu metode yang dapat menstimulus keterampilan menyimak anak yaitu dengan menggunakan permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang sebelumnya anak dibagi menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu dan membisikkan pesan atau perintah kalimat atau kata kepada teman yang lain. Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana meningkatkan keterampilan menyimak melalui permainan bisik berantai anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung ?. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak melalui permainan bisik berantai anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelompok B1 KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung yang berjumlah 20 peserta didik. Objek dalam penelitian ini yaitu keterampilan menyimak pada anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung yaitu didapatkan hasil bahwa metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung, hal ini dapat dibuktikan dari adanya peningkatan keterampilan menyimak anak pada setiap siklusnya. Pada pra siklus dalam keterampilan menyimak anak terdapat 20 anak dan diperoleh 0 anak atau 0% yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus I terdiri dari 20 anak, 5 anak atau 25% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II terdiri dari 20 anak, yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 15 anak yaitu 80%.

Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% peserta didik kelompok B1 KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung keterampilan menyimak anak dapat berkembang sangat baik dapat tercapai.

Kata Kunci : Permainan Bisik Berantai, Keterampilan Menyimak

ABSTRACT

Early childhood listening skills are an important thing that must be instilled in children from an early age, because listening is the first aspect that humans do in everyday life compared to other language activities. Listening means listening carefully to what someone says or reads. One method that can stimulate children's listening skills is by using a chain whisper game. The chain whisper game is a game in which children are first divided into several groups and whisper messages or commands, sentences or words to other friends. Based on the background of the problem, the problem formulation in this research is how to improve listening skills through a chain whisper game for children aged 5-6 years at KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung? The research aims to improve listening skills through a chain whisper game for children aged 5-6 years at KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung.

The research method used is Classroom Action Research (PTK). The subjects in this research were all students in the B1 group of KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung, totaling 20 students. The object of this research is children's listening skills. The data collection technique used is observation, interview and documentation techniques.

Based on the results of the analysis of research conducted at KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung, it was found that the chain whisper game method could improve the listening skills of children aged 5-6 years at KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung, this can be proven by the increase in children's listening skills in every cycle. In the pre-cycle, there were 0 children in children's listening skills and 0 children or 0% met the criteria for very well developed (BSB). In cycle I it consisted of 20 children, 5 children or 25% of the total number of children who met the criteria for very well developed (BSB). In cycle II, there were 20 children, of whom 15 children met the criteria for very well development (BSB), namely 80%. Thus, the success indicator determined is 75% of students in the B1 group of KB Flamboyon Sukabumi Bandar Lampung. Children's listening skills can develop very well.

Keywords: Chain Whisper Game, Listening Skills

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Husniyah

NPM : 1811070094

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Agustus 2023

Penulis,



Husniyah

NPM. 1811070094



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui
Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB
Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung**

**Nama : Husniyah
NPM : 1811070094
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

**Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004**

Pembimbing II

**Untung Nopriansyah, M.Pd
NIDN. 2014118802**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.196208231999031001**



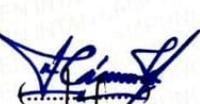
**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung**. Disusun oleh: **Husniyah, NPM : 1811070094**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan pada hari/tanggal: **Jumat, 1 Maret 2024**

TIM PENGUJI MUNAQSAH :

- | | | |
|------------------------------|-------------------------------------|--|
| Ketua Sidang | : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I |  |
| Sekretaris | : Neni Mulya, M.Pd | (.....) |
| Penguji Utama | : Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I | (.....) |
| Penguji Pendamping I | : Ida Fiteriani, M.Pd | (.....) |
| Penguji Pendamping II | : Untung Nopriansyah, M.Pd | (.....) |

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٧) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ (٨)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras dengan sungguh-sungguh (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, aku persembahkan karya ilmiah ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi :

1. Kedua orang tuaku tercinta, orang tua yang hebar dalam hidup penulis, ayahanda Jahri dan Ibunda Masti, orang tua yang sangat berarti, yang tidak pernah berhenti mendoakan, segala dukungan dan pengorbanannya baik secara moral maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kakak dan adikku tersayang Eka Nurjannah dan Laila Al-Adawiyah yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis, saudara ipar Rambona Putra, S.H.i, M.H, dan juga keponakanku Muhammad Sahal Al-Faqih.
3. Kepada diri ku sendiri. Terimakasih telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah, Guru serta Peserta Didik KB Flamboyan yang telah memberikan bantuan sehingga terselesainya skripsi ini.
5. Sahabat seperjuanganku Evi Ernarningsih, Nahda Rostaniza dan Yatimatul Lili Prehatini yang selalu siap memberikan bantuan berupa doa dan dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman rumahku Aden Priana, Gusti Vita Arista, Rosa Amelia dan Serly Rismaya terimakasih telah setia meluangkan waktunya untuk menjadi tempat dan pendengar penulis.
7. Sahabat-sahabatku angkatan 2018 dan terutama teman-teman kelas E Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, teman-teman KKN-DR di kampung Kroy, teman PPL di TK Harniatun Arrazzaaq Kedamaian Bandar Lampung, yang menjadi teman mengejar impian dan mengukir sejarah dalam hidup penulis.
8. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang aku banggakan sebagai tempatku menuntut ilmu, mendewasakanku dalam berfikir, bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk masa depanku

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Husniyah, dilahirkan di kampung Sukamandi, Kelurahan Way gubak Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung pada tanggal 02 Juni 2000. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang semua berjenis kelamin perempuan. Penulis terlahir dari kedua orang tua yang hebat, yang sangat menyayangi anak-anaknya dengan tulus yaitu Bapak Jahri dan Ibu Masti.

Latar belakang pendidikan penulis awali di kampung sukamandi tempat penulis dilahirkan yaitu SDN 2 Way Gubak pada tahun 2006 sampai tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan jenjang pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Darul Huda pada tahun 2012 sampai tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Bandar Lampung dengan mengambil jurusan IPS pada tahun 2015 sampai tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan program Sarjana Strata (S1) di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intaan Lampung tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Penulis mengikuti KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah) pada tahun 2021, selama masa tanggap darurat Covid-19 yang diselenggarakan oleh LP2M (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Kampung Kroy Kelurahan Way Laga Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung selama 40 hari. Kemudian dilanjutkan dengan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di TK Harniatun Arrazzaaq Kedamaian Bandar Lampung dan akhirnya penulis dapat menyelesaikan kuliah di UIN Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, Agustus 2023



Husniyah
NPM. 1811070094

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirribil'alamin. Puji puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memerikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung”. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak dan Ibu :

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
3. Yulan Puspita Rini, M.A selaku sekretaris juruan Pendidikan Islan Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
4. Ida Fiteriani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I terima kasih atas ketersediaannya dan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
5. Untung Nopriansyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II terima kasih atas ketersediaannya dan waktunya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Khususnya di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, terima kasih telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama proses pembelajaran dan menunntut ilmu.
7. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan semoga skripsi ini bermanfaat. Segenap keluarga besar yang telah

membantu dukungan baik moral atau materi. Penulis mengakui masih banyak kelemahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Bandar Lampung, Agustus 2023



Husniyah

NPM. 1811070094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah.....	14
D. Batasan Penelitian	14
E. Rumusan Masalah	14
F. Tujuan Penelitian	15
G. Manfaat Penelitian	15
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
I. Sistematika Penulisan	20

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Menyimak	22
1. Perkembangan Bahasa Anak	22
2. Keterampilan Menyimak	33
B. Konsep Permainan Bisik Berantai	41
1. Pengertian Permainan	41
2. Permainan Bahasa	44
3. Definisi Permainan Bisik Berantai	46
4. Manfaat Permainan Bisik Berantai	49
5. Langkah-langkah Permainan Bisik Berantai	49
6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bisik Berantai	50

C. Model Tindakan	51
D. Hipotesis Tindakan	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode dan Jenis Penelitian	52
B. Rancangan Siklus Penelitian	54
C. Tempat dan Waktu Penelitian	59
D. Subjek dan Objek Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Instrumen Penelitian	61
G. Validasi Instrumen Penelitian	64
H. Teknik Analisis Data	64
I. Uji Keabsahan Data	65
J. Indikator Ketercapaian Tindakan	65
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	66
B. Analisis Data.....	70
C. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	102
B. Rekomendasi.....	102
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

1.1 Indikator keterampilan menyimak dalam permainan bisik berantai anak usia 5-6 tahun	10
1.2 Pra Penelitian Perkembangan Keterampilan Menyimak Anak Melalui Permainan Bisik Berantai di KB Flamboyan	11
1.3 Hasil Pengamatan Keterampilan Menyimak Anak di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung.....	12
3.1 Kisi-kisi Wawancara Guru.....	61
3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi	62
3.3 Kriteria Penilaian Anak	65
4.1 Data Guru KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung	67
4.2 Data Peserta Didik KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung	68
4.3 Sarana dan Prasarana di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung	68
4.4 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus I Pertemuan 1.....	74
4.5 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus I Pertemuan 2.....	78
4.6 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus I Pertemuan 3.....	83
4.7 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus II Pertemuan 1.....	89
4.8 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus II Pertemuan 2.....	93
4.9 Hasil Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siklus II Pertemuan 3.....	98
4.10 Perbandingan Persentase Perkembangan Peserta Didik.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1 Rancangan Siklus Penelitian Tindakan.....	55
4.1 Struktur dan Organisasi KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung	69
4.2 Siklus Keberhasilan (Siklus I)	85
4.3 Siklus Keberhasilan (Siklus II).....	100
4.4 Grafik Histogram Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi Keterampilan Menyimak Anak
Usia 5-6 Tahun
- Lampiran 2 Pedoman Lembar Observasi Keterampilan
Menyimak
- Lampiran 3 Lembar Surat Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 5 Wawancara dengan Guru B1 dan Pelaksanaan
Pra Siklus
- Lampiran 6 Pelaksanaan Siklus I
- Lampiran 7 Pelaksanaan Siklus II
- Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 9 ACC Proposal Skripsi
- Lampiran 10 Lembar Pengesahan Seminar Proposal

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul yang diteliti maka dalam penegasan judul penulis akan memperjelas pokok pembahasan yang akan dibahas agar dapat menghindari kesalahpahaman, maka hal itu maka hal itu dipandang perlu untuk menjelaskan makna terhadap kata-kata penting yang terkandung dalam judul ini, yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf dan sebagainya), mempertinggi, memperhebat (produksi dan sebagainya).¹

2. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan bahasa yang didalamnya termasuk bahasa reseptif, yaitu keterampilan yang harus dikuasai oleh anak sebagai dasar keterampilan berbahasa yang lain. Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 keterampilan menyimak semestinya sudah dikuasai oleh anak pada usia 4-5 tahun yang meliputi menyimak perkataan orang lain, memahami cerita yang dibacakan serta menceritakan kembali cerita yang pernah didengar.²

3. Permainan Bisik Berantai

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Bagi anak, dengan melakukan permainan, anak mampu memperoleh sesuatu yang akan menambah pengetahuannya. Dengan begitu anak akan mencari tahu apa yang belum mereka ketahui sampai akhirnya terjawablah pertanyaan dan anak menjadi tahu. Permainan

¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014).

² Rena Mianawati, Tuti Hayati, and Aam Kurnia, "Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita," *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* 2, no. 1 (2019): 1–14, <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5308>.

bisik berantai ialah permainan yang cara bermainnya dilakukan secara berkelompok, dengan membisikkan pesan dengan cara berurut sampai akhir.³

4. Pendidikan Anak Usia 5-6 Tahun

Pendidikan anak usia 5-6 tahun yang peneliti maksud ialah anak yang memasuki bangku PAUD formal maupun nonformal. Anak usia 5-6 tahun juga termasuk kedalam masa keemasan. Anak usia dini mempunyai 6 aspek perkembangan salah satunya yaitu perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa anak yang berawal dari menyimak.

5. KB Flamboyan

KB Flamboyan adalah suatu lembaga pendidikan kelompok bermain yang ada di Sukabumi Bandar Lampung.

Berdasarkan penegasan judul di atas maksud dalam dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung” adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk melihat adakah peningkatan dari suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai suatu target yang diperoleh dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui permainan bisik berantai.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses mengubah tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia dengan melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan serta cara mendidik. Sebagaimana yang tercantum di dalam pembukaan UUD 1945 mengamanatkan untuk “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Amanat tersebut secara hirarkis dituangkan ke dalam Undang-undang dan peraturan yang mengatur tentang pendidikan. Undang-undang nomor 20

³ Eva Roswati, “Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whispers,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2020): 32–36, <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i1.6420>.

tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Menurut Edgar Dalle pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah yang kegiatannya melalui pengajaran, bimbingan dan latihan berlangsung di pendidikan formal seperti sekolah maupun di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan hidup dalam berbagai lingkungan secara tetap untuk masa yang akan datang. Di dalam islam juga menjelaskan mengenai konsep pendidikan yaitu At-tarbiyyah yang berasal dari kata rabb yang artinya membina atau menumbuhkan sesuatu setahap demi setahap hingga mencapai batas yang sempurna.⁵

Sebagaimana yang tertera di dalam Al-quran mengenai pendidikan yaitu tercantum dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ - ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ - ٢ اِقْرَأْ
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ - ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ - ٤
 عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ - ٥

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia, (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al-Alaq [96] :1-5)

⁴ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, ed. Dodi Ilham, Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo (Palopo, 2018).

⁵ Aas Siti Sholichah, “Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur’an,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 23, <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.209>.

Dari ayat di atas memberitahukan bahwa hendaklah manusia membaca apa saja yang ada di dalam dunia ini baik dengan meneliti, mencari, menelaah dan mengkritisi. Selain itu surat al-alaq menjelaskan bahwa tujuan hidup adalah untuk beribadah dan berserah diri kepada Allah SWT dan makna menulis yang terkandung dalam surat al-alaq adalah menghafal, mengterjemahkan, memahami dan mempraktekan sehingga adanya kesempurnaan antara perkataan dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0 atau anak yang baru dilahirkan sampai berusia 6 tahun. Usia dini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*) dimana usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa usia dini merupakan fondasi awal atau peletak dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan pengertian anak usia dini dalam perspektif islam bahwa anak usia dini adalah titipan Allah yang dilahirkan melalui ibunya yang harus dijaga dan dididik oleh orang tuanya mulai dari lahir hingga usia 7 tahun.

Anak usia dini pada hakikatnya merupakan individu yang unik karena memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang dilalui sesuai dengan tahapan perkembangan anak.⁷ Karena pada masa ini otak anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, kita perlu memberikan perhatian lebih kepada anak usia dini, seperti memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya maupun dari lembaga PAUD. Perkembangan pada masa ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya.⁸

⁶ Sholichah.36

⁷ Engeng Hemah, Tri Sayekti, and Cucu Atikah, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4675>.

⁸ Mohammad Fauziddin and Mufarizuddin Mufarizuddin, "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivate Aspects in Early Childhood Education," *Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya untuk membimbing, mengasuh, menstimulasi dan memberikan kegiatan pembelajaran yang membantu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini. Menurut Permendikbud PAUD merupakan peletakan dasar awal sebelum anak masuk ke jenjang berikutnya. Pendidikan anak usia dini untuk saat ini semakin berkembang karena terlihatnya lembaga pendidikan semakin bertambah, baik pendidikan formal seperti TK dan RA dan pendidikan non formal seperti Kelompok Bermain (KB), Tempat Penitipan Anak (TPA), dan Satuan Paud Sejenis (SPS). Hal ini membuktikan bahwa masyarakat mulai peduli akan pendidikan anak. Sebuah pengetahuan yang disiapkan pemerintah untuk anak usia dini untuk mempersiapkan peserta didik menjadi lebih baik lagi sehingga mempunyai kesiapan untuk masuk ke jenjang selanjutnya.⁹

Adapun surat al-quran yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini dalam Surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

٧٨ —

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.(Q.S. An-Nahl [16]: 78)

Dari ayat diatas, dapat kita pahami bahwa anak lahir dalam keadaan tidak mengetahui apapun, dan lemah tak berdaya. Namun Allah telah membekali anak yang baru lahir dengan penglihatan, pendengaran, dan hati yang dapat

dijadikan bekal potensial bagi tumbuh kembangnya pada usia-usia selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki dua bidang pengembangan sebagai peletak dasar yaitu bidang pengembangan pembiasaan dan bidang kemampuan dasar. Perilaku anak yang meliputi keagamaan, sosial, emosional, dan kemandirian dikembangkan pada bidang pengembangan pembiasaan,. Dan kemampuan anak yang meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni dikembangkan pada pengembangan kemampuan dasar. Kemampuan yang dikembangkan pada bidang pengembangan tersebut mempunyai andil besar dalam kehidupan anak tak terkecuali kemampuan berbahasa.¹⁰

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang dinyatakan secara lisan, tertulis, isyarat ataupun menggunakan simbol tertentu yang telah disepakati dan digunakan akan memperkaya kosakata dan mengekspresikan dirinya dalam suatu masyarakat.¹¹ Bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak memiliki beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Pada usia Taman Kanak- Kanak, anak berada pada masa ekspresif, fase ini diawali dengan kemampuan anak dalam mendengar dan merekam bahasa serta percakapan yang didengar. Menyimak berarti mendengarkan dengan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca seseorang. Menurut Wibowo menyimak adalah kegiatan aktif yang dilakukan oleh seseorang untuk menangkap suatu informasi kemudian informasi tersebut diproses dan diolah. Hal ini berarti bahwa menyimak bukan hanya seseorang mendengar sesuatu kemudian diam dan tidak melakukan apapun, akan tetapi apa yang didengar tersebut

¹⁰ Ayunda Sayyidatul Ifadah, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Dengan Media Boneka Tongkat," *JCE (Journal of Childhood Education)* 4, no. 2 (2020): 93, <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.258>.

¹¹ Efrida Ita, Melkior Wewe, and Emirensiana Goo, "Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak" 3, no. 2 (2020): 174–86.

langsung diproses secara aktif dan dihubungkan dengan pengetahuan awal yang dimiliki.¹²

Menurut Suryani menyimak merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia, keempat keterampilan berbahasa tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak adalah aspek pertama yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan kegiatan berbahasa lainnya.¹³ Anderson mendefinisikan menyimak yaitu sebagai kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dan pemahaman serta apresiasi.¹⁴ Selanjutnya Underwood dalam Nanny mengemukakan menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan seseorang, menangkap dan memahami makna dari apa yang didengar.¹⁵

Tarigan menyatakan bahwa menyimak adalah “suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami inti pesan yang sudah disampaikan oleh pembicara”. Kemampuan menyimak tersebut akan menjadi dasar bagi anak untuk memahami setiap informasi atau pengetahuan yang ia terima. Ketika kemampuan menyimak

¹² Suhartini Nurul Azimah, “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok A Di TK Siti Khodijah Pucuk Lamongan,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 1–9, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v1i2.2363>.

¹³ Ilda Hamidullah, *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Mahasiswa*, ed. Zaidatul Arifah (Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara, 2020).

¹⁴ Mei Lyna Girsang, Muhammad Rasyid Ridlo, and Aprilla Utari, “Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Mawar Indah Kecamatan Medan Petisah,” *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora* 2, no. 2 (2019): 258–69, <https://doi.org/10.33753/madani.v2i2.71>.

¹⁵ Lilis Amaliah Rosdiana, “Studi Kasus Pada Mahasiswa Slow Learner Dalam Menyimak Mata Kuliah Bahasa Indonesia,” *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah* 7, no. 1 (2017): 53–60.

anak berkembang maka anak akan mudah termotivasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa, dimana pendengar melakukan kegiatan aktif menangkap, mendengarkan dengan penuh perhatian serta apresiasi dan memperhatikan kemudian diproses dan diolah untuk mendapatkan informasi serta menangkap dan memahami makna informasi atau isi pesan yang sudah disampaikan oleh pembicara.

Jika ingin melatih kemampuan menyimak anak dengan baik, guru perlu mengetahui metode yang tepat yang dapat merangsang kemampuan menyimak anak, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan bisik berantai sebagai stimulus kemampuan menyimak anak. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan mendengarkan dan berbicara (Depdikas). Permainan bisik berantai merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dimana cara bermainnya yaitu dengan membisikkan pesan secara berantai, sebelum memulai permainan guru harus membuat kesepakatan bersama dengan anak agar permainan berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan.¹⁷

Menurut Widyanti mengemukakan bahwa permainan bisik berantai adalah permainan yang membisikkan sebuah pesan berbentuk kalimat kepada kelompoknya secara bergiliran.¹⁸ Selain itu menurut Djuanda permainan bisik berantai ini adalah suatu permainan yang sebelumnya anak dibagi menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu dan

¹⁶ Riska Aprilianti, "Permainan Puzzle Estafet Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 144–66.

¹⁷ Erny Roesminingsih Meryn Putra Mahardika Sakti, "Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A Di TK Santhi Puri Sidoarjo," *PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): 1–4.

¹⁸ Ike Lovita and Syahrul Ismet, "Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 1 (2021): 107–16.

membisikkan pesan atau perintah kalimat atau kata kepada teman yang lain.¹⁹

Menurut Suparwanto dalam penelitian Faridah menjelaskan bahwa permainan bisik berantai ialah suatu permainan dengan cara penyampaian informasi dengan cara berbisik dari satu anak ke anak yang lainnya secara cepat dan juga cermat. Permainan bisik berantai merupakan permainan dimana pendidik membisikkan pesan atau informasi kepada anak, kemudian anak tersebut membisikkan pesan atau informasi kepada anak selanjutnya, begitupun seterusnya, guru memantau apakah pesan atau informasi tersebut benar-benar sampai kepada anak terakhir atau tidak.²⁰

Bermain bisik berantai tidak hanya menyenangkan saja bagi anak tetapi banyak manfaat yang dapat diperoleh. Manfaat dari permainan bisik berantai seperti yang dikemukakan oleh Jefree dkk (dalam Hasibuan), ialah dapat melatih kemampuan menyimak anak, dari orang lain yang sekaligus memperhatikan ketepatan dan keakuratan informasi tersebut, serta menambah perbendaharaan kata/kosakata anak dari informasi yang diterima berupa kalimat atau kata, sehingga keterampilan berbicara anak dapat terlatih dan dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.²¹

Berdasarkan observasi yang dilakukan di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung terdapat dikelompok B bahwa 13 dari 20 anak terlihat bahwa kemampuan menyimak anak masih rendah, dikatakan rendah karena anak belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan tepat ketika guru menanyakan kembali pembelajaran yang dilakukan, masih banyaknya anak yang tidak dapat menyebutkan hal-hal yang

¹⁹ Anggun Kartika Putri et al., "Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 2 (2020): 2580–9504.

²⁰ Alma'atus Fahyuni, "Pengaruh Metode Permainan Bisik Bdrantai Terhadap Sikap Nasionalisme Di Kelompok B TKM NU 75 Roudlotul Jannah Sidoarjo" (UIN Sunan Ampel SSurabaya, 2021).

²¹ Zahratur Rahma, "Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan" (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

diterangkan oleh guru, selain itu terlihat saat guru mengajak anak untuk bermain dan memberikan aturan dalam permainan anak seringkali tidak mentaati aturan yang sudah guru sampaikan, dan juga tidak mentaati perintah yang diberikan oleh guru karena sibuk mengobrol dengan teman disekitarnya dan tidak memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi yang disampaikan. Kemampuan menyimak anak di KB Flamboyan belum berkembang disebabkan karena proses pembelajaran yang diberikan oleh guru belum maksimal memberikan stimulus kepada anak, kegiatan pembelajaran lebih difokuskan dengan tugas yang dikerjakan anak seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui penerapan permainan bisik berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Indikator Keterampilan Menyimak dalam Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun

Dimensi/ Aspek	Indikator
Keterampilan Menyimak	1. Anak mendengarkan dengan penuh perhatian
	2. Memahami informasi yang diberikan
	3. Menceritakan kembali apa yang sudah didengar
	4. Menjawab pertanyaan dengan tepat kegiatan tanya jawab

Sumber : Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Tabel 1.2
Pra Penelitian Perkembangan Keterampilan Menyimak Anak
Melalui Permainan Bisik Berantai di KB Flamboyan

No	Nama	Indikator Perkembangan				Ket
		1	2	3	4	
1	A O B	MB	MB	MB	MB	MB
2	A S	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3	A R A	BSH	MB	MB	MB	MB
4	A E S	MB	MB	MB	MB	MB
5	A H	BSH	MB	MB	MB	MB
6	A N	MB	MB	MB	BB	MB
7	A A P	BSH	MB	MB	MB	MB
8	A N R	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
9	F S	MB	MB	MB	MB	MB
10	K S	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
11	M F S	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	M A K A	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
13	M A	MB	MB	MB	MB	MB
14	M G R	MB	MB	MB	MB	MB
15	M A F	BSH	MB	MB	MB	MB
16	M H S	MB	MB	MB	MB	MB
17	N P A	MB	MB	MB	MB	MB
18	N O	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
19	NA	MB	MB	MB	MB	MB
20	R G	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi, anak usia dini usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung

Keterangan Indikator Lingkup Keterampilan Menyimak :

1. Anak dapat mendengarkan dengan penuh perhatian
2. Anak dapat memahami informasi yang diberikan
3. Anak dapat menceritakan kembali apa yang sudah didengar
4. Anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat kegiatan tanya jawab

Keterangan Pencapaian Perkembangan :

1. **(BB)** artinya belum berkembang : bila anak melakukannya harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru dengan score 1 dengan cirri (*)
2. **(MB)** artinya mulai berkembang : bila anak melakukannya masih diingatkan atau dibantu oleh guru dengan score 2 dengan cirri (**)
3. **(BSH)** artinya berkembang sesuai harapan : bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru dengan score 3 dengan cirri (***)
4. **(BSB)** artinya berkembang sangat baik : bila anak sudah dapat melaksanakannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan dengan score 4. Dengan ciri (****).²²

Hasil penilaian dokumentasi penilaian keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung maka dapat dipresentasikan kemampuan anak sebagai berikut.

Tabel 1.3
Hasil Pengamatan Keterampilan Menyimak Anak
Di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung

No	Keterangan	Jumlah Anak	Presentase
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	13	65%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	7	35%

²² *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015).

4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	0	0%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel 1.3 di atas dapat dipahami bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima pesan dengan kalimat sederhana, menyampaikan pesan dengan kalimat sederhana, dapat mengenal huruf dan berani mengungkapkan gagasan termasuk pada kategori belum berkembang 0 orang anak dengan tingkat presentase 0% mulai berkembang ada 13 orang anak dengan tingkat presentase 65%. Sedangkan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 orang anak dengan tingkat presentase 35% dan kemampuan peserta didik dengan kategori berkembang sangat baik ada 0 orang anak dengan tingkat presentase 0%.

Menurut wawancara dengan guru, bahwa permainan bisik berantai di KB Flamboyan belum pernah dilakukan, pembelajaran dikelas untuk mengembangkan keterampilan menyimak kurang maksimal, dikarenakan anak lebih sering melakukan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung disebabkan adanya keinginan orang tua yang menginginkan anaknya pandai membaca, menulis dan berhitung karena disisi lain adanya tuntutan lembaga sekolah lanjutan yang mengharuskan anak mampu membaca, menulis dan berhitung saat masuk sekolah. Akan tetapi berdasarkan beberapa pertimbangan karena mengingat pentingnya pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga pendidikan anak usia dini secara umum memegang prinsip belajar melalui bermain, maka sekolah sewaktu-waktu tetap melaksanakan pembelajaran melalui bermain.²³

Berdasarkan beberapa uraian di atas, jelas menunjukkan bahwa keterampilan menyimak pada anak di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung belum berkembang. Berdasarkan

²³Serly Rismaya, "Pembelajaran Membaca Menulis dan Berhitung KB Flamboyan", (Lampung, 2022).

latar belakang masalah dan mengingat pentingnya kemampuan menyimak anak usia dini maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam dan menuangkannya ke dalam sebuah judul penelitian “Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi area yang terkait dalam penelitian ini adalah :

1. Keterampilan menyimak anak di kelas B1 masih belum tercapai seperti yang diharapkan atau masih rendah karena anak belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan tepat ketika guru menanyakan kembali pembelajaran yang dilakukan
2. Belum maksimalnya pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak karena kegiatan pembelajaran lebih difokuskan dengan dengan tugas yang dikerjakan anak seperti membaca, menulis dan berhitung.

D. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah penelitian, masalah dibatasi pada meningkatkan keterampilan menyimak anak melalui permainan bisik berantai anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dirumuskan peneliti diatas, peneliti merumuskan masalah yaitu “Apakah dengan Permainan Bisik Berantai dapat Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung ?”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak dengan memahami, mengetahui serta melihat dampak langsung atas permainan yang dilakukan pada anak usia dini. Hal ini juga dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada para pendidik anak usia dini, khususnya pada tingkat Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan rujukan untuk pendidik dalam menambah pengetahuan tentang bagaimana pentingnya suatu permainan untuk anak usia dini.
- b. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menggugah tenaga pendidik untuk lebih menambah wawasan tentang teknik, metode permainan yang lebih menyenangkan untuk anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, sebagai umpan balik terhadap kegiatan permainan yang akan dilakukan, lebih struktur dan sistematis dalam pelaksanaannya.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut terdiri dari beberapa judul yaitu

1. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Sitti Astuti 2021 dalam penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Papan Flanel di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kecamatan Pallangga

Kabupaten Gowa”. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindak kelas yang dilakukan dalam dua siklus penelitian. Subjek dalam penelitian ini yakni anak didik di kelompok B1 sebanyak 19 orang anak didik yang terdiri dari 10 orang anak didik laki-laki dan 9 orang anak didik perempuan dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes lisan dan dokumentasi.

Hasil penelitian bahwa kemampuan menyimak anak melalui metode bercerita dengan menggunakan media papan flanel di PAUD Terpadu Bukit Permai II, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan papan flanel. Meningkatnya kemampuan menyimak anak dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi pada anak didik, pada siklus I mencapai 37,7% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan pada siklus II mencapai 77,3% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Jadi, pada persentasi 77,3% telah mencapai target dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).²⁴

Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media papan flanel untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak sedangkan penelitian ini dengan penerapan permainan bisik berantai.

2. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Anggun Kartika Putri dan Renti Oktaria 2020 dalam penelitian yang berjudul “Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini”. Penelitian ini menggunakan metode kajian pusaka dalam penyusunannya, kajian pusaka yang dilakukan yaitu melalui abstrak hasil penelitian kemudian disimpulkan dengan bahan penelitian yang sudah dikelola sebelumnya, review jurnal yang relevan dengan topic

²⁴ Sitti Astuti, “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Papan Flanel Di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa” (PGPAUD UNISMUH Makassar, 2021).

yang dibahas penulis, dan dari berbagai macam buku referensi mengenai anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan yang berjumlah 20 orang.

Hasil penelitian bahwa terdapat hubungan antara metode bermain melalui permainan bisik berantai yang diterapkan dengan peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini. Karena melalui kegiatan bermain bisik berantai anak dapat secara langsung memahami dan menyampaikan pesan yang telah anak dengar. Hal ini tentunya juga akan berdampak bagi pemerolehan kata atau kosa kata baru sehingga anak dapat berkomunikasi dan mengeskpresikan apa isi yang ada di dalam pesan tersebut. Sehingga permainan bisik berantai ini dapat dijadikan alternative guru untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.²⁵

Persamaan dengan penelitian saya yaitu sama-sama menerapkan permainan bisik berantai untuk mencapai suatu tujuan penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini yaitu menganalisis hubungan permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini sedangkan penelitian saya membahas tentang penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.

3. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Bella Adlia, Debibik Nabilatul Fauziah dan Rina Syafrida 2021 dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sandiwara Wayang Di PAUD Kober Nurul Baeti “. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindak kelas (PTK) dengan model penelitian Kemmis dan MC Taggart sebagai desain yang digunakan. Populasi yang berjumlah 12 peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun dengan

²⁵ Kartika Putri et al., “Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.”

jumlah 4 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Teknik analisis yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa telah terjadi perkembangan pada kemampuan siswa untuk memahami dengan menggunakan media sandiwara wayang. Pada seluruh indikator, terdapat peningkatan jumlah anak yang mampu mendapatkan skor tiga. Diketahui dari siklus I terdapat empat anak yang telah meraih skor tiga, kemudian setelah diberikan refleksi dan diadakannya siklus II menjadi 7 anak yang mendapat skor 4, data persentasi menunjukkan 58,33%. Kriteria keberhasilan dianggap terpenuhi sehingga penelitian dapat dihentikan.²⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media sandiwara wayang dan penelitian saya menerapkan permainan bisik berantai guna mencapai suatu tujuan.

4. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ogi Likarde 2019 dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah”. Jenis penelitian yaitu penelitian tindak kelas (PTK) dan subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas III SD yang berjumlah 11 orang, masing-masing 9 laki-laki dan 2 perempuan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian bahwa dari hasil analisis data observasi awal terhadap aktivitas siswa pada proses pembelajaran diperoleh rata-rata ketuntasan 41,81% berarti secara umum kegiatan proses pembelajaran masih sangat

²⁶ Bella Adlia et al., “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sandiwara Wayang Di PAUD KOBER Nurul Baeti,” *Jurnal PeTeKa* 4 (2021): 455–62.

kurang. Siklus I sebesar 54,54%, dan Siklus II yang dilakukan dengan menerapkan metode permainan bisik berantai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ternyata dapat menjadi lebih baik, artinya terjadi peningkatan rata-rata skor pengamatan pada Siklus II sebesar 81,81% dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan bisik berantai.²⁷

Persamaan dari penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD sedangkan penelitian saya meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.

5. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Amir Syamsudin dan Ayure dalam penelitian yang berjudul “Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball”. Jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dengan metode experiment dan jenis quashi experimental. Sampel dalam penelitian yaitu 24 siswa anak usia dini, usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan obeservasi dan tes. Hasil penelitian yaitu diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen menggunakan permainan blind ball adalah 83,33 dan rata-rata hasil tes kelompok kontrol dengan kegiatan konvensional adalah 73,43. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan menyimak anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan blindball. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan blind ball dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.²⁸

²⁷ Ogi Likarde, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah” (IAIN Bengkulu, 2019).

²⁸ Ayure Cusnaki and Amir Syamsudin, “Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Permainan Blind Ball,” *Jurnal Obsesi : Jurnal*

Persaman dengan penelitian saya yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan permainan blind ball sedangkan penelitian saya menggunakan permainan bisik berantai.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang adad dalam skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu adanya sistematika penulisan yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat sampul depan, halaman sampul, halaman abstrak, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman riwayat hidup, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi, yang terdiri atas bab dan sub bab yakni :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari teori yang digunakan dalam penelitian, model tindakan dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian yang dilakukan, yaitu tempat dan waktu penelitian, metode dan rancangan siklus penelitian, subjek penelitian,

peran dan posisi peneliti, tahapan intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang diharapkan, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi datadan pengembangan perencanaan tindakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian, analisis dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisikan tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Menyimak

1. Perkembangan Bahasa Anak

Salah satu aspek tahapan perkembangan anak usia dini yaitu perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa ini tidak luput dari para pendidik dan khususnya para orang tua. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa ini telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa.¹

Simandjuntak dan Pasaribu menjelaskan bahwa anak dapat mengucapkan apa yang ada di dalam hati dan pikirannya melalui bahasa. Bahasa merupakan ucapan mengenai pikiran dan perasaan manusia dengan menggunakan alat bunyi yang teratur. Apabila bahasa anak berkembang, akan memudahkan mereka dalam berkomunikasi mengungkapkan apa yang inginkan, apa yang mereka butuhkan dan apa yang mereka rasakan kepada orang lain. Oleh sebab itu, guru perlu memahami konsep dari perkembangan bahasa anak. Patmonodewo juga menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak akan berkembang secara perlahan, yang berawal dari melakukan ekspresi suara kemudian berubah menjadi berekspresi dengan komunikasi, dan komunikasi dengan menggunakan isyarat dan gerakan untuk mengungkapkan keinginannya, dan kemudian berkembang menjadi

¹ Erisa Kurniati, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47–56.

komunikasi melalui ucapan dan tutur kata yang jelas dan tepat.²

Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain agar bisa mengetahui apa yang menjadi maksud dan tujuannya. Perkembangan bahasa pada anak adalah perkembangan bahasa yang harus dimiliki anak sebagai salah satu dari perkembangan dasar anak yang sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya.³

Perkembangan bahasa berlangsung sangat cepat dan menjadi landasan dalam perkembangan selanjutnya pada masa balita. Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah, dan berbicara sopan. Perkembangan bahasa pada anak usia dini melalui pemerolehan bahasa merupakan salah satu tahap penting dalam rangka transmisi bahasa agar terhindar dari kepunahan. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Perkembangan bahasa anak berkembang dari tingkat sederhana menuju kompleks. Hal ini dipengaruhi oleh semakin tumbuh dan berkembangnya anak seiring dengan pemahaman yang baik terhadap lingkungan. Menurut Suharton peranan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai sarana untuk berpikir, mendengarkan, berbicara, dan mampu untuk membaca dan menulis.⁴

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang berkembang

² Fatihakun Afifah Ni'mah Wahidah and Eva Latipah, "Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya," *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 44–62.

³ Yanuari Cristy, "Perkembangan Bahasa Pada Anak," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2017): 57–63.

⁴ Abdurrahman Yulia Eka Salnita, Atmazaki, "Language Acquisition for Early Childhood," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 119–26, <https://doi.org/10.31227/osf.io/brekw>.

secara perlahan dan suatu alat komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain agar bisa mengetahui maksud dan tujuannya, dengan bahasa juga anak dapat mengungkapkan apa yang ada di dalam hati dan pikiran mereka. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014. Menetapkan standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak, disusun berdasarkan kelompok usia, yaitu sebagai berikut sebagai berikut :

a. Kelompok Usia Lahir – 12 Bulan

1) Usia 3 bulan

- Menangis, berteriak, bergumam
- Berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi.

2) Usia 3-6 bulan

- Memperhatikan/ mendengarkan ucapan orang
- Meraban atau berceloteh
- Tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi

3) Usia 6-9 bulan

- Mulai menirukan kata yang terdiri dua suku kata
- Merespon permainan

4) Usia 9-12 bulan

- Menyatakan penolakan dengan menggeleng atau menangis
- Menunjuk benda yang diinginkan.

b. Kelompok Usia 12-24 Bulan

1) Usia 12-18 bulan

- Menunjukkan bagian tubuh yang ditanyakan
- Memahami tema cerita yang didengar
- Merespons pertanyaan dengan jawaban “ya atau tidak”

- Mengucapkan kalimat yang terdiri dari dua kata
- 2) Usia 18-24 bulan
- Menaruh perhatian pada gambar-gambar dan buku
 - Memahami kata-kata sederhana dari ucapan yang didengar
 - Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek
 - Menanyakan lagu sederhana
 - Menyatakan keinginan dengan kalimat pendek
- c. Usia 2-4 Tahun
- 1) Usia 2-3 Tahun
- Memainkan kata/suara yang didengar dan diucapkan berulang-ulang
 - Hafal beberapa lagu anak sederhana
 - Memahami cerita/dongeng sederhana
 - Memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak
 - Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana)
 - Menggunakan 3 atau 4 kata untuk memenuhi kebutuhannya (misal, mau minum air putih).
- 2) Usia 3-4 Tahun
- Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri
 - Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik
 - Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)
 - Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

d. Kelompok Usia 4-6 Tahun

1) Usia 4-5 tahun

- Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
- Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
- Memahami cerita yang dibacakan
- Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
- Mendengar dan membedakan bunyibunyan dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
- Mengulang kalimat sederhana
- Bertanya dengan kalimat yang benar
- Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan
- Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb)
- Menyebutkan kata-kata yang dikenal
- Mengutarakan pendapat kepada orang lain
- Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
- Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar
- Memperkaya perbendaharaan kata
- Berpartisipasi dalam percakapan

2) Usia 5-6 tahun

- Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- Memahami aturan dalam suatu permainan
- Senang dan menghargai bacaan
- Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-

simbol untuk Persiapan membaca, menulis dan berhitung.

- Menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap (pokok kalimat predikat keterangan)
- Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
- Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
- Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Tahapan Perkembangan Bahasa Pada Anak Menurut Beberapa Ahli Lundsteen, membagi perkembangan bahasa dalam 3 tahap, yaitu:

- a. Tahap pralinguistik
 - Pada usia 0-3 bulan, bunyinya di dalam dan berasal dari tenggorok.
 - Pada usia 3-12 bulan, banyak memakai bibir dan langit-langit, misalnya ma, da, ba.
- b. Tahap protolinguitik
 - Pada usia 12 bulan-2 tahun, anak sudah mengerti dan menunjukkan alat-alat tubuh. Ia mulai berbicara beberapa patah kata (kosa katanya dapat mencapai 200-300).
- c. Tahap linguistic
 - Pada usia 2-6 tahun atau lebih, pada tahap ini ia mulai belajar tata bahasa dan perkembangan kosa katanya mencapai 3000 buah.⁵

Bzoch membagi tahapan perkembangan bahasa anak dari lahir sampai usia 3 tahun dalam empat stadium, yaitu:

⁵ Erisa Kurniati, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47-56, <https://doi.org/10.33087/JIUBJ.V17I3.401>.

- a. Perkembangan bahasa bayi sebagai komunikasi prelinguistik
Terjadi pada umur 0-3 bulan dari periode lahir sampai akhir tahun pertama. Bayi baru lahir belum bisa menggabungkan elemen bahasa baik isi, bentuk, dan pemakaian bahasa. Selain belum berkembangnya bentuk bahasa konvensional, kemampuan kognitif bayi juga belum berkembang. Komunikasi lebih bersifat reflektif daripada terencana. Periode ini disebut prelinguistik. Meskipun bayi belum mengerti dan belum bisa mengungkapkan bentuk bahasa konvensional, mereka mengamati dan memproduksi suara dengan cara yang unik. Klinisi harus menentukan apakah bayi mengamati atau bereaksi terhadap suara. Bila tidak, ini merupakan indikasi untuk evaluasi fisik dan audiologi.
- b. Kata-kata pertama : transisi ke bahasa anak
Terjadi pada umur 3-9 bulan. Salah satu perkembangan bahasa utama milestone adalah pengucapan kata-kata pertama yang terjadi pada akhir tahun pertama, berlanjut sampai satu setengah tahun saat pertumbuhan kosakata berlangsung cepat, juga tanda dimulainya pembentukan kalimat awal. Berkembangnya kemampuan kognitif, adanya kontrol, dan interpretasi emosional di periode ini akan memberi arti pada kata-kata pertama anak.
- c. Perkembangan kosakata yang cepat-Pembentukan kalimat awal
Terjadi pada umur 9-18 bulan. Bentuk kata-kata pertama menjadi banyak dan dimulainya produksi kalimat. Perkembangan komprehensif dan produksi kata-kata berlangsung cepat pada sekitar umur 18 bulan. Anak mulai bisa menggabungkan kata benda dengan kata kerja yang kemudian menghasilkan sintaks. Melalui interaksinya dengan orang dewasa, anak mulai belajar mengkonsolidasikan isi, bentuk, dan pemakaian bahasa dalam percakapannya. Dengan semakin berkembangnya kognisi dan pengalaman afektif, anak mulai bisa berbicara memakai kata-kata yang tersimpan dalam memorinya.
- d. Dari percakapan bayi menjadi registrasi anak pra sekolah yang menyerupai orang dewasa

Terjadi pada umur 18-36 bulan. Anak dengan mobilitas yang mulai meningkat memiliki akses ke jaringan sosial yang lebih luas dan perkembangan kognitif menjadi semakin dalam. Anak mulai berpikir konseptual, mengkategorikan benda, orang, dan peristiwa serta dapat menyelesaikan masalah fisik.⁶

Perkembangan bahasa pada anak dapat dilihat juga dari pemerolehan bahasa menurut komponen-komponennya:

a. Perkembangan Pragmatik

Perkembangan komunikasi anak sesungguhnya sudah dimulai sejak dini, pertama-tama dari tangisannya bila bayi merasa tidak nyaman, misalnya karena lapar, popok basah. Dari sini bayi akan belajar bahwa ia akan mendapat perhatian ibunya atau orang lain saat ia menangis sehingga kemudian bayi akan menangis bila meminta orang dewasa melakukan sesuatu buatnya.

- 1) Pada usia 3 minggu, bayi tersenyum saat ada rangsangan dari luar, misalnya wajah seseorang, tatapan mata, suara, dan gelitikan. Ini disebut senyum sosial.
- 2) Pada usia 12 minggu, mulai dengan pola dialog sederhana berupa suara balasan bila ibunya memberi tanggapan.
- 3) Pada usia 2 bulan, bayi mulai menanggapi ajakan komunikasi ibunya.
- 4) Pada usia 5 bulan, bayi mulai meniru gerak gerik orang, mempelajari bentuk ekspresi wajah. Pada usia 6 bulan, bayi mulai tertarik dengan bendabenda sehingga komunikasi menjadi komunikasi ibu, bayi, dan benda-benda.
- 5) Pada usia 7-12 bulan, anak menunjuk sesuatu untuk menyatakan keinginannya. Gerakgerik ini akan berkembang disertai dengan bunyi-bunyi tertentu yang mulai konsisten. Pada masa ini sampai sekitar 18 bulan, peran gerak-gerik lebih menonjol dengan

⁶ Kurniati.

penggunaan satu suku kata. -Pada usia 2 tahun, anak kemudian memasuki tahap sintaksis dengan mampu merangkai kalimat dua kata, bereaksi terhadap pasangan bicaranya dan masuk dalam dialog singkat. Anak mulai memperkenalkan atau merubah topik dan mulai belajar memelihara alur percakapan dan menangkap persepsi pendengar.

- 6) Lewat umur 3 tahun, anak mulai berdialog lebih lama sampai beberapa kali giliran. Lewat umur ini, anak mulai mampu mempertahankan topik yang selanjutnya mulai membuat topik baru. Hampir 50 persen anak 5 tahun dapat mempertahankan topik melalui 12 kali giliran. Sekitar 36 bulan, terjadi peningkatan dalam keaktifan berbicara dan anak memperoleh kesadaran sosial dalam percakapan.

b. Perkembangan Semantik

Karena faktor lingkungan sangat berperan dalam perkembangan semantik, maka pada umur 6-9 bulan anak telah mengenal orang atau benda yang berada di sekitarnya. Leksikal dan pemerolehan konsep berkembang pesat pada masa prasekolah. Terdapat indikasi bahwa anak dengan kosa kata lebih banyak akan lebih populer di kalangan temantemannya. Diperkirakan terjadi penambahan lima kata perhari di usia 1,5 sampai 6 tahun. Pemahaman kata bertambah tanpa pengajaran langsung orang dewasa. Terjadi strategi pemetaan yang cepat diusia ini sehingga anak dapat menghubungkan suatu kata dengan rujukannya. Pemetaan yang cepat adalah langkah awal dalam proses pemerolehan leksikal. Selanjutnya secara bertahap anak akan mengartikan lagi informasi-informasi baru yang diterima. Definisi kata benda anak usia pra sekolah meliputi properti fisik seperti bentuk, ukuran dan warna, properti fungsi, properti pemakaian, dan lokasi. Definisi kata kerja anak prasekolah juga berbeda dari kata kerja orang dewasa atau anak yang lebih besar.

c. Perkembangan Sintaksis

Susunan sintaksis paling awal terlihat pada usia kira-kira 18 bulan walaupun pada beberapa anak terlihat pada usia 1 tahun bahkan lebih dari 2 tahun. Awalnya berupa kalimat dua kata. Rangkaian dua kata, berbeda dengan masa “kalimat satu kata” sebelumnya yang disebut masa holofrastis. Kalimat satu kata bisa ditafsirkan dengan mempertimbangkan konteks penggunaannya. Hanya mempertimbangkan arti kata sematamata tidaklah mungkin kita menangkap makna dari kalimat satu kata tersebut. Peralihan dari kalimat satu kata menjadi kalimat yang merupakan rangkaian kata terjadi secara bertahap. Pada waktu kalimat pertama terbentuk yaitu penggabungan dua kata menjadi kalimat, rangkaian kata tersebut berada pada jalinan intonasi. Jika kalimat dua kata memberi makna lebih dari satu maka anak membedakannya dengan menggunakan pola intonasi yang berbeda. Perkembangan pemerolehan sintaksis meningkat pesat pada waktu anak menjalani usia 2 tahun dan mencapai puncaknya pada akhir usia 2 tahun.

d. Perkembangan Morfologi

Periode perkembangan ditandai dengan peningkatan panjang ucapan rata-rata yang diukur dalam morfem. Panjang rata-rata ucapan, mean length of utterance (MLU) adalah alat prediksi kompleksitas bahasa pada anak yang berbahasa Inggris. MLU sangat erat berhubungan dengan usia dan merupakan prediktor yang baik untuk perkembangan bahasa. Dari usia 18 bulan sampai 5 tahun MLU meningkat kira-kira 1,2 morfem per tahun. Penguasaan morfem mulai terjadi saat anak mulai merangkai kata sekitar usia 2 tahun.

e. Perkembangan Fonologi

Perkembangan fonologi melalui proses yang panjang dari dekode bahasa. Sebagian besar konstruksi morfologi anak akan tergantung pada kemampuannya menerima dan memproduksi unit fonologi. Selama usia prasekolah, anak tidak hanya menerima inventaris fonetik dan sistem

fonologi tapi juga mengembangkan kemampuan menentukan bunyi mana yang dipakai untuk membedakan makna. Pemerolehan fonologi berkaitan dengan proses konstruksi suku kata yang terdiri dari gabungan vokal dan konsonan. Bahkan dalam babbling, anak menggunakan konsonan-vokal (KV) atau konsonan-vokal-konsonan (KVK). Proses lainnya berkaitan dengan asimilasi dan substitusi sampai pada persepsi dan produksi suara.⁷

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Anak dalam Berbahasa

Noam Chomsky (1957) meyakini bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Ia menegaskan bahwa setiap anak mempunyai language acquisition device (LAD), yaitu kemampuan alamiah anak untuk berbahasa. Tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa (critical-period). Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Menurut teori ini, jika orang bermigrasi setelah berusia 12 tahun kemungkinan akan berbicara bahasa negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen akan hilang ketika bahasa baru akan dipelajari (Asher & Gracia, 1969).

1. Faktor kognitif

Individu merupakan satu hal yang tidak bisa dipisahkan pada perkembangan bahasa anak. Para ahli kognitif juga menegaskan bahwa kemampuan anak berbahasa tergantung pada kematangan kognitifnya (Piaget, 1954). Tahap awal perkembangan intelektual anak terjadi dari lahir sampai berumur 2 tahun. Pada masa itu anak mengenal dunianya melalui sensasi yang didapat dari inderanya dan membentuk persepsi mereka akan segala hal yang berada di luar dirinya. Misalnya, sapaan lembut dari ibu/ayah ia dengar dan belaian halus, ia rasakan, kedua hal ini membentuk suatu simbol

⁷ Kurniati.

dalam proses mental anak. Perekaman sensasi nonverbal (simbolik) akan berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan suatu logika. Bahasa simbolik itu merupakan bahasa yang personal dan setiap bayi pertama kali berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa simbolik. Sehingga sering terjadi hanya ibu yang mengerti apa yang diinginkan oleh anaknya dengan melihat/mencermati bahasa simbol yang dikeluarkan oleh anak. Simbol yang dikeluarkan anak dan dibahasakan oleh ibu itulah yang nanti membuat suatu asosiasi, misalnya saat bayi lapar, ia menangis dan memasukkan tangan ke mulut, dan ibu membahasakan, “lapar ya, mau makan ?”

2. Lingkungan Luar

Sementara itu, di sisi lain proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulus dari lingkungan. Pada umumnya, anak diperkenalkan bahasa sejak awal perkembangan mereka, salah satunya disebut motherese, yaitu cara ibu atau orang dewasa, anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang-orang disekitarnya.⁸

2. Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menurut Tarigan menyimak adalah proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Sedangkan menurut Iskandarwassid dkk, keterampilan menyimak merupakan satu bentuk keterampilan yang bersifat reseptif, artinya bukan sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan sekaligus memahaminya.⁹

⁸ Kurniati.

⁹ Mianawati, Hayati, and Kurnia, “Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita.”

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang sering dilakukan setiap hari. Dalam kegiatan menyimak memungkinkan seseorang untuk bisa lancar dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Adapun menyimak yang sering kita lakukan setiap hari yaitu menyimak pembicaraan orang lain. Saleh Abbas menyebutkan bahwa menyimak adalah proses untuk mengorganisasikan apa yang telah didengar dan menangkap pesan suara-suara tersebut menjadi makna yang dapat diterima. Sedangkan Anderson mengungkapkan bahwa menyimak berarti mendengarkan dengan penuh perhatian dan apresiasi.¹⁰

Kemampuan menyimak adalah salah satu kemampuan peserta didik yang perlu dikembangkan oleh guru. Karena menyimak merupakan suatu alat komunikasi bagi setiap orang, termasuk juga anak-anak. Penguasaan kemampuan menyimak orang lain juga sangat berpengaruh dalam keterampilan bergaul. Melalui menyimak anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan. Sebelum mempelajari pengetahuan lain, anak memerlukan kemampuan menyimak agar dapat memahami perkataan orang lain dengan baik. Dengan demikian anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan menyimak juga berdampak pada kecerdasan anak, apabila anak memiliki kecerdasan yang tinggi maka anak akan cepat memahami pembicaraan orang lain. Akan tetapi, kemampuan untuk menguasai keterampilan menyimak ini tidak

¹⁰ Himmatul Irmala et al Khoiriyah, "Ketrampilan Menyimak Cerita Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok A TK IT Al Rasyid Desa Sumuragung Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017/2018," *Seminar Nasional PG PAUD 2018* (Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018).

dapat tumbuh dengan sendirinya melainkan harus melalui proses pembelajaran dan stimulus dari lingkungan terdekat anak.¹¹

Keterampilan menyimak merupakan bagian yang penting yang tidak dapat diabaikan dalam pengajaran berbahasa, dan keduanya berkaitan erat satu sama lain. Apabila anak yang berkembang keterampilan menyimaknya, maka akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya. Kedua keterampilan tersebut merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang bersifat langsung atau tatap muka. Dengan begitu, perkembangan dan tingkat penguasaan kemampuan menyimak perlu dipantau dan diukur melalui penyelenggaraan penilaian kegiatan menyimak.¹²

Menyimak merupakan kemampuan dalam bahasa terbuka dan juga signifikan, dikarenakan kemampuan menyimak sangat diperlukan dalam mendapatkan bahasa. Kemampuan menyimak adalah bagian dari perkembangan bahasa yang amat sangat penting mendukung kemampuan dalam berkomunikasi, kemampuan menyimak adalah bagian dari perkembangan bahasa yang amat penting mendukung kemampuan dalam berkomunikasi, pada saat menyimak anak akan menggunakan panca inderanya dengan baik untuk menerima informasi yang diberikan oleh orang lain. Selanjutnya, informasi

¹¹ Agni Ayu Prasiwi, "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini," *Paedagogie* 13, no. 2 (2018): 43–50, <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2363>.

¹² Hasmawaty Hasmawaty, "Kemampuan Menyimak Anak Melalui Kegiatan Bercerita (Studi Kasus Pada Taman Penitipan Anak Athirah Makassar)," *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 56, <https://doi.org/10.25278/jitpk.v1i1.463>.

tersebut akan diolah menjadi sebuah pengetahuan yang baru.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dilakukan setiap hari dimana menyimak merupakan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian dan apresiasi, bukan hanya sekedar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan menangkap bunyi bahasa menjadi makna yang telah disampaikan oleh pembicara.

b. Tujuan Menyimak

Adapun macam-macam tujuan orang menyimak. Tujuan seseorang menyimak tergantung pada niat setiap orang. Tarigan mengemukakan ada tujuh tujuan orang menyimak, yaitu :

- 1) Untuk belajar
- 2) Untuk memecahkan masalah
- 3) Untuk mengevaluasi
- 4) Untuk mengapresiasi
- 5) Untuk mengkomunikasikan ide-ide
- 6) Untuk membedakan bunyi-bunyi
- 7) Untuk meyakinkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Sabarti juga mengemukakan beberapa tujuan menyimak, yaitu :

- 1) Menyimak untuk belajar
- 2) Menyimak untuk menghibur diri
- 3) Menyimak untuk menilai
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi
- 5) Menyimak untuk memecahkan masalah.¹⁴

¹³ Asyiful Munar, "Penggunaan Media Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini," *Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 155, <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>.

¹⁴ Anny Doludea and Lenny Nuraeni, "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia," *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1, no. 1 (2018): 1, <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p1-5>.

c. Jenis-jenis Menyimak

Menurut Tarigan, jenis-jenis menyimak dibedakan menjadi dua, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif, yakni sejenis kegiatan yang berhubungan dengan hal-hal yang bersifat umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Menyimak ekstensif meliputi:

- 1) Menyimak social
- 2) Menyimak sekunder
- 3) Menyimak estetik
- 4) Menyimak pasif.

Menyimak intensif diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi dan dikontrol terhadap hal tertentu. Menyimak intensif meliputi menyimak kritis, menyimak kosentratif, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif, menyimak selektif. Jenis-jenis menyimak intensif yaitu:

- 1) Menyimak kritis
- 2) Menyimak kosentratif
- 3) Menyimak kreatif
- 4) Menyimak eksploratif
- 5) Menyimak interogatif
- 6) Menyimak selektif.¹⁵

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Menurut Askarman (2020:17), faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor Fisik

Lingkungan fisik dan kondisi fisik seorang penyimak adalah faktor penting dalam menentukan

¹⁵ Titiek Fujita Yusandra Lira Hayu Afdetis Mana, "Pengembangan RPKPS Dan SAP Menyimak Berbasis Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL)," *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2015): 84–100, <https://media.neliti.com/media/publications/80703-ID-peran-pengajaran-sastra-dan-budaya-dalam.pdf> J.

keefektifan serta kualitas keaktifannya dalam menyimak.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis dalam menyimak melibatkan sikap-sikap dan sifat-sifat pribadi, antara lain sebagai berikut.

- a) Prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan berbagai sebab dan alasan
- b) Keegosentian dan keasikan terhadap minat pribadi serta masalah-masalah pribadi
- c) Kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas
- d) Kejenuhan dan kebosanan yang menyebabkan tidak adanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan
- e) Sikap yang tidak layak terhadap sekolah, terhadap guru, terhadap pokok pembicaraan atau terhadap seorang pembicara.

Semua faktor atau sebagian faktor di atas dapat mempengaruhi kegiatan menyimak yang tidak kita inginkan dan dapat berakibat buruk bagi sebagian atau seluruh kegiatan belajar para siswa. Oleh karena itu, para guru harus menampilkan fungsi bimbingan dan penyuluhan serta mencoba memperbaiki kondisi yang merugikan tersebut. Guru juga harus mempertinggi serta memperkuat sifat ketanpapasangkaan, kewajaran yang tidak berat sebelah, serta sifat yang tidak mementingkan diri sendiri, mencoba untuk memberikan serta mengadakan suatu latar belakang yang bersifat merangsang minat.¹⁶

Bromley juga menjelaskan beberapa jenis faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan menyimak anak yaitu :

¹⁶ Laila Askarman, *Menyimak Efektif*, ed. M.Pd Harefa, Dermawan, S.Pd, Edisi Pert (Jawa Tengah: Luthfi Gilang, 2020).

1) Faktor penyimak

Faktor penyimak berkaitan erat dengan tujuan, tingkat pemahaman, pengalaman dan strategi anak dalam memonitor pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan.

2) Faktor situasi

Faktor situasi berkaitan erat dengan lingkungan sekitar anak dan stimulus visual yang diberikan. Lingkungan yang kondusif bagi anak untuk menyimak adalah lingkungan yang bebas dari berbagai gangguan termasuk suara atau bunyi-bunyian.

3) Faktor pembicara

Faktor pembicara juga berperan penting terhadap kegiatan menyimak pada anak. Guru perlu mengkomunikasikan pesan dengan berbagai cara (redundancy) sehingga anak dapat menyimak secara aktif.¹⁷

e. Tahap-Tahap Menyimak

Tahapan perkembangan kemampuan anak dalam menyimak menurut Milestone dan “Red Flags” adalah sebagai berikut.

1) Infant (0-1)

- a) Mulai mengeluarkan suara-suara bergumam
- b) Mengarahkan kepalanya ke asal suara
- c) Menanggapi secara berbeda untuk jenis musik lain.
- d) Meniru suara musik dan suara lainnya.
- e) Melihat pembicara.

2) Satu sampai dua tahun

- a) Mengenal namanya sendiri.
- b) Menghubungkan kata-kata dengan tingkah laku.

¹⁷ Ketut Yunita Oktaria Dewi, I Wayan Suwatra, and Mutiara Magta, “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Di TK Waringin Sari,” *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 3 (2016).

- c) Dapat memahami perintah yang sederhana dengan kata kunci yang dipahami.
 - d) Mempelajari permainan sederhana, seperti main cilukba.
 - e) Memahami kata tidak, selamat tinggal.
 - f) Menunjukkan bagian tubuh.
- 3) Di usia 3-4 tahun
- a) Mengingat permainan jari.
 - b) Memahami konsep sederhana(besar/sedikit, hari ini, waktu tidur).
 - c) Menikmati mendengarkan cerita yang sama berulang-ulang.
 - d) Menggabungkan kata-kata dan kalimat dari awal berdiskusi ke diskusi selanjutnya dengan buku yang sama.
 - e) Menunjukkan dan memberikan nama pada hewan-hewan yang berbeda
 - f) Mampu memahami dua perintah secara langsung (contoh; pertama, pakai jeketmu, kemudian pakai topimu).
 - g) Mencocokkan serta tepat suara-suara musik terhadap alat-alat yang menghasilkan suara tersebut (contoh: piano, gitar, drum)
 - h) Menanggapi secara tepat pertanyaan-pertanyaan selama percakapan
- 4) Lima sampai enam tahun
- a) Dapat mengenali warna dan bentuk dasar.
 - b) Dapat menunjukkan pemahaman mengenai hubungan tempat (di atas, di bawa, dekat, di samping).
 - c) Mampu merasakan perbedaan nada (tinggi/rendah) dan mengerti “tangga nada”.
 - d) Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk yang lebih banyak (contoh: ya, kamu boleh pergi, tapi kamu perlu pakai sepatumu).

- e) Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar (contoh: mampu menceritakan kembali sebuah cerita secara terperinci).
- 5) Perkembangan untuk anak usia prasekolah
- a) Anak tampaknya masih bingung ketika di lingkungan yang bising atau duduk yang memiliki jarak jauh dengan pembicara.
 - b) Anak tidak menanggapi pernyataan atau pertanyaan yang biasanya akan merangsang anak-anak dalam kelompok (misalnya, "siapa yang ingin membantu memberi makan kelinci?")
 - c) Anak sering mengatakan "Apa?" Atau "Hah?".
 - d) Anak memiliki lebih banyak kesulitan mengikuti petunjuk bila tidak melihat wajah pembicara.¹⁸

B. Konsep Permainan Bisik Berantai

1. Pengertian Permainan

Bermain dan permainan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan pada dunia anak, kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak, di dalam kegiatan bermain dan permainan anak bebas berekspresi dan tidak ada tekanan karena dalam kegiatan bermain dan permainan dapat mengembangkan aspek-perkembangan anak yaitu aspek perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosial emosi, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan lainnya.

Bermain menurut Docker dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil

¹⁸ Vivi Anggraini, "Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 30–44, <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.

akhir. Menurut Freeman dan Munandar mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.¹⁹ Pendidikan anak usia dini dirancang secara khusus melalui metode bermain sambil belajar. Sebagaimana menurut Hurlock anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit.²⁰

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup. Bermain juga memiliki arti yang sangat penting bagi anak usia dini dalam kehidupannya. Oleh karena itu perlu kiranya dilakukan berbagai usaha optimalisasi untuk menyajikan kegiatan bermain yang kondusif yang bermanfaat bagi perkembangan anak.²¹

Menurut Hans Daeng Permainan merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak yang merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak kecerdasan intelektual anak dapat terbentuk dari sebuah

¹⁹Samsiah, "Permainan Catch Me Menstimulasi Perkembangan Anak," *Ijeces* 1, no. 2 (2018): 13–16, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/32411>.

²⁰ Alma Rara Anggia and Untung Nopriansyah, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwaanida I Bandar Lampung," *Jurnal Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1 no.2 (2018).

²¹ Elfiadi, "Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini," *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* VII, no. 1 (2016): 51–60, file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article Text-299-1-10-20180109.pdf.

permainan dan juga dapat menggali wawasan anak dalam berbagai pengetahuan. Ketika bermain anak-anak akan mulai melepaskan emosinya, mereka akan tertawa, berteriak maupun berlari. Emosi yang dikeluarkan akan menjadi terapi bagi psikologi anak-anak baik bagi kecerdasan emosi sehingga timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain²².

Menurut Fadillah (2017:8) bermain merupakan suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasakan kesenangan dari permainan yang mainkannya, serta tidak mepedulikan hasil akhir yang akan didapatkan. Akan tetapi untuk anak usia dini bentuk dan permainan harus memiliki nilai edukatif agar dapat mengembangkan potensi anak.²³ Sedangkan menurut Cony Semiawan dengan kegiatan bermain, seluruh tahapan perkembangan anak dapat berfungsi dan berkembang dengan baik dan terlihat pada anak saat menginjak usia remaja. Bermain atau permainan sebagai aktivitas terkait dengan keseluruhan diri anak, bukan hanya sebagian, namun melalui permainan anak akan terdorong mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan pada perkembangan anak.²⁴

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh seseorang yang sifatnya menyenangkan, mengembirakan yang dapat membantu memperoleh informasi, membantu mencapai perkembangan anak baik fisik, intelektual, moral, emosional dan melalui permainan

²²Magfirah, *Integrasi Permainan Tradisional "Lojo-Lojo Pindip" Dalam Model Pembelajaran Problem Guided Solving Discovery*, ed. Rintho R.Reung (Bandung-Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021).

²³ M Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Pertama (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017).

²⁴ Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak 5*, no. 1 (2016): 115–33, <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.

juga dapat mendukung perkembangan sosialisasi seperti interaksi social, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik.

2. Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bukan merupakan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung.²⁵ Dipahami bahwa anak usia dini harus mampu memenuhi tuntutan perkembangan untuk menghadapi persoalan dimasa yang akan datang, sedangkan aktivitas anak yang dilakukan sepanjang hari adalah bermain. Sesungguhnya bermain yang dilakukan anak dapat melatih anak untuk berkonsentrasi, dengan berkonsentrasi dapat mengantarkan anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain adalah pekerjaan anak.²⁶

Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) serta unsur-unsur bahasa (kosa kata dan tata bahasa). Apabila

²⁵ Nurlaila and Nurdiniawati, "Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab," *Jurnal Al-Af'idah* 3, no. 1 (2019): 1–18.

²⁶ Yusria and Khalid Musyaddad, "Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 14–24.

suatu permainan menimbulkan kesenangan, tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, maka permainan tersebut bukan termasuk permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan bertujuan melatih keterampilan berbahasa atau unsur tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan, maka kegiatan ini bukan disebut permainan bahasa. Dengan demikian, suatu kegiatan dapat disebut permainan apabila suatu aktivitas tersebut mengandung unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa atau unsur bahasa tertentu.²⁷

Permainan bahasa merupakan sebuah permainan yang dapat mempelajari bahasa, permainan yang bukan semata-mata aktivitas biasa, tetapi permainan yang mempunyai tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam mengaplikasikan kemahiran/keterampilan bahasa yang telah di pelajarnya.²⁸

Permainan bahasa dalam proses pembelajaran juga diharapkan dapat menimbulkan kesenangan bagi siswa selain untuk memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka apabila suatu permainan bahasa dalam proses pembelajaran tidak dapat menimbulkan kesenangan bagi siswa dan tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka dapat dinyatakan bahwa permainan bahasa dalam proses pembelajaran tersebut tidak berhasil.²⁹

Permainan bahasa merupakan frasa yang berasal dari kata permainan dan bahasa. Sutikno and Sobry menyatakan bahwa permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Ciri dari permainan adalah

²⁷ Nurlaila and Nurdiniawati, "Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab."3

²⁸ Umi Hanifah, "Pencapaian Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid,"* 2016, 301–30.

²⁹ Melinda Rahmayanti, Aan Kusdiana, and Akhmad Nugraha, "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2018): 85–99.

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius. Bahasa adalah simbol yang digunakan untuk menyalurkan ide manusia secara lisan maupun tulis. Jadi, permainan bahasa merupakan suatu kegiatan bermain yang diperuntukan mempelajari suatu sistem simbol yang teratur baik simbol visual dan verbal. Ngalimun and Alfulaila menambahkan bahwa permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Rasa senang yang diperoleh siswa diharapkan berpengaruh positif terhadap penguasaan keterampilan berbahasanya. Artinya, permainan bahasa bukan hanya pelengkap, pendamping atau sebagai hiburan melainkan sarana dalam pembelajaran.³⁰

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan sebuah permainan yang dapat mempelajari kemampuan berbahasa, permainan ini merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung yang bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Rasa senang yang diperoleh diharapkan berpengaruh positif terhadap penguasaan keterampilan berbahasanya.

3. Definisi Permainan Bisik Berantai

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan keterampilan kebahasaan, antara lain keterampilan menyimak dan berbicara. Permainan bisik berantai dilakukan siswa dengan membisikkan pesan kepada temannya, kemudian teman yang terakhir melafalkan kembali pesan yang telah disimaknya dengan benar dan tepat, hal tersebut membangun kognitif siswa,

³⁰ Rian Demariswara and SettingsKarimatus Saidah, "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur Di Sekolah Dasar" 2507, no. February (2020): 1–9.

dan juga nilai afektif siswa dari rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan teman.³¹

Menurut Naisaban bisik berantai merupakan “kegiatan yang dilakukan dengan membagi peserta menjadi dua kelompok setiap kelompoknya duduk dalam satu barisan dari depan ke belakang”. Fasilitator akan membisikkan sebuah kalimat singkat ke telinga orang pertama, tanpa mengulangnya. Orang pertama meneruskan ke orang berikutnya sehingga sampai ke orang terakhir. Fasilitator akan mengecek kembali kalimat itu pada orang yang terakhir, apakah masih sesuai dengan kalimat aslinya. Orang terakhir dari kelompok yang masih mempertahankan kalimat itu yang akan keluar sebagai pemenang.³²

Permainan bisik berantai menurut Suyatno bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat, dan tepat. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia pesan adalah perintah, nasehat, permintaan, amanat, yang disampaikan oleh orang lain. Berantai adalah ikatan, pertalian. Menurut Djuanda permainan pesan berantai dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata atau kalimat atau cerita kepada pemain berikutnya. Permainan ini melatih menyimak atau mendengarkan.³³

³¹ Mariliana Berlian, Suprayekti, and Retno Widyaningrum, “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 97–103, <https://doi.org/10.21009/jpi.032.03>.

³² Ni Luh Putu Purnama Dewi, Wayan Sujana, and Luh Ayu Tirtayani, “Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 5, no. 3 (2017): 315–24.

³³ Eko Widhi Hastuti, Lydia Ersta Kusumaningtyas, “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai,” *Jurnal Audi* 2, no. 2 (2018): 91–97, <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1974>.

Permainan bisik berantai secara efektif dapat membangkitkan daya ingat serta menanamkan pengetahuan. Penerapan permainan bisik berantai melibatkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak untuk menemukan suatu proses pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan. Keterlibatan tersebut berbentuk penggunaan bahasa dengan benar. Selain itu pada permainan bisik berantai seorang guru lebih menonjolkan suasana keakraban, sehingga anak tidak berhadapan dengan guru, karena guru dianggap sebagai teman bermain.³⁴

Permainan bisik berantai ialah salah satu alternatif permainan yang dapat melatih dalam aspek perkembangan bahasa. Melalui permainan bisik berantai anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara seperti memahami dan menyampaikan suatu kata sederhana yang ada di dalam pesan, anak juga diberikan kesempatan untuk memperagakan secara langsung sehingga dengan memperagakan permainan maka anak mendapatkan atau dapat merasakan manfaat dari permainan tersebut dan membuat anak menjadi terkesan. Melalui permainan bisik berantai juga anak akan dengan mudah untuk menyampaikan dan memahami kata-kata sederhana. Hal yang paling penting juga anak lebih merasa senang dalam memahami atau menyimak sesuatu dibandingkan dengan metode ceramah yang terkesan menjenuhkan yang dapat membuat anak bosan.³⁵

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai merupakan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan bahasa yaitu menyimak dan berbicara, permainan ini dimainkan dengan cara membisikkan pesan kepada teman yang dibelakangnya, sampai seterusnya. Permainan ini juga

³⁴ Azlin Atika Putri and Nurhayatun Nufus, "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun" 5, no. 2 (2022): 112–17, <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.9149>.

³⁵ Kartika Putri et al., "Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini."

bertujuan agar siswa dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Selain itu juga permainan ini dapat menonjolkan suasana keakraban antara guru dan siswa, dan yang paling penting anak menjadi lebih merasa senang dalam memahami atau menyimak dibandingkan dengan metode ceramah.

4. Manfaat Permainan Bisik Berantai

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 supaya cepat tanggap dalam menghadapi sesuatu.
- d. Belajar berkomunikasi secara lisan yang tepat dan benar.
- e. Menambah perbendaharaan kata.

Hal senada juga dikemukakan oleh Mardiyatno berpendapat bahwa manfaat bermain bisik berantai adalah peserta dapat memahami terjadinya penyimpangan dalam berkomunikasi.³⁶

5. Langkah-langkah Permainan Bisik Berantai

Menurut Mardiyatmo berpendapat bahwa langkah-langkah bermain bisik berantai adalah :

- a. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengetahuan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
- b. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang anak.
- c. Sebelum permainan dimulai, mintalah setiap anak untuk berhitung sehingga setiap anak mengetahui masing masing anggota kelompoknya.

³⁶ Irania, "Hubungan Antara Bermain Bisik Berantai Dengan Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Pada Anak Kelompok B Di PAUD Uswatun Hasanah Menako Bandar Lampung" (Universitas Lampung, 2016).

- d. Guru membisikkan kosakata atau kalimat tersebut keanak yang berada diurutan pertama.
- e. Mintalah setiap anak diurutan pertama untuk membisikkan pesan tadi ke anggota kelompok nomor 2, setelah itu nomor 2 diminta membisikkan kepeserta nomor 3, dan begitu seterusnya sampai peserta berakhir.
- f. Mintalah peserta nomor terakhir untuk memberi tahu kata yang sudah dibisikkan tersebut.
- g. Kelompok yang benar maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Guru dapat memodifikasi permainan bisik berantai ini sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Oleh sebab itu maka manfaat dan langkah-langkah permainan bisik berantai dapat diketahui oleh para pendidik agar perkembangan bahasa anak dapat tercapai dengan yang diharapkan.³⁷

6. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Bisik Berantai

Adapun kelebihan dan kekurangan permainan bisik berantai ialah sebagai berikut :

- a. Kelebihan dari permainan bisik berantai yaitu dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar, melatih keterampilan bahasa, menarik minat anak dalam suatu kegiatan, menimbulkan rasa bahagia tanpa beban dalam proses kegiatan dan meningkatkan rasa kerjasama antar anak
- b. Kekurangan dari permainan bisik berantai yaitu dapat menimbulkan situasi kelas yang ramai, memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses kegiatan, menimbulkan anak yang terlalu aktif dan

³⁷ Irania, 26.

menimbulkan interaksi anak dan guru yang kurang kondusif.³⁸

C. Model Tindakan

Model Tindakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian tindak kelas yang dilakukan 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi dan tahap refleksi. Penelitian ini dilakukan 2 siklus, namun apabila hasil belum terlihat maka bisa dilakukan ke siklus berikutnya.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, dan berdasarkan beberapa teori pendukung di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah metode permainan bisik berantai dapat melatih kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun.

³⁸ Rahma, "Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan."

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV pada penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bisik berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung didapatkan hasil bahwa 80% keterampilan menyimak anak dapat berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan menyimak pada anak mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra siklus dalam keterampilan menyimak anak terdapat 20 anak dan diperoleh 7 anak atau 35% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 0% yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus I terdiri dari 20 anak, 3 anak atau 15% dari jumlah anak yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak atau 25% dari jumlah yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II terdiri dari 20 anak, yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) ada 15 anak atau 80%. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% peserta didik kelompok B1 KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung keterampilan menyimak anak dapat berkembang sangat baik dapat tercapai.

B. Rekomendasi

Setiap anak didik memiliki keterampilan menyimak yang berbeda-beda berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka peneliti memberikan rekomendasi dengan adanya penelitian meningkatkan keterampilan menyimak melalui permainan bisik berantai diharapkan bisa dijadikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak, adapun rekomendasi lain sebagai berikut :

1. Melalui metode permainan bisik berantai terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak, diharapkan anak agar lebih tertarik saat menyimak isi pesan yang disampaikan sehingga dapat memahami isi pesan yang disampaikan.
2. Pembelajaran menyimak melalui permainan bisik berantai dapat menjadi solusi alternative untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyimak, melalui permainan bisik berantai guru dan anak didik berperan aktif dan semangat dalam proses pembelajaran dikelas, hal ini dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berkesan dibandingkan dengan anak yang hanya mendengarkan penjelasan saja.
3. Penelitian mengenai meningkatkan keterampilan menyimak melalui permainan bisik berantai masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan lebih bervariasi, menarik dan lebih baik lagi sehingga lebih meningkatkan keterampilan menyimak.
4. Permainan bisik berantai sebaiknya dilakukan dengan variasi kegiatan seperti melompat atau jalan, dan permainan dilaksanakan tidak lebih dari 10 anak.
5. Tambahkan media lain sehingga permainan dapat lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Adlia, Bella, Debibik Nabilatul Fauziah, Rina Syafrida, Peteka Jurnal, Penelitian Tindakan, Pengembangan Pembelajaran, Peteka Jurnal, et al. "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Sandiwara Wayang Di PAUD KOBER Nurul Baeti." *Jurnal PeTeKa* 4 (2021): 455–62.
- Anggia, Alma Rara, and Untung Nopriansyah. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwaanida I Bandar Lampung." *Jurnal Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 1 no.2 (2018).
- Angraini, Vivi. "Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>.
- Aprilianti, Riska. "Permainan Puzzle Estafet Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ulul Albab Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2020): 144–66.
- Askarman, Laila. *Menyimak Efektif*. Edited by M.Pd Harefa, Dermawan, S.Pd. Edisi Pert. Jawa Tengah: Luthfi Gilang, 2020.
- Astuti, Sitti. "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Papan Flanel Di PAUD Terpadu Bukit Permai II Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa." PGPAUD UNISMUH Makassar, 2021.
- Astutik, Nunung Puji, and Rohita. "Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Kelompok B Di TK Mardi Budi Jabon Jombang." *PAUD Teratai* 3, no. 3 (2014): 1–5.

- Azimah, Suhartini Nurul. "Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok A Di TK Siti Khodijah Pucuk Lamongan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 1–9. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2363>.
- Azizah, Anisatul, and Fayakunia Realita Fatamorgana. "Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran." *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2021): 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Cristy, Yanuari. "Perkembangan Bahasa Pada Anak." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 2 (2017): 57–63.
- Cusnaki, Ayure, and Amir Syamsudin. "Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Permainan Blind Ball." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 2544–52. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1994>.
- Demariswara, Rian, and SettingsKarimatus Saidah. "Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur Di Sekolah Dasar" 2507, no. February (2020): 1–9.
- Dewi, Ni Luh Putu Purnama, Wayan Sujana, and Luh Ayu Tirtayani. "Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 5, no. 3 (2017): 315–24.
- Dini Siswani, Mulia, and Suwarno. "PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas." *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan IX*, no. 2 (2016): 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>.

Doludea, Anny, and Lenny Nuraeni. "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p1-5>.

Elfiadi. "Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini." *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* VII, no. 1 (2016): 51–60. [file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article Text-299-1-10-20180109.pdf](file:///C:/Users/BKPUTRAWAN/Downloads/115-Article%20Text-299-1-10-20180109.pdf).

Fadillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group, 2017.

Fahyuni, Alma'atus. "Pengaruh Metode Permainan Bisik Bdrantai Terhadap Sikap Nasionalisme Di Kelompok B TKM NU 75 Roudlotul Jannah Sidoarjo." UIN Sunan Ampel SSurabaya, 2021.

Fauziddin, Mohammad, and Mufarizuddin Mufarizuddin. "Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivate Aspects in Early Childhood Education." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>.

Girsang, Mei Lyna, Muhammad Rasyid Ridlo, and Aprilla Utari. "Penggunaan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Mawar Indah Kecamatan Medan Petisah." *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora* 2, no. 2 (2019): 258–69. <https://doi.org/10.33753/madani.v2i2.71>.

Hamidullah, Ibda. *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Mahasiswa*. Edited by Zaidatul Arifah. Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara, 2020.

Hanifah, Umi. "Peneapan Model Paikem Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

Ilmu Tarbiyah "At-Tajdid," 2016, 301–30.

Hasanah, Uswatun. "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 115–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.

Hasmawaty, Hasmawaty. "Kemampuan Menyimak Anak Melalui Kegiatan Bercerita (Studi Kasus Pada Taman Penitipan Anak Athirah Makassar)." *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2020): 56. <https://doi.org/10.25278/jitpk.v1i1.463>.

Hemah, Eneng, Tri Sayekti, and Cucu Atikah. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018): 1. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4675>.

Ifadah, Ayunda Sayyidatul. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Dengan Media Boneka Tongkat." *JCE (Journal of Childhood Education)* 4, no. 2 (2020): 93. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.258>.

Irania. "Hubungan Antara Bermain Bisik Berantai Dengan Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Pada Anak Kelompok B Di PAUD Uswatun Hasanah Menako Bandar Lampung." Universitas Lampung, 2016.

Ita, Efrida, Melkior Wewe, and Emirensiana Goo. "Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak" 3, no. 2 (2020): 174–86.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014.

Kartika Putri, Anggun, Renti Oktaria, Universitas Lampung, and Jl Ir

Sumantri Brojonegoro No. “Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 2 (2020): 2580–9504.

Khoiriyah, Himmatul Irmala et al. “Ketrampilan Menyimak Cerita Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok A TK IT Al Rasyid Desa Sumuragung Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Seminar Nasional PG PAUD 2018*. Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018.

Kurniati, Erisa. “Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47–56. <https://doi.org/10.33087/JIUBJ.V17I3.401>.

———. “Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 47–56.

Likarde, Ogi. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Permainan Bisik Berantai Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 63 Pondok Kubang Bengkulu Tengah.” IAIN Bengkulu, 2019.

Lira Hayu Afdetis Mana, Titiek Fujita Yusandra. “Pengembangan RPKPS Dan SAP Menyimak Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).” *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2015): 84–100. <https://media.neliti.com/media/publications/80703-ID-peran-pengajaran-sastra-dan-budaya-dalam.pdf> J.

Lovita, Ike, and Syahrul Ismet. “Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.” *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 1 (2021): 107–16.

Lydia Ersta Kusumaningtyas, Eko Widhi Hastuti,. “Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain

Pesan Berantai.” *Jurnal Audi* 2, no. 2 (2018): 91–97.
<https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1974>.

Magfirah. *Integrasi Permainan Tradisional “Lojo-Lojo Pindip” Dalam Model Pembelajaran Problem Guided Solving Discovery*. Edited by Rintho R.Reung. Bandung-Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2021.

Maharani, Laila. “Perkembangan Moral Pada Anak.” *Jurnal Education* 01, no. 2 (2014): 93–98.

Mariliana Berlian, Suprayekti, and Retno Widyaningrum. “Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan ‘Permainan Bisik Berantai’ Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 97–103. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.03>.

Meryn Putria Mahardika Sakti, Erny Roesminingsih. “Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengingat Anak Kelompok A Di TK Santhi Puri Sidoarjo.” *PAUD Teratai* 6, no. 3 (2017): 1–4.

Mianawati, Rena, Tuti Hayati, and Aam Kurnia. “Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita.” *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal* 2, no. 1 (2019): 1–14.
<https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5308>.

Munar, Asyiful. “Penggunaan Media Animasi Dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini.” *Journal of Islamic Early Childhood Education* 4, no. 2 (2021): 155.
<http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207>.

Nurlaila, and Nurdiniawati. “Permainan Bahasa Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Arab.” *Jurnal Al-Af'idah* 3, no. 1 (2019): 1–18.

Octivasari, Fanny, and Nasriah. “Pengaruh Mendongeng Terhadap

Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ibnu AL-Akbar Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang.” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 6, no. 1 (2020): 14–19. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i1.23209>.

Oktaria Dewi, Ketut Yunita, I Wayan Suwatra, and Mutiara Magta. “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Di TK Waringin Sari.” *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4, no. 3 (2016).

Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.

Prasiwi, Agni Ayu. “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini.” *Paedagogie* 13, no. 2 (2018): 43–50. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2363>.

Putri, Azlin Atika, and Nurhayatun Nufus. “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun” 5, no. 2 (2022): 112–17. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.9149>.

Rahma, Zahratur. “Penerapan Permainan Bisik Berantai Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan.” UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Rahmayanti, Melinda, Aan Kusdiana, and Akhmad Nugraha. “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Bahasa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2018): 85–99.

Retyuningsih, Nur Aliyah, and Aprilia Wahyuning Fitri. “Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *JOTE: Journal On Teacher*

Education 4, no. 3 (2023): 601–8.

Rosdiana, Lilis Amaliah. “Studi Kasus Pada Mahasiswa Slow Learner Dalam Menyimak Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah* 7, no. 1 (2017): 53–60.

Roswati, Eva. “Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whispers.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2020): 32–36.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i1.6420>.

Samsiah. “Permainan Catch Me Menstimulasi Perkembangan Anak.” *Ijeces* 1, no. 2 (2018): 13–16.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eceji/article/view/32411>

Sholichah, Aas Siti. “Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur’an.” *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 01 (2018): 23.
<https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.209>.

Soesatyo, Yoyok, Waspodo Tjipto Subroto, Norida Canda Sakti, Muhammad Edwar, and Novi Trisnawati. “Pelatihan Penulisan Proposal Peneliti Tindakan (PTK) Bagi Guru Ekonomi Kabupaten Sidoarjo.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.

Susilowati, Dwi. “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Edunomika* 2, no. 01 (2018): 36–46. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>.

Tanujaya, Chesley. “Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffecin.” *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis* 2, no. 1 (2017): 90–95.

Wahidah, Fatihakun Afifah Ni’mah, and Eva Latipah. “Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan

Stimulasinya.” *Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 44–62.

Yulia Eka Salnita, Atmazaki, Abdurrahman. “Language Acquisition for Early Childhood.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2019): 119–26.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/brekw>.

Yusria, and Khalid Musyaddad. “Permainan Tradisional Sebagai Model Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Al-Athfaal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 14–24.

Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Edited by Dodi Ilham. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*. Palopo, 2018.

Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah* 7, no. 1 (2018): 17–23.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-kisi Observasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Keterampilan Menyimak	Anak mendengarkan dengan penuh perhatian	Anak dapat mendengarkan peraturan main
		Anak dapat mendengarkan informasi secara rahasia
	Memahami Informasi yang diberikan	Anak dapat menangkap isi pesan yang disampaikan
		Anak mampu memahami isi pesan yang disampaikan
	Mengulang kalimat yang telah didengarnya	Anak mampu mengulang kalimat 4-5 urutan kata
		Anak mampu menyampaikan kalimat yang telah didengarnya
	Menjawab dengan tepat kegiatan tanya jawab	Anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan percaya diri
		Anak mampu menyampaikan isi pesan yang diterima

Sumber : *Retyuningsih, Aliyah, Nur, dan Aprilia Wahyuning Fitri*¹ *Astutik Nunung Pujidan Rohita*² *Fanny Octivasari dan Nasriah*³

¹Retyuningsih, Nur Aliyah, and Aprilia Wahyuning Fitri, "Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *JOTE: Journal On Teacher Education* 4, no. 3 (2023): 78.

²Nunung Puji Astutik and Rohita, "Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Kelompok B Di TK Mardi Budi Jabon Jombang," *PAUD Teratai* 3, no. 3 (2014): 3.

Lampiran 2

**Pedoman Lembar Observasi Keterampilan Menyimak Anak Usia
5-6 Tahun Melalui Permainan Bisik Berantai di KB Flamboyan
Sukabumi Bandar Lampung**

No	Indikator	Sub Indikator	Indikator Pencapaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mendengarkan dengan penuh perhatian	Anak dapat mendengarkan peraturan main				
		Anak dapat mendengarkan informasi secara rahasia				
2	Memahami Informasi yang diberikan	Anak dapat menangkap isi pesan yang disampaikan				
		Anak mampu memahami isi pesan yang disampaikan				
3	Mengulang kalimat yang telah didengarnya	Anak mampu mengulang kalimat 4-5 urutan kata				
		Anak mampu menyampaikan kalimat yang telah didengarnya				
4	Menjawab dengan tepat	Anak dapat menjawab				

³Fanny Octivasari and Nasriah, "Pengaruh Mendongeng Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Ibnu AL-Akbar Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang," *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 6, no. 1 (2020): 16, <https://doi.org/10.24114/jbrue.v6i1.23209>.

	kegiatan tanya jawab	pertanyaan dengan tepat dan percaya diri				
		Anak mampu menyampaikan isi pesan yang diterima				

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 ☎(0721) 780887
Email: humas@radenintan.ac.id Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B- /Un.16/DT.II/PP.009.7/10/2022 Bandar Lampung, Oktober 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada,

Yth. Kepala KB Flamboyan Sukabumi

Di

Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Husniyah
NPM : 1811070094
Semester/T.A : IX (Sembilan) / 2022/2023
Program Studi : PIAUD
Judul Skripsi : Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung

Akan mengadakan penelitian di **KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung**, guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai 05 Oktober 2022 sampai 05 November 2022.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pt Dekan,


Dr. Guntur Cahaya Resuma, MA.
NIP. 196910301997061003

Tembusan:

- Wakil Dekan Bidang Akademik;
- Kaprodi Jurusan PIAUD
- Kasubag Akademik;
- Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) "KELOMPOK BERMAIN FLAMBOYAN"

NPSN:69780155

alamat sekolah : Jln. Ir. Sutami Kp. Sukamandi RT001 LK II Kel. Way Gubak Kec.Sukabumi.B.Lampung
Nomor Telpn :081369033100- Email : paudflamboyanwaygubak86@gmail.com

Nomor : ~~111/936/PAUD.FL/XI/2022~~

Hal : Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
di Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Kelompok Bermain Flamboyan, Kecamatan Sukabumi, Kota Bandar Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Husniyah
NPM : 1811070094
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Institusi : UIN Raden Intan Lampung

Telah melaksanakan penelitian di Kelompok Bermain Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung dengan judul skripsi "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Usia 5-6 Tahun di KB Flamboyan Sukabumi Bandar Lampung". Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, 02 November 2022

Kepala KB Flamboyan



Lampiran 5



(Wawancara dengan Guru Kelas B1 Serly Rismaya)



(Pelaksanaan Pra Siklus)

Lampiran 6











(Pelaksanaan Siklus I)

Lampiran 7



(Pelaksanaan Siklus II)







(Pelaksanaan Siklus II)

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG TAHUN 2022/2023

Siklus I Pertemuan ke-1

Kelompok/ Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Semester	: I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema:	Binatang/ Binatang Berkaki Dua/ Ayam
Hari/ Tanggal	: Senin, 17 Oktober 2022
Alokasi Waktu	: 08.00-10.00 WIB
KD	: 3.1-4.1-2.9-2.6-3.8-4.8-4.3-3.6-4.6- 3.12-4.12-2.10-3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Memiliki sikap mau membantu teman
3. Menaati aturan permainan
4. Memiliki perilaku mencerminkan sikap kerjasama

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa sajakah binatang berkaki dua
2. Dapat mengetahui apa itu “Ayam”
3. Dapat menirukan suara ayam
4. Mewarnai gambar ayam

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang berkaki dua
2. Berdiskusi tentang ayam
3. Menghitung jumlah huruf tulisan “ayam”
4. Menirukan suara ayam
5. Melakukan permainan bisik berantai
6. Mewarnai gambar ayam

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 17
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022/2023
Siklus I Pertemuan ke-2**

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema: Binatang/ Binatang Bertanduk/ Sapi
Hari/ Tanggal : Selasa, 18 Oktober 2022
Alokasi Waktu : 08.00-10.00 WIB
KD : 3.1-4.1-2.5--3.8-4.8-4.3-3.6-4.6-
3.12-4.12-2.10-3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Menaati aturan permainan
3. Percaya diri

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa sajakah binatang yang memiliki tanduk
2. Dapat mengetahui apa itu “Sapi”
3. Dapat menirukan suara Sapi
4. Membuat karya kepala sapi

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang yang memiliki tanduk
2. Berdiskusi tentang sapi
3. Menghitung jumlah huruf tulisan “sapi”
4. Menulis kata sapi
5. Menirukan suara sapi
6. Melakukan permainan bisik berantai
7. Membuat karya kepala sapi

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 18
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022/2023
Siklus I Pertemuan ke-3**

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema: Binatang/ Binatang Berkaki Empat/
Kucing
Hari/ Tanggal : Kamis, 20 Oktober 2022
Alokasi Waktu : 08.00-10.00 WIB
KD : 1.1-1.2-2.10-2.6-3.8-4.8-4.3-3.6-
4.6-3.12-4.12-3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Menyayangi ciptaan tuhan
2. Dapat berbagi makanan
3. Menaati aturan permainan
4. Memiliki perilaku mencerminkan sikap kerjasama

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa sajakah binatang berkaki empat
2. Dapat mengetahui apa itu “Kucing”
3. Dapat menirukan suara kucing
4. Membuat karya kepala kucing dengan origami

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang berkaki empat
2. Berdiskusi tentang kucing

3. Menulis kata “kucing”
4. Menirukan suara kucing
5. Melakukan permainan bisik berantai
6. Melipat dan menempel origami bentuk kepala kucing

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 20
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022/2023
Siklus II Pertemuan ke-1**

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema: Binatang/ Binatang Hidup di Air/
Ikan
Hari/ Tanggal : Senin, 24 Oktober 2022
Alokasi Waktu : 08.00-10.00 WIB
KD : 3.1-4.1-2.5-2.6-3.8-4.8-4.3-3.6-4.6-
3.12-4.12--3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Mengucapkan salam ketika masuk ruangan
2. Memiliki sikap percaya diri
3. Menaati aturan permainan

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa sajakah binatang hidup di air
2. Dapat mengetahui apa itu “Ikan”
3. Dapat menirukan gerakan ikan
4. Membuat karya ikan

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang hidup di air
2. Berdiskusi tentang ikan
3. Menghitung jumlah huruf tulisan “ikan” dan menulis kata ikan

4. Menirukan gerakan ikan
5. Menyanyikan lagu ikan
6. Melakukan permainan bisik berantai
7. Membuat karya ikan

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 24
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022/2023
Siklus II Pertemuan ke-2**

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema: Binatang/ Binatang Hidup di Udara/
Burung
Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Oktober 2022
Alokasi Waktu : 08.00-10.00 WIB
KD : 3.1-4.1-2.9-2.6-3.8-4.8-4.3-3.6-4.6-
3.12-4.12-2.10-3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Berdoa sebelum melakukan kegiatan
2. Memiliki sikap mau membantu teman
3. Menaati aturan permainan
4. Memiliki perilaku mencerminkan sikap kerjasama

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa itu “Burung”
2. Dapat menirukan suara burung
3. Menirukan gerakan burung terbang
4. Mewarnai gambar burung

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang yang hidup di udara
2. Berdiskusi tentang burung
3. Menuliskan kata “burung”
4. Menirukan suara burung

5. Menirukan gerakan burung terbang
6. Melakukan permainan bisik berantai
7. Mewarnai gambar burung

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 26
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH) KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022/2023**

Siklus II Pertemuan ke-3

Kelompok/ Usia : B1/ 5-6 Tahun
Semester : I (Satu)
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema: Binatang/ Binatang Hidup di Tanah/
Semut
Hari/ Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2022
Alokasi Waktu : 08.00-10.00 WIB
KD : 3.1-4.1-2.5-2.6-3.8-4.8-4.3-3.6-4.6-
3.12-4.12-2.10-3.15-4.15

Tujuan Belajar : **Sikap**

1. Mengucapkan salam ketika masuk ruangan
2. Percaya diri
3. Menaati aturan permainan
4. Memiliki perilaku mencerminkan sikap kerjasama

Pengetahuan dan Keterampilan

1. Dapat mengetahui apa sajakah binatang yang hidup di tanah
2. Dapat mengetahui apa itu “semut”
3. Mengecap bentuk semut dengan jari

Aktivitas Belajar : **Pendahuluan**

1. Penerapan SOP pembukaan (baris-berbaris, bernyanyi sambil bertepuk tangan, menggerakkan anggota tubuh)
2. Berdoa sebelum belajar dan mengucapkan salam
3. Membaca surat-surat pendek
4. Absen, menanyakan hari dan tanggal

Inti

1. Berdiskusi tentang apa saja binatang yang hidup di tanah
2. Berdiskusi tentang semut
3. Menghitung jumlah huruf

4. Melakukan permainan bisik berantai
5. Mengecap bentuk semut dengan jari kelingking
6. Menulis kata semut

Penutup

1. Menanyakan perasaan anak hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Berdoa sesudah belajar
4. Guru memberikan semangat berupa ucapan (kata-kata yang dapat meningkatkan semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya)

Guru Kelas B1

Bandar Lampung, 27
Oktober 2022

Serly Rismaya

Husniyah

Mengetahui,
Kepala KB Flamboyan

JAHRI

Lampiran 9

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

Proposal

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna dapat di Seminarkan dalam Seminar Proposal

Oleh :

Husniyah
NPM : 1811070094

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Acc ke Pembimbing ?

(Untuk Nopriansa)

Acc Pembimbing I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M



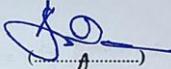
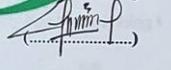
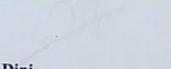
KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Proposal dengan judul: **MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**. Disusun oleh **Husniyah, NPM: 1811070094**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diseminarkan pada hari/tanggal: Rabu, 08 Juni 2022.

TIM SEMINAR PROPOSAL

Ketua	: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd	
Sekretaris	: Karin Ariska, M.Pd.	
Pembahas Utama	: Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd	
Pembahas Pendamping I	: Ida Fiteriani, M.Pd	
Pembahas Pendamping II	: Luning Nopriansyah, M.Pd	

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0154/ Un.16 / P1 /KT/I/ 2024

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
HUSNIYAH	1811070094	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **18%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 10 Januari 2024
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENYIMAK
MELALUI PERMAINAN BISIK
BERANTAI ANAK USIA 5-6
TAHUN DI KB FLAMBOYAN
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

by Perpustakaan UIN RIL

Submission date: 10-Jan-2024 03:36PM (UTC+0700)

Submission ID: 2268755712

File name: Turnitin_Husniyah.docx (192.82K)

Word count: 8587

Character count: 52711

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB
FLAMBOYAN SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	3%
3	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
4	www.viva.co.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1%
7	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	<1%
8	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%

9	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
10	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
13	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to King Mongkut's University of Technology Thonburi Student Paper	<1 %
15	hayusakola.com Internet Source	<1 %
16	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1 %
18	123dok.com Internet Source	<1 %
19	Santy Afriana, Sutrisno Sutrisno. "Peran Orang Tua sebagai Uswah Hasanah bagi Anak Selama Pembelajaran Daring", Al-	<1 %

Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah
Ibtidaiyah, 2022
Publication

20	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part IV Student Paper	<1 %
21	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
22	jurnal.um-tapsel.ac.id Internet Source	<1 %
23	Ayure Cusnaki, Amir Syamsudin. "Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
24	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
25	Agustina Agustina. "PENGARUH PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH CABANG PINRANG BARAT KABUPATEN PINRANG", Guru Membangun, 2021 Publication	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1 %

27	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
29	5minvideo.id Internet Source	<1 %
30	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
31	publikasi.unitri.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
33	Nurwahyuni Rahayu, Yusria Yusria, Amrindono Amrindono. "MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN MELIPAT KERTAS ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL HUDA DESA SUKA MAJU KECAMATAN MESTONG KABUPATEN MUARO JAMBI", Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
34	japendi.publikasiindonesia.id Internet Source	<1 %
35	tommy-nurse.blogspot.com Internet Source	<1 %

36	utilitas.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
37	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
38	Ariska Maghfiroh, Alaika M Bagus Kurnia PS. "PROSES PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK USIA DINI (AUD)", PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
39	repository.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
40	Martika Hariyani, Dewi Camelia, Yulina Fadilah, Agustiarini Eka Dheasari. "Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak melalui Media Buku Cerita Gambar", AS- SABIQUN, 2022 Publication	<1 %
41	repository.iain-manado.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 5 words