



## Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Retyuningsih<sup>1</sup>, Nur Aliyah<sup>2</sup>, Aprilia Wahyuning Fitri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

e-mail: [retyuningsihretyuningsih@gmail.com](mailto:retyuningsihretyuningsih@gmail.com)

### Abstrak

Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini yang mempunyai dunia sendiri yaitu dunia bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada anak usai 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan desain *One Group Pretes-Posttest*. Populasi penelitian ini menggunakan anak usia 5-6 tahun di TK Mugi Rahayu 1 PGRI yang berjumlah 30 anak. Pengambilan sampel penelitian menggunakan *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi kemampuan menyimak dan dokumentasi kegiatan permainan bisik berantai. Analisis data menggunakan *Paired Samples T-Test* dengan signifikansi 0.05. Hasil uji *Paired Samples T-Test* sebesar 0.7913 atau  $0.7913 < 0.05$  yang berarti pengaruh kemampuan menyimak antara sebelum dan sesudah diberlakukannya *treatment* yang berupa permainan bisik berantai.

**Kata Kunci:** *Permainan Bisik Berantai, Kemampuan Menyimak*

### Abstract

The chain whisper game can be used in the learning process, this is in accordance with the level of development of early childhood who have their own world, namely the world of play. This study aims to determine the effect of a chain of whispering games on listening skills in children aged 5-6 years. The research method used is the Pre-Experimental Design with the One Group Pretest-Posttest design. The population of this study used children aged 5-6 years in TK Mugi Rahayu 1 PGRI, totaling 30 children. Sampling research using Simple Random Sampling. The data collection technique in this study used observation sheets for listening skills and documentation of chain whispering game activities. Data analysis used Paired Samples T-Test with a significance of 0.05. the result of the Paired Samples T-Test was 0.7913 or  $0.7913 < 0.05$ , which means a change in listening ability between before and after the treatment in the form of a chain whisper game.

**Keywords:** *Chain Whispering Game, Listening Ability*

### PENDAHULUAN

Individu yang masih berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan mendasar bagi kehidupan disebut anak usia dini (Hidayati, 2020) Banyak aspek yang perlu dikembangkan dalam masa tersebut. Perhatian dan bimbingan yang terarah sangat diperlukan untuk

mengembangkan berbagai aspek pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun (Fauziddin, 2021). Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40 % dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Maka dari itu, usia dini dipandang sangat penting sehingga dapat disebut usia emas (*golden age*). Setiap individu mengalami usia dini, hanya saja usia dini terjadi satu kali seumur hidup, maka di usai tersebut jangan sampai di sia-siakan. Usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk menstimulus perkembangan anak (Talango, 2020).

Belajar merupakan proses mengubah perilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Belajar merupakan disiplin ilmu yang sangat dominan peranannya dalam mencapai Pendidikan yang berkualitas. Peran guru dan anak mempunyai peran yang sangat besar terhadap pembelajaran itu sendiri. Belajar juga merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan Latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap (Sari et al., 2022)

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah jenjang pendidikan setelah *play group* dan sebelum Sekolah Dasar (SD). Taman Kanak-Kanak merupakan satuan Pendidikan bagi anak pada jalur Pendidikan formal yang mengadakan program Pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun seperti yang dijelaskan dalam (Kemdiknas, 2010). Melalui jenjang pendidikan TK, anak mampu belajar untuk mengembangkan bakat dan kemampuan serta potensi yang ada pada diri mereka supaya dapat berkembang secara optimal. Sebuah lembaga formal dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak didiknya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik untuk mereka. Aspek perkembangan anak dapat dikembangkan yaitu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan fisik motorik, dan perkembangan sosial emosional (Nurkhasanah & Fitri, 2022).

Pendidikan adalah hak bagi setiap anak dan sudah semestinya dalam kegiatan sehari-harinya melakukan proses Pendidikan bagi dirinya sendiri untuk mengembangkan apa yang Tuhan anugerahkan kepada setiap manusia (Fitri & Safitri, 2022). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak baru dilahirkan sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan yang berupa Pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya, hal ini dijelaskan dalam (Mendikbud, & Indonesia, 2014). Perkembangan anak usia dini lebih cepat dibandingkan perkembangan sesudahnya. Hal ini berkaitan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf otak. Otak sebelah kanan bersifat holistik, fantasi, emosi, mengenali gambar dan seni sedangkan otak sebelah kiri bersifat logis, berurutan, rinci dan berhubungan dengan huruf dan angka. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan seni.

Perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang paling penting untuk kehidupan anak karena bahasa merupakan satu bentuk komunikasi. Kemampuan berbahasa yang dipelajari anak berkaitan dengan kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis (Fitri & Ummah, 2022). Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan alat berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan Bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan *problem solving*. Melalui bahasa, anak dapat memahami komunikasi pikiran serta perasaan yang dirasakannya, hal ini dijelaskan oleh (Fauziddin, 2021). Perkembangan bahasa yang penting untuk dikembangkan yaitu bahasa reseptif, merupakan kemampuan anak dalam mendengarkan guru dan mengikuti petunjuk; bahasa ekspresif, merupakan kemampuan anak untuk berbicara lancar dan jelas dengan orang terdekat anak, kemampuan mengekspresikan diri dalam bahasa disekolah, kemampuan anak menyampaikan kebutuhan dan gagasan; bahasa simbolis, merupakan kemampuan anak dalam mengetahui nama-nama orang, tempat, benda, konsep kata, kata sifat dll (Fauziddin, 2021).

Perkembangan bahasa salah satunya yaitu kemampuan dalam menyimak. Kemampuan menyimak merupakan kegiatan mendengarkan dimana anak secara aktif memproses dan memahami apa yang anak dengar (M. E. Putri & Nurmaniah, 2021). Ada beberapa tahapan anak dalam proses menyimak yaitu tahap mendengar, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap mengevaluasi dan tahap menanggapi. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang menarik akan sangat mempengaruhi anak saat pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu dengan sebuah permainan (Setiyatna et al., 2022). Ketepatan dalam menggunakan metode pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan menyimak pada anak. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak yaitu dengan sebuah permainan. Permainan yang menarik dan menyenangkan akan membuat anak tidak mudah bosan dan lebih berkonsentrasi dalam menyimak. Karena sejatinya dunia anak merupakan dunia bermain. Hal ini dijelaskan oleh (M. E. Putri & Nurmaniah, 2021).

Bermain bagi anak usai dini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak bukan hanya sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya (Ardiyanto, 2017). Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, social, bahasa dan sikap hidup. Kegiatan bermain dapat merangsang kreativitas serta daya pikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa terpaksa untuk melakukannya. Kegiatan bermain bagi anak dapat memberikan pelajaran dan pengalaman bagaimana cara beradaptasi baik itu dilingkungan, orang lain maupun diri sendiri (Priyanto, 2014). Kegiatan bermain ada yang disebut dengan permainan, permainan merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau sendiri secara menyenangkan (The et al., n.d.)

Kegiatan bermain akan membantu anak dengan tanpa sadar telah mengasah kemampuan menyimak pada anak. Permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak salah satunya dengan permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang cara bermainnya dengan menyampaikan pesan yang berupa kata atau kalimat dengan berbisik yang dilakukan secara estafet kepada temannya, sehingga anak dapat menyimak apa saja yang disampaikan guru dan teman saat bermain (KHOTIMAH, 2019). Permainan bisik berantai dilakukan dengan cara membisikkan sesuatu berupa kalimat atau kata kepada temannya secara berurutan, pemain pertama menerima bisikan/ pesan lalu pesan tersebut dibisikkan kepada pemain kedua tentang apa yang telah didengarnya, kemudian pemain kedua menyampaikan ke pemain ketiga dan seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru atau semua teman yang ada (Rianetta et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, serta hasil observasi yang sudah dilakukan di TK Mugi Rahayu 1 PGRI, masih terdapat anak yang mengalami kesulitan dalam menyimak, dan biasanya guru hanya menggunakan buku cerita untuk mengembangkan kemampuan menyimak anak. Selama ini permainan bisik berantai belum pernah diterapkan di TK Mugi Rahayu 1 PGRI dalam pembelajaran. Berdasarkan faktor tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk mengetahui keterkaitan antara permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak. Peneliti akan membuktikan apakah permainan bisik berantai dapat mempengaruhi kemampuan menyimak pada anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design*. Metode eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010). Disain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Disain ini terdapat *Pretest* hasil sebelum anak diberi *Treatment* dan *Posttest* hasil setelah anak diberi *Treatment*. Hasil perlakuan atau *Treatment* dapat lebih akurat karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2
---------

Keterangan:

O1 = nilai pretest (sebelum perlakuan)

O2 = nilai posttest (setelah perlakuan)

X = Perlakuan menggunakan media permainan bisik berantai

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel berdasarkan total sampel berdasarkan total *sampling* atau penelitian populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Variable dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Mugi Rahayu 1 PGRI tahun ajaran

2022/2023 sebanyak 30 anak. Adapun sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Jumlah Sampel Anak

No	Usia	Jenis Kelamin		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1	5-6 Tahun	14	16	30

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Mugi Rahayu 1 PGRI, Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendata kemampuan menyimak anak selama penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir
Kemampuan menyimak	Mendengar	Anak mampu mendengarkan dengan baik	4
		Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks	4
	Memahami	Anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan	4
		Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan	4
	mengungkapkan	Anak mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbedaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.	4
		Anak mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat - predikat - keterangan)	4
Jumlah			24

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai bantuannya merupakan *Independent Sample T Test* yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan yaitu nilai *Pretest* dan *Posttest*. Uji *one sample t test* merupakan bagian dari statistik parametrik, dimana dasar yang harus dipenuhi adalah data penelitian berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan *Pre-Experimental Design* ini berjudul Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada

anak usi 5-6 tahun di TK Mugi Rahayu 1 PGRI yang berjumlah 30 anak yang terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki.

Sebelum melakukan penelitian diperlukan validasi yang harus memenuhi dan sudah di konsultasikan kepada para ahlinya. Setelah diujikan kepada para ahli kemudian diuji cobakan dan dianalisis dengan menggunakan analisis item. Table 3 merupakan hasil rekapitulasi uji validitas kemampuan menyimak dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

No	No Item	Person Correlation	Hasil
1	Item 1	672	Valid
2	Item 2	789	Valid
3	Item 3	717	Valid
4	Item 4	716	Valid
5	Item 5	766	Valid
6	Item 6	699	Valid

Setelah dilakukan uji validitas maka langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas instrument. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *one shot* atau pengukuran sekali saja. Uji reliabilitas menunjukkan hasil nilai 0,820 yang menandakan data yang didapat merupakan data yang sudah reliable, atau uji yang dilakukan dapat diujikan Kembali. Tabel 4 merupakan data hasil uji reliabilitas kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Menyimak

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.820	6

Permainan bisik berantai merupakan permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek bahasa. Aspek yang dapat dikembangkan yaitu menyimak, mendengarkan dan berbicara. Cara bermain permainan ini yaitu dengan guru membisikkan suatu pesan maupun informasi kepada anak didik, lalu anak tersebut memberikan pesan atau informasi kepada anak kedua, anak kedua membisikkan pesan kepada anak ketiga, dan begitu seterusnya secara berantai dan anak terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas lalu guru memeriksa apakah pesan tersebut sampai pada peserta terakhir atau tidak. Tujuan dari permainan bisik berantai adalah untuk penajaman kemampuan menyimak dan berbicara, selain itu anak juga dituntut untuk dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya secara cermat, cepat dan tepat (Habibah & Syihabuddin, 2021).

Pelaksanaan kegiatan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan pada anak sebelum diberi perlakuan. Guru mengawasi dan mengobservasi anak dengan menggunakan instrument observasi. Pada saat observasi, jika ada yang sesuai dengan item maka diberi tanda check (v) pada lembar observasi. Tahap selanjutnya yaitu *treatment* yaitu tahap saat anak diberi perlakuan. Anak di amati

dan di nilai saat pelaksanaan *treatment*. *Treatment* pada penelitian ini berupa permainan bisik berantai yang merupakan pendekatan bahasa pada pembelajaran menggunakan seluruh aspek kemampuan bahasa yaitu mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Pembelajaran bahasa secara holistik terintergritas dari keempat aspek kebahasaan anak atau tidak dapat dipisahkan (Muhali et al., 2019). *Treatment* dilaksanakan selama 3 hari berturut-turu. Kegiatan permainan bisik berantai dalam pembelajaran yaitu: (1) tahap persiapan, adalah tahap pendahuluan pembelajaran dengan kegiatan pembiasaan, (2) tahap pelaksanaan, adalah kegiatan inti, (3) tahap evaluasi, merupakan kebebasan dalam hal mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Adapun kegiatan dalam tahap pelaksanaan kegiatan inti diantaranya: (1) mengulang kalimat yang sudah didengar, (2) menuliskan kata yang sudah didengar, (3) Menyusun kata menjadi sebuah kalimat.

Tahap terakhir yaitu *posttest*. Pada tahap ini merupakan tahap observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah diberi perlakuan. Selama kegiatan *posttest* berlangsung, peneliti akan menilai kemampuan menyimak berdasarkan instrument observasi. Jika terdapat item yang muncul maka akan diberikan check (v).

Berikut merupakan data yang menunjukan hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* terkait kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Mugi Rahayu 1 PGRI.

Tabel 5. Uji Normalitas

Variable	Sig.	Keterangan
5-6 Tahun (30)	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* di atas bahwa kemampuan menyimak anak berdistribusi normal dimana  $p > 0,05$ . Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yaitu  $0,200 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Berikut adalah data yang menunjukan hasil uji hipotesis mengenai kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.833	2.653	0.484	-4.824	-2.843	-7.913	29	0

Tabel 6. *One Sample Test*

	Mean	Sig
Pre Test	17,000	0,000
Post Test	20,833	0,000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* sebesar 20.833 lebih besar dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 17.000 dengan hasil sig  $0.000 < 0.05$  dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikansi antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Jadi hasil penguji hipotesis secara statistic data telah diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada anak usai 5-6 tahun.

Penerapan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa untuk menyampaikan pesan dari teman satu ke teman lainnya. Melalui permainan bisik berantai kemampuan menyimak anak dapat meningkat seperti mendengar, memahami dan menyampaikan suatu kata sederhana yang ada didalam pesan, hal ini dikuatkan oleh (A. A. Putri & Nufus, 2022). Permainan bisik berantai juga dapat mempengaruhi kemampuan menyimak pada anak, hal ini diperjelas oleh (KHOTIMAH, 2019). Permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan berbicara, hal ini di ungkapkan oleh (Raphael, 2022). Permainan bisik berantai mencakup peningkatan kemampuan menyimak atau memahami kata, anak dapat menyampaikan isi kata yang dia dengar dan juga anak mendapatkan banyak kosakata baru, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (A. K. Putri & Oktaria, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah, 2015) mengatakan bahwa, penggunaan metode permainan bisik berantai mampu membantu anak dalam menyimak dan melatih daya ingat anak pada pembelajaran pantun. Penelitian yang dilakukan oleh (Oliviera et al., 2020) mengatakan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkat setelah menerapkan permainan bisik berantai. Kegiatan bermain dapat mempengaruhi kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita pada anak usai dini, hal ini jelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Rachmi, 2015). Permainan bisik berantai juga berpengaruh terhadap kemampuan menyimak bahasa pada anak, hal ini di ungkapkan oleh (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Permainan bisik berantai juga berpengaruh terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok B TK Kusuma Lokal Palangkaraya, hal ini dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nasabah et al., 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fahrur Rosikh et al., 2021) terdapat perbedaan yang sangat kuat antara sebelum dan sesudah penerapan permainan bisik berantai, permainan bisik berantai dapat sangat mempengaruhi kemampuan menyimak dan mendengar pada anak.

## KESIMPULAN

Penggunaan permainan bisik berantai menyumbangkan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak. Permainan bisik berantai menjadi media yang mampu membangun hubungan kerjasama antar anggota kelompok supaya dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Kemampuan



dalam mendengar, memahami dan menyampaikan pesan akan menjadi modal utama dalam permainan ini. Penggunaan media permainan bisik berantai ini memiliki peran besar dan dapat membantu guru untuk mengembangkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun. Sistem pembelajaran yang menarik akan sangat membantu anak dalam proses belajar. Bermain menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik bagi anak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan banyak Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh anak-anak dan guru di TK Mugi Rahayu 1 PGRI Desa Giripurno Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen yang sudah bersedia dan mau memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian yang saya lakukan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan terselesaikan dengan baik tanpa hambatan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Fahrur Rosikh, Alif Kafa Thoyyibah, & Muhimmatu Sholihah. (2021). Pengaruh Permainan Al-Asrar Al-Mutasalsilah terhadap Keterampilan Mendengar Bahasa Arab Siswa. *KILMATUNA: Journal of Arabic Education*, 1(02), 138–147. <https://doi.org/10.55352/pba.v1i02.306>
- Fauziah, A. (2015). *Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Pantun (Quasi Eksperimen pada Kelas IV SDN Bekasi Jaya II)*.
- Fauziddin. (2021). *Permainan Tepuk Untuk Anak Usia Dini*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Fitri, A. W., & Safitri, I. D. (2022). Stimulasi Perilaku Prososial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 343. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1445>
- Fitri, A. W., & Ummah, L. (2022). Pengaruh Pendekatan Whole Language Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 111–116. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.276>
- Habibah, A., & Syihabuddin. (2021). Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 97–106.
- Hidayati, I. (2020). *EDUCREATIVE: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak Urgensi Pendidikan Multikultural Indonesia*. 5(1), 96–102.
- Kemdiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan dasar Menengah Direktorat Pembinaan TK.
- Khotimah, N. K. (2019). *Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember*.

<http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/93043>

- Mendikbud, & Indonesia, R. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhali, M., Asy'ari, M., Prayogi, S., Samsuri, T., Karmana, I. W., Sukarma, I. K., Mirawati, B., Firdaus, L., & Hunaepi, H. (2019). Pelatihan Kegiatan Penelitian dan Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru Madrasah Aliyah Negeri 3 Lombok Tengah. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v1i1.739>
- Nasabah, P., Keputusan, T., Jasa, M., Tulen, B., Paokmotong, A., & Masbagik, K. (2022). *Lebih Kecil Dari T*. 5(1), 21–29.
- Nurkhasanah, S., & Fitri, A. W. (2022). Meningkatkan Keterampilan Meremas melalui Messy Play. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 30–40. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.291>
- Oliviera, R. A., Haenilah, E. Y., & ... (2020). Pengaruh Bermain Bisik Berantai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal ...*, 1. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/IJECI/article/view/20491>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Putri, A. A., & Nufus, N. (2022). Pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 112–117.
- Putri, A. K., & Oktaria, R. (2020). Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98–103. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22274>
- Putri, M. E., & Nurmaniah, N. (2021). Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 38. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v7i1.25784>
- Rachmi, T. (2015). Pengaruh Permainan dan Kemampuan Menyimak terhadap Kemampuan Bercerita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 127–142.
- Raphael, S. (2022). Descriptive Method. *An Oak Spring Pomona*, xxxv–xxxvi. <https://doi.org/10.12987/9780300242546-005>
- Rianetta, S. A., Syukri, M., & Linarsih, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bisik Berantai Di Tk Aalam Kids Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53437>
- Sari, D., Hermansah, B., & Selegi, S. F. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 48-54 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Efektivitas Penggunaan Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 SD*. 4, 48–54.
- Setiyatna, H., Julijanto, M., Surahman, S., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Syariah, H. E. (2022). *JOTE Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 200-212 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education*. 3, 200–212.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*
- Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35> The, I., To, A., Numbers, R., The, T., Manda, S., & Ar-rahmaan, C. (n.d.). *Peningkatkan Kemampuan mengenal Angka 1-10 melalui Permainan Sunda Manda pada Anak Kelompok A TKIT AR-*. 371–382.