

## Efektivitas Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5-6 Tahun

Diah Ekarini<sup>1</sup>, Asih Budi Kurniawati<sup>1\*</sup>, Renti Oktaria<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Lampung, Lampung, 35145, Indonesia

\*E-mail: asihbudi.kurniawati@fkip.unila.ac.id

Submitted: 3 Januari 2023

Accepted : 1 April 2023

Published: 30 April 2023

**Abstract.** *The Effectiveness of Whispering Chain Games on Speaking Ability in Children 5-6 Years of Age.* This study aims to determine the effectiveness of playing chain whispering games on speaking ability in children aged 5-6 years. This study uses a type of quantitative research with experimental methods with a pre-experimental design type one group pretest-posttest design. The sample in this study amounted to 30 children aged 5-6 years obtained through simple random sampling technique. Data collection was carried out by means of documentation and observation of children. The average pre-test result obtained through observation was 71.23. After the pre-test was carried out then given treatment with a chain whispering game to train children's speaking skills, during treatment, an increase was seen from the post-test value which obtained an average of 88.83. The data analysis used is paired t-test on the results of pre-test and post-test assessments. Based on the results of the paired t-test test on the pre-test and posttest data, a value of  $0.001 < 0.05$  was obtained, which indicates that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, meaning that there is an effectiveness of chain whispering games on speaking ability in children aged 5-6 years.

**Keywords:** *Whisper Chain Game, Speaking Ability, Early Childhood*

**Abstrak.** *Efektivitas Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak berusia 5-6 tahun yang diperoleh melalui teknik sampel acak sederhana (simple random sampling). Pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi dan observasi kepada anak. Hasil rata-rata pre-test yang diperoleh melalui hasil observasi sebesar 71,23. Setelah pre-test dilakukan kemudian diberikan perlakuan dengan permainan bisik berantai untuk melatih kemampuan berbicara anak, selama melakukan perlakuan (treatment), terjadi suatu peningkatan yang terlihat dari nilai post-test yang memperoleh rata-rata sebesar 88,83. Analisis data yang digunakan adalah uji paired t-test pada hasil penilaian pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil uji paired t-test pada data pre-test dan posttest diperoleh nilai  $0,001 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat efektivitas dari permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** *Permainan Bisik Berantai, Kemampuan Berbicara, Anak Usia Dini*

### PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara adalah salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan dasar sebagai ukuran pembelajar bahasa apakah seseorang berhasil dalam belajar bahasa atau tidak (Brown, 1981). Hal ini berarti bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan dasar seseorang untuk dapat berbahasa. Berbicara sebagai sarana untuk berkomunikasi dalam

proses interaksi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar. Kemampuan berbicara sangat penting dalam kehidupan kita karena kita sebagai seorang manusia memiliki kebutuhan untuk menggunakannya ketika berkomunikasi satu sama lain, hal ini berarti bahwa tidak ada interaksi tanpa berbicara (Putra, 2017). Berbicara adalah salah satu cara untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. Berbicara adalah proses interaktif dalam membangun makna yang melibatkan produksi, penerimaan, dan pemrosesan informasi (Burn, 1997). Sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa berbicara adalah proses interaktif dalam membangun makna yang melibatkan produksi, penerimaan, dan pemrosesan informasi (Koran, 2015). Hal ini berarti bahwa terdapat proses membangun sebuah makna ketika berbicara dengan orang lain. Dengan berbicara, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain sehingga anak dapat menambah kosakata. Anak dapat mengembangkan kosakata melalui pengalaman dan anak sering mengulangi kosakata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya. Kemampuan berbicara akan terus berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman pada anak. Anak yang memiliki kemampuan berbicara maka ia akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaan secara lisan (Setyawan et al., 2014).

Salah satu cara efektif bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara yakni dengan mendengarkan kata yang diucapkan melalui percakapan yang bermakna. Semakin banyak kata yang didengar dan dipahami anak maka semakin cepat pula kemampuan berbicara akan berkembang. Kemampuan berbicara berperan penting bagi anak, karena dengan berbicara anak mampu mengungkapkan pikiran atau perasaannya kepada orang lain. Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa guru jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan bicarannya. Terlihat dari beberapa anak masih belum mampu menyampaikan ide dalam pikirannya dan mengungkapkan pendapatnya secara lisan. Sementara Jamaris mengatakan bahwa pada fase ini anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan (Septanti et al. 2015). Sehingga, kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun masih perlu dioptimalkan. Pentingnya kemampuan menyampaikan ide dan pendapat pada anak yakni untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dan melatih kemampuan berfikir kritis terhadap sesuatu nantinya. Tidak hanya itu, kemampuan menyampaikan ide dan pendapat juga merupakan kemampuan dasar anak untuk mampu menulis. Oleh karena itu kemampuan tersebut harus diasah sejak dini agar nantinya anak bisa terbiasa mengungkapkan ide dan pikirannya dalam kehidupan sehari-hari ataupun dalam pembelajaran.

Masalah kemampuan berbicara pada anak yang selanjutnya yaitu terdapat beberapa anak yang masih malu-malu ketika ingin berbicara. Adapun pada hal ini terlihat ketika anak ditanya atau diajak bicara dengan gurunya, beberapa anak masih belum mampu merespon dengan baik bahkan ada anak yang hanya diam ketika diajak berbicara. Berdasarkan STPPA dalam lingkup perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, anak mampu berkomunikasi secara lisan dan mengulang kalimat yang lebih kompleks dan dapat menyusun kalimat sederhana.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai yaitu melalui metode bermain. Pembelajaran di TK harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak dan prinsip belajar yang menyenangkan (Kurniawati & Sumantri, 2021). Montessori memandang permainan sebagai suatu kebutuhan batiniah bagi setiap anak karena bermain dapat menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan dan meningkatkan perkembangan anak (Ulfah & Khoerunnisa, 2018). Salah satu permainan

yang dapat digunakan adalah permainan bahasa bisik berantai. Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa, antara lain kemampuan menyimak, berbicara, membaca juga menulis. Permainan bisik berantai tidak hanya menyenangkan saja bagi anak tetapi terdapat banyak manfaat yang dapat diperoleh yaitu menajamkan kemampuan menyimak dan berbicara, meningkatkan keaktifan anak dalam proses belajar, menarik minat anak dalam melakukan pembelajaran serta meningkatkan kerjasama antar anak. Melalui permainan bisik berantai maka anak akan dengan mudah untuk menyampaikan dan memahami kata-kata sederhana. Hal yang tidak kalah penting untuk diperhatikan sehingga anak lebih merasa senang dalam memahami atau menyimak sesuatu dibandingkan dengan metode ceramah yang terkesan menjenuhkan dan cepat membuat anak bosan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Nurmaniah, 2021) dikatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan kegiatan bermain pesan berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini permainan pesan berantai dilakukan dengan cara mendengarkan cerita yang diucapkan guru kemudian anak membisikkan kepada anak lain secara beruntun, permainan tersebut melatih keterampilan menyimak, mendengar, melatih kemampuan bahasa, konsentrasi, daya ingat, dan interaksi, anak akan belajar menyimak pada teman-teman sebaya dalam kelompok-kelompok permainan melalui interaksi tersebut maka anak akan belajar berkomunikasi dengan cara mendengar, mengingat petunjuk, dan pesan sederhana dalam menggunakan metode bermain model permainan dan bermain akan memberikan rasa nyaman dan lingkungan yang meningkatkan minat dan motivasi pada anak. Melalui bermain pesan berantai anak mampu mengekspresikan diri. Selain itu bermain pesan berantai juga mampu mengembangkan sosial emosional. Sosial emosional anak ketika melakukan bermain pesan berantai pastinya akan berkembang dikarenakan pada saat melakukan kegiatan pesan berantai anak dituntut untuk ekstra hati-hati pada saat anak membisikkan pesan kepada temannya.

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Rianetta et al., (2016) menunjukkan terdapatnya peningkatan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Dilihat melalui hasil peningkatan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui permainan bisik berantai sudah mengalami peningkatan sebesar 62,5% dengan anak dapat menyimak perkataan orang lain, menangkap dan memahami isi pesan yang telah disampaikan, anak dapat mengulang kalimat yang lebih kompleks, anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan dan dapat memberikan respon dengan tepat. Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh Sinaga bahwa permainan bisik berantai memiliki pengaruh terhadap keterampilan mendengarkan siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik pengujian hipotesis, penulis membahas tentang perlakuan bermain bisik berantai pada keterampilan mendengarkan anak. Ditemukan bahwa anak yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain permainan berbisik telah meningkat di bagian keterampilan mendengarkan daripada yang diajarkan dengan metode ceramah karena siswa yang diajar dengan permainan berbisik dapat dengan mudah menambah kosa kata baru. Siswa bisa lebih mudah dan enjoy mengerti dalam proses pembelajaran (Sinaga, 2017).

Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada kemampuan berbicara berdasarkan aspek kebahasaan dan non kebahasaan yang pada penelitian sebelumnya belum membahas tentang itu. Kemudian keterbaruan terletak pada hasil penelitian dan instrumen penilaian kemampuan berbicara. Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena instrumen penilaian disusun berdasarkan teori yang peneliti ambil. Instrumen penilaian terdiri dari 4 dimensi, yaitu pengucapan, pembentukan kalimat, keberanian dan kelancaran dalam menyebutkan

kalimat sederhana. Instrumen penilaian sudah diuji validitas dan reliabilitas menggunakan aplikasi *spss vers.25* dan hasil yang diperoleh adalah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan dalam melakukan penelitian.

### METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan *pre-experimental designs* dengan *one-group pre-test-posttest*. Dalam penelitian ini, efektivitas *treatment* dianalisis dengan uji beda, pakai statistik *t-test*. Dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen ( $O_1$ ) disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen ( $O_2$ ) disebut *post-test*. Perbedaan antara  $O_1$  dan  $O_2$  yakni  $O_1$

$O_2$  diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen (Arikunto S., 2006). Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun dengan melihat perbandingan dengan membandingkan nilai *Sig. (2-tailed)* dengan nilai  $\alpha$ . Sampel diambil menggunakan teknik *Random Sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 30 anak usia 5-6 pada TK Qur'an Lukmanul Hakim Bandar Lampung. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi dengan mengamati perilaku, kegiatan dan aktivitas yang dilakukan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen pengumpul data non-tes berupa daftar cek (*checklist*) yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan *Spss*. Kemudian, setelah data terbukti normal dan homogen, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Uji Paired t-test* dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui adakah efektivitas permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara

No.	Dimensi	Indikator
1.	Pengucapan	a. Anak mengucapkan nama anggota kelompok b. Anak mengucapkan 3-4 kata berbisik secara jelas kepada teman c. Anak menyampaikan kalimat dengan berbisik kepada guru
2.	Pembentukan kalimat	a. Anak mengucapkan 3-4 kata yang dibisikkan secara berurutan b. Anak menyampaikan 3-4 kata yang dibisikkan secara lengkap
3.	Keberanian	a. Ikut serta dalam permainan tanpa bantuan orang lain b. Berani menyebutkan kalimat yang didengarnya
4.	Kelancaran dalam menyebutkan kalimat sederhana	a. Anak mengucapkan 3-4 kata yang dibisikkan kepada teman dengan lancar b. Anak menyampaikan Kembali 3-4 kata yang dibisikkan dengan lancar kepada guru

Tabel 2. Instrumen Penilaian Bermain Permainan Bisik Berantai

Variabel	Indikator
Bermain Bisik Berantai	Aktivitas anak dalam mendengarkan pesan
	Aktivitas anak dalam menerima pesan
	Aktivitas anak dalam menyampaikan pesan

### HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat hasil penilaian data *pre-test* dan *post-test* pada anak. Hasil data *pre-test* dengan jumlah sampel 30 memiliki nilai mean yaitu 71,00, nilai median yaitu 72,06, nilai modus yaitu 80,15, nilai minimum yaitu 52, nilai maximum yaitu 89 dan nilai standar deviasi sebesar 11,451. Adapun hasil *post-test* yang sesuai berdasarkan data di atas memiliki jumlah sampel 30 memiliki nilai mean yaitu 89, nilai median yaitu 90,44, nilai modus yaitu 100, nilai minimum yaitu 70, nilai maximum yaitu 100, dan nilai standar deviasi sebesar 8,934. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan permainan bisik berantai diperoleh data yang dapat dikatakan bahwa terdapat perubahan pada kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Data	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
N	30	30
Skor Maksimal	89	100
Skor Minimal	52	70
Mean	71,00	89
Median	72,06	90,44
Modus	80,15	100
Standar Deviasi	11,451	8,934

Kemudian uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang peneliti gunakan yaitu dengan rumus *kolmogorov smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS vers. 25.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk	Keterangan
	Sig.	Sig.	
<i>Pre-test</i>	.161	.071	Normal
<i>Post-test</i>	.200*	.065	Normal

Berdasarkan *out put one sample kolmogrov-smirnov*, data *pre-test* yang diperoleh adalah 0,161 > 0,05. Artinya data tersebut mempunyai selisih sebanyak 0,111 maka dari itu data diatas berdistribusi normal. Pada *shapiro-wilk* data *pre-test* yang diperoleh adalah 0,071 > 0,05 artinya data tersebut berdistribusi normal. Kemudian *out put one sample kolmogrov-smirnov* data *post-test* yang diperoleh adalah 0,200 > 0,05 artinya data diatas berdistribusi normal. Pada *shapiro-wilk* data *post-test* yang diperoleh sebesar 0,065 > 0,05 artinya data tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Jika nilai sig > 0,05, maka distribusi data homogen. Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Dengan bantuan SPSS vers. 25.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Sig.	Keterangan
<i>Pre-test &amp; Post-test</i>	0.069	Homogen

Berdasarkan *out put of homogeneity of variances*, diperoleh nilai sig (signifikansi) 0,069 lebih besar dari 0,05 ( $0,069 > 0,05$ ) maka variansi data berdistribusi sama (homogen). Kemudian untuk melihat signifikan atau tidaknya efektivitas permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun maka dapat dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji t).

Tabel 6. Hasil Uji *t-test* Data *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Sig.	$\alpha$	Keterangan
<i>Pre-test &amp; Post-test</i>	0.001	0.05	Signifikan

Berdasarkan tabel perhitungan diatas, hasil uji t *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil 0.001 pada sig. (2-tailed). Hal ini berarti bahwa  $0,001 < 0,05$  (*Sig. (2-tailed) <  $\alpha$* ) sehingga termasuk dalam kategori  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan, bahwa hasil uji-t pada data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan pada kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Dengan kata lain,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Pada pertemuan awal peneliti melakukan observasi pertama untuk mengamati proses pembelajaran khususnya kemampuan berbicara. Observasi dilakukan dengan cara mengamati kegiatan anak-anak selama kegiatan pembelajaran dari mulai masuk sampai dengan pulang. Peneliti mengamati apa saja yang mereka lakukan, mendengarkan apa yang mereka ucapkan dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan anak disekolah. Penilaian dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru kelas. Sebelum perlakuan (*pre-test*) terlihat beberapa anak yang pendiam dan tidak banyak bicara. Terlihat bahwa ia tidak banyak berinteraksi dengan temannya dan hanya melihat temannya bermain. Sesekali, mereka ikut bermain bersama tapi tetap tidak banyak bicara. Ketika bicara, suaranya sangat lembut sekali sampai tidak terdengar. Kemudian, ketika ingin meminta tolong, ia hanya menghampiri gurunya dan menatap tanpa berkata apapun. Guru harus memancingnya dengan pertanyaan itupun hanya dijawab dengan *gesture* saja seperti anggukan kepala atau geleng-geleng kepala. Hal ini mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kesempatan untuk berpraktik, kesiapan untuk bicara dan motivasi untuk bicara. Hurlock mengatakan dalam (Lovita & Ismet, 2021) apabila anak tidak diberikan kesempatan untuk berbicara, maka anak akan putus asa dan tidak termotivasi. Motivasi anak akan melemah jika anak bisa mendapatkan yang ia inginkan melalui cara lain selain bicara. Misalnya dengan *gesture* dan menangis (Hurlock, 2003).

Pada perlakuan pertama, beberapa anak sudah mampu mengucapkan kata dengan jelas namun masih kurang tepat karena terdapat 1 kata yang berubah. Sehingga hanya 1-2 kata yang berhasil tersampaikan dengan tepat. Lalu, Beberapa anak sudah mampu mengucapkan kata yang dibisikkan secara berurutan walaupun masih ada kata yang disampaikan kurang lengkap dan ketika menyampaikan masih sedikit ragu-ragu. Namun, pada percobaan pertama ini, beberapa anak masih belum berani untuk membisikkan kata kepada guru, mereka hanya berani membisikkan kata dengan temannya. Kemudian, sebanyak 5 anak yang masih diam saja ketika bermain, ketika temannya membisikkan

kata mereka diam saja tidak mengucapkan 1 katapun ketika bermain permainan bisik berantai. Sepertinya, mereka masih belum mengerti cara bermainnya dan masih merasa malu untuk bicara. Sehingga, guru membantu untuk membisikkan kata kepada peserta selanjutnya. Pada perlakuan kedua, kemampuan anak dalam bermain sudah cukup baik. Sudah banyak dari mereka yang sudah mengerti cara bermainnya. Sehingga mereka menyimak dengan baik setiap kata yang dibisikkan. sebanyak 2 anak sudah berani untuk membisikkan kata kepada guru ketika mereka berada pada urutan peserta terakhir. Namun, masih terdapat 1 orang anak yang masih belum berani membisikkan kata kepada gurunya. Karena peserta terakhir bertugas untuk menyampaikan kalimat yang didengarnya melalui peserta sebelumnya kepada gurunya. Menyampaikan kalimatnya dengan berbisik kepada guru, kemudian disampaikan dengan suara yang lebih lantang kepada teman-teman agar seluruh anggota kelompok mengetahui kalimat yang disampaikan benar atau salah.

Pada perlakuan ketiga kemampuan berbicara anak mengalami banyak peningkatan. Dalam hal pengucapan, untuk mengucapkan 3-4 kata berbisik dengan jelas kepada teman dan guru berdasarkan hasil penilaian sudah mencapai kategori “berkembang sesuai harapan”. Anak sudah lebih menyimak dengan baik kata-kata yang diucapkan, sudah lebih berani untuk menyampaikan kembali kata-kata yang dibisikkan. Anak yang saat *treatment* pertama banyak diam dan tidak mau berbicara sama sekali, alhamdulillah pada *treatment* yang ketiga sudah mengalami sedikit peningkatan yaitu mampu mengucapkan 2-3 kalimat yang dibisikkan. Kemudian, anak yang belum berani membisikkan kata kepada guru pada *treatment* pertama, pada *treatment* 2 dan 3 sudah mengalami peningkatan yaitu berani membisikkan kata kepada gurunya walaupun masih belum lancar.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan, beberapa anak sudah mulai dapat mengungkapkan keinginannya melalui lisan, sudah lebih percaya diri untuk berinteraksi dengan temannya, dapat berbicara dengan suara yang lebih vokal. Bermain dapat meletakkan dasar pengembangan bahasa. Sehingga ada hubungan yang erat antara permainan bisik berantai dengan kemampuan berbicara. Hal ini terlihat pada anak yang cenderung pendiam dan pemalu dalam kesehariannya namun dapat membisikkan kata dan menyampaikan kembali pesan yang disampaikan dengan baik. Sehingga, memperoleh nilai dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Walaupun, pada saat percobaan pertama, anak yang cenderung pendiam dan pemalu hanya berani membisikkan kata kepada temannya saja. Untuk membisikkan kata kepada gurunya masih belum muncul keberanian. Pada percobaan selanjutnya, kemampuan anak dalam menyampaikan pesan sudah semakin baik karena ia sudah dapat menyampaikan pesan tersebut dengan cara berbisik dengan gurunya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mariliana yang menyampaikan bahwa permainan bisik berantai merupakan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kebahasaan, khususnya kemampuan menyimak dan berbicara (Berlian et al., 2020)

Adapun, pada penelitian ini terdapat anak yang terlihat aktif dalam hal bersosialisasi dengan teman sebaya namun mendapatkan nilai yang rendah ketika melakukan permainan bisik berantai. Anak tersebut belum mampu menyimak pesan yang dibisikkan oleh temannya, sehingga ia tidak memahami pesan yang disampaikan dan tidak dapat menyampaikan pesan itu dengan baik. Hal tersebut mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama yang mempengaruhi kemampuan berbicara, yaitu kecerdasan. Hurlock dalam (Jafar & Surningsih, 2021) mengatakan bahwa anak yang memiliki kecerdasan tinggi belajar berbicara lebih cepat dan memperlihatkan penguasaan

bahasa yang lebih unggul ketimbang anak yang tingkat kecerdasannya rendah. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kelancaran kemampuan berbicara pada anak yang memiliki kecerdasan yang baik umumnya tidak mengalami hambatan dalam berbahasa dan berbicara. Jadi, kelancaran berbicara menunjukkan kematangan mental intelektual. Faktor yang kedua yaitu lingkungan, lingkungan sangat mempengaruhi bahasa anak, dari mana pun lingkungannya hendaklah lingkungan tersebut dapat menimbulkan minat berkomunikasi pada anak. Proses perolehan bahasa anak diawali dengan kemampuan mendengar kemudian maniru suara yang didengar dari lingkungan. Proses semacam ini, anak tidak akan mampu berbahasa dan berbicara jika anak tidak diberi kesempatan untuk mengungkapkan yang pernah didengarnya. Kemudian, faktor yang ketiga yaitu kesiapan untuk berbicara, kemampuan berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa bisik berantai berefektivitas terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Qur'an Lukmanul Hakim Korpri Raya Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata nilai hasil pre-test dan *post-test* yang telah diperoleh. Rata-rata pre-test yang diperoleh sebesar 71,23. Kemudian, rata-rata *post-test* yang diperoleh sebesar 88,83. Demikian juga berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada nilai data pre-test dan *post-test* diperoleh hasil nilai  $0,001 < 0,05$  yang berarti hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat efektivitas dari permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Saran bagi orang tua, diharapkan bermain permainan bisik berantai dapat digunakan sebagai referensi dalam proses mengembangkan kemampuan berbicara anak untuk kegiatan di rumah. Bagi guru, dalam kegiatan pembelajaran di TK guru dapat menggunakan permainan bisik berantai ataupun permainan lainnya yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak khususnya kemampuan berbicaranya. Saran bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk anak didiknya serta memberikan motivasi yang positif terhadap kemajuan pembelajaran di sekolah. Bagi peneliti, dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan permainan bahasa bisik berantai. Di samping itu perlu adanya penelitian lebih lanjut, untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbahasa lainnya, sehingga dapat diperoleh informasi secara luas.

### REFERENSI

- Arikunto S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. In Jakarta: Rineka Cipta.
- Berlian, M., Suprayekti, & Widyaningrum, R. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan "Permainan Bisik Berantai" Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 97–103. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.03>.
- Brown, G. (1981). Teaching The Spoken Language. *Studia Linguistica*, 35(1–2). <https://doi.org/10.1111/j.1467-9582.1981.tb00708.x>
- Burn, A. and J. (1997). *Focus on Speaking*. National Center and Research.
- Hurlock, E. B. (2003). *Perkembangan Anak* (Keenam). Erlangga.
- Jafar, Y., & Surganingsih, M. (2021). Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Pada Ra Jamiatul Khaer Kota Makassar). *TEMATIK: Jurnal*

- Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 101.  
<https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20298>
- Koran, S. (2015). The Role of Teachers in Developing Learners' Speaking Skill. *6th International Visible Conference on Educational Studies and Applied Linguistics*.
- Kurniawati, A. B., & Sumantri, M. S. (2021). Development of Whole Language-Bases Instructional Models to Improve Commencement Literacy Skills. *Turkish Journal of Computer and ...*, 12(6), 4447–4460.  
<https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/8431%0Ahttps://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/download/8431/6611>
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). Studi permainan bisik berantai dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 107–116.
- Putra, A. S. (2017). The Correlation Between Motivation and Speaking Ability. *Journal of English Language Education and Literature*, II(1), 36–57.  
<https://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/Channing/article/view/87/60w>
- 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>
- Septanti, H., Rini, R., Kurniawati, A.B. (2015). Hubungan Penggunaan Metode Bercakap-Cakap Dengan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1)  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/10167/6830>.
- Setyawan, A., Suyanto, E., Agustina, E.A. (2014). Bahasa Lisan Dalam Kegiatan Pembelajaran Siswa Kelas Xi Sma Negeri I Sekincau. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra dan Pembelajaran)*. 1–9.
- Sinaga, J. B. (2017). the Effectiveness of Whispering Game To Students' Listening Skill. *Cahaya Pendidikan*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.33373/chypend.v3i1.868>
- Ulfah, M., & Khoerunnisa, Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini di Kabupaten Majalengka. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 31–50. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.41-03>