

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Tanpa bahasa, komunikasi tidak dilakukan dengan baik dan interaksi sosial pun tidak akan pernah terjalin dengan baik. Menurut Winda Gunarti (dalam Ita, dkk, 2021: 2), bahasa adalah alat komunikasi antar manusia yang dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Selanjutnya, Nurlaeni (dalam Ita, dkk, 2021: 2) menegaskan bahwa bahasa yang digunakan sebagai alat pada dasarnya merupakan ungkapan pikiran dan perasaan yang dilakukan secara baik, karena dengan bahasa orang dapat mengenal kebutuhannya dengan baik. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu anak didik mengenal dirinya, budayanya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat serta menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Rosalina, dalam Ita, dkk., 2021:2).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat di simpulkan bahwa bahasa adalah sarana komunikasi yang diucapkan, ditulis atau dilambangkan untuk menyampaikan gagasan, perasaan dan kemauan anak terhadap suatu hal dan dengan bahasa anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya

2.1.2 Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Piaget dan Vygotsky (dalam Madyawati, 2017:62), tahap-tahap perkembangan bahasa anak adalah tahap meraban pertama (Pra-linguistik), tahap meraban kedua (Pra-linguistik): kata nonsense, tahap linguistik I: Holofrastik; kalimat satu kata, tahap linguistik II: kalimat dua kata, tahap linguistik II: kalimat dua kata, tahap linguistik III: pengembangan tata bahasa, tahap linguistik III: tata bahasa Pra dewasa, tahap linguistik V: kompetensi penuh.

A. Tahap Meraban (Pra-linguistik)

1. Tahap Meraban (Pra-linguistik) Pertama (0.0 -0.5)

Pada tahap meraban pertama, selama bulan-bulan awal kehidupan, bayi-bayi menangis, mendekut, mendenguk, menjerit, dan tertawa. Bunyi-bunyian seperti itu dapat ditemui dalam segala bahasa di dunia. Tahap meraban pertama ini dialami oleh anak berusia 0-5 bulan. Berikut adalah rincian tahapan perkembangan anak usia 0-6 bulan. Selain itu juga akan diungkap keterlibatan orang tua pada tahap ini:

a. Usia 0-2 minggu: anak sudah dapat menghadapkan muka ke arah suara.

Mereka sudah dapat membedakan suara manusia dengan suara lainnya, seperti bel, bunyi gemeretak, dan peluit. Mereka akan berhenti menangis jika mendengar orang berbicara.

b. Usia 1-2 bulan: mereka dapat membedakan suku kata , seperti (Bu) dan (Pa), mereka bisa merespons secara berbeda terhadap kualitas emosional suara manusia. Misalnya suara marah membuat dia menangis, sedangkan

suara yang ramah membuat dia tersenyum dan mendekat (seperti suara merpati).

- c. Usia 3-4 bulan mereka sudah dapat membedakan suara laki-laki dan perempuan.
- d. Usia 5 bulan: mereka mulai memperhatikan intonasi dan ritme dalam ucapan. Pada tahap ini mereka mulai meraban (mengoceh) dengan suara melodi.

Dari tahap-tahap perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada tahap meraban satu sudah bisa berkomunikasi walau hanya dengan cara menoleh, menangis atau tersenyum.

2. Tahap Meraban Kedua

Pada tahap ini anak mulai aktif artinya tidak pasif sewaktu ia berada pada tahap meraban pertama. Secara fisik ia sudah dapat melakukan gerakan-gerakan seperti memegang dan mengangkat benda atau menunjuk. Berkomunikasi dengan mereka mulai mengasyikkan karena mereka mulai aktif memulai komunikasi.

- a. Usia 5-6 bulan: dari segi komprehensif kemampuan bahasa anak semakin baik dan luas, anak semakin mengerti beberapa makna kata, misal: nama (diri sendiri atau panggilan ayah dan ibunya), larangan, perintah dan ajakan. Hal ini menunjukkan bahwa bayi sudah dapat melakukan gerakan-gerakan seperti mengangkat benda secara spontan memperlihatkan kepada orang lain, pada masa ini anak mulai aktif mengoceh.

- b. Usia 7-8 bulan: pada tahap ini anak sudah dapat mengenal bunyi kata yang sering di ajarkan dan di kenalkan oleh orang tuanya secara berulang ulang misalnya bertepuk tangan.
- c. Usia 8-1 Tahun: pada usia ini anak sudah dapat berinisiatif memulai komunikasi. Pada tahap ini anak sudah mulai pandai menggunakan bahasa isyarat, misalnya: dengan cara menunjuk atau meraih benda-benda yang ada di sekitarnya.

Dari tahap-tahap perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada tahap meraban kedua anak sudah mulai aktif berkomunikasi seperti merespons keadaan yang sering di lihat nya dan pada tahap anak sudah mulai aktif menggunakan bahasa isyarat .

B. Tahap Linguistik

Jika pada tahap Pra-linguistik pemerolehan bahasa anak belum menyerupai bahasa orang dewasa maka pada tahap ini anak mulai bisa mengucapkan bahasa yang menyerupai ujaran orang dewasa. Para ahli psikolinguistik membagi tahap ini ke dalam lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Linguistik I : Tahap kalimat satu kata (Tahap Holofrasistik).
2. Tahap Linguistik II : Tahap kalimat dua kata.
3. Tahap Linguistik III : Tahap pengembangan tata. bahasa
4. Tahap Linguistik IV : Tahap tata bahasa menjelang dewasa/prabahasa.
5. Tahap Linguistik V : Tahap Kompetensi Penuh.

Berikutnya kita akan membahas kelima bagian tahap perkembangan bahasa di atas satu persatu.

- a. Tahap Holofrastik Tahap ini dilalui anak pada usia 1-2 tahun di mana pengetahuan anak mengenai bahasa sudah mulai banyak, misalnya nama anggota keluarga, binatang dan lain sebagainya. Pada tahap ini anak dapat menyatakan makna keseluruhan kalimat dalam satu kata yang telah diucapkannya.
- b. Tahap Linguistik II (Kalimat Dua Kata) Tahap ini dicapai anak usia 2-3 tahun. Anak mulai dapat berkomunikasi sesuai perasaannya berupa bertanya dan meminta. Pada tahap ini anak telah terampil mengucapkan kombinasi antara informasi lama dan baru.
- c. Tahap Linguistik III (Pengembangan Tata Bahasa) Tahap ini terjadi antara usia 3-4 tahun dimana pada tahap ini anak sudah mampu bercakap-cakap dengan temannya dan mulai aktif memulai percakapan. Anak mulai ingin menyampaikan pengalamannya tentang dunia luar dengan cara mengkritik, bertanya, menyuruh, memberitahu dan lain sebagainya. Tahap ini merupakan tahap tumbuhnya kreativitas anak dalam pembentukan kata-kata baru. Anak belajar berbagai macam perkataan baru dengan cara bermain-main.
- d. Tahap Linguistik IV (Bahasa menjelang pra/dewasa) Tahap ini dilalui anak pada usia 4-5 tahun di mana anak mulai menerapkan struktur tata bahasa dan kalimat-kalimat yang agak rumit. Pada tahap ini anak masih kesulitan dalam memetakan ide ke dalam kata-kata yang bermakna. Anak memiliki

keterbatasan-keterbatasan seperti penguasaan struktur bahasa, kosakata, dan imbuhan.

- e. Tahap Linguistik V (kompetensi penuh) Tahap ini merupakan tahap anak usia 5 tahun ke atas. Pada tahap ini bahasa sudah mulai kompleks. Pada masa ini, anak mulai menyadari bahwa bahasa bukanlah hanya ucapan saja, tetapi mengandung arti yang lebih luas. Melalui bahasa, anak sudah mulai bisa mengekspresikan pendapatnya secara sederhana, mengutarakan keinginan, melakukan penolakan, berinteraksi dengan anak sebayanya, tahap ini akan terus berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada tahap linguistik anak perkembangan bahasa anak mulai aktif untuk berkomunikasi dan memulai percakapan, anak sudah mulai tertarik untuk berbaur di lingkungannya dan pada tahap ini anak juga sudah mulai memiliki perbendaharaan kata yang sudah mulai berkembang.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbahasa anak

Kemampuan berbahasa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri maupun dari luar. Menurut Hurlock (dalam Harianti dan Palentina 2015:5) kemampuan berbahasa di pengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Persiapan fisik untuk berbicara.

Kemampuan berbahasa tergantung pada kematangan mekanisme berbicara. Sebelum semua organ mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang di perlukan untuk pengucapan kata-kata.

2. Kesiapan mental untuk berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang di antara umur 12 dan 18 bulan dan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

3. Model yang baik untuk di tiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata dengan benar. Model tersebut mungkin orang di lingkungan sekitar mereka. Jika mereka kekurangan model yang baik, maka mereka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada di bawah kemampuan mereka

4. Kesempatan untuk berpraktik

Jika anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktik maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi rendah. Fledman, (dalam Harianti 2015) mengungkapkan anak-anak harus di beri kesempatan untuk bermain dalam situasi kehidupan yang sebenarnya serta mempraktikkan kemampuan berbahasa sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

5. Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika anak tahu bahwa pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah.

6. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh model yang baik untuk ditiru serta adanya kesempatan yang diberikan pada anak untuk berbicara. Hal tersebut dapat dilakukan melalui permainan bisik berantai

2.1.4 Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang disampaikan seseorang kepada orang lain agar bisa mengetahui apa yang menjadi maksud dan tujuannya. Menurut Nugriyanto (dalam Mardiana, dkk. 2021: 5) berpendapat bahwa kebutuhan orang akan berbahasa tidak terlepas dari fungsi utama bahasa yaitu, sebagai sarana berkomunikasi, sarana untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan dan sarana untuk memahami apa yang diekspresikan oleh orang lain. Dalam hal ini Gardner (dalam Puspitasari, dkk. 2020:130) fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak untuk berkembang dan berbaur dengan lingkungan di mana anak berada. Hal ini juga di sampaikan oleh Suhartono (dalam Fadjryana 2020:50) bahwa peranan bahasa bagi anak usia dini di antaranya sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dengan lingkungannya.

Hal ini juga di ungkapkan oleh Madyawati, (2017:62) Berikut merupakan beberapa fungsi pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini:

1. Sebagai alat komunikasi
2. Sebagai alat pengembang kemampuan intelektual
3. Sebagai alat pengembang ekspresi anak
4. Sebagai alat untuk menyalurkan perasaan dan pikiran

Dari pernyataan di atas fungsi bahasa bagi anak usia dini yaitu agar anak didik mampu berkomunikasi dan dapat mengekspresikan pendapat, perasaan imajinasi dengan menggunakan kata yang baik dan benar melalui interaksi anak dengan lingkungannya . Lingkungan yang di maksud adalah lingkungan yang ada di sekitar anak, seperti lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal, lingkungan sekolah dan lingkungan yang ada di sekitar rumah.

2.1.5 Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.

Diah ekarini dkk. (2023:106) menyatakan pencapaian perkembangan bahasa usia 5-6 tahun sebagai berikut.

- a. Kebahasaan
 1. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

2. Pembentukan kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

b. Non Kebahasaan

1. Keberanian

Keberanian yaitu keberanian dalam mengemukakan pendapat, seperti anak mampu menceritakan pengalaman yang dialami. Selain itu, keberanian untuk berpihak terhadap gagasan yang diyakini kebenarannya.

2. Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi/bahan yang baik. Penguasaan kosakata akan membantu dalam penguasaan materi pembicaraan.

3. Ekspresi

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Arti pembicaraan tersebut dapat dipahami melalui ekspresi tubuh yang ditunjukkan pembicara. Unsur isi dalam pembicaraan merupakan bagian yang lebih penting. Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang ingin disampaikan melalui kegiatan berbicara tidak akan tersampaikan secara jelas pula, dalam aspek isi dari berbicara terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi dari pembicaraan.

2.1.6 Permainan Bisik Berantai

2.1.6.1 Pengertian Permainan Bisik Berantai

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa 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) dalam (Retyuningsih 2023: 76). Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, emosi, sosial, 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, dalam (Retyuningsih 2023: 76).

Kegiatan bermain akan membantu anak dengan tanpa sadar telah mengasah kemampuan berbahasa pada anak. Permainan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa 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) dalam (Retyuningsih 2023:77). 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 eta Al., 2022).

2.1.6.2 Tujuan Dan Manfaat Permainan Bisik Berantai

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) dalam Nur Aliyah (2023:79.)

Manfaat permainan berbisik menurut Teori Nisak dalam Mutiara Ernanda Putri (2022:41) mengemukakan pendapatnya tentang manfaat bermain bisik berantai, yakni:

1. Menjadikan anak senang berada di dalam kelas.
2. Mengajari anak agar lebih teliti.
3. Mengajari anak agar cepat tangkap dalam menghadapi sesuatu
4. Belajar komunikasi secara lisan yang tepat dan benar
5. Menambah perbendaharaan kata

Hal ini juga di sampaikan Mulyati dalam (Lovita dan Syahrul 2021) manfaat permainan bisik berantai diantara-Nya:

- a. permainan bisik berantai bisa mengasah ingatan anak.
- b. permainan bisik berantai bisa mengasah kemampuan menyimak.
- c. permainan bisik berantai dapat menanamkan sikap problem solving.
- d. permainan bisik berantai dapat mencerdaskan otak anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat permainan bisik berantai adalah menstimulasi perkembangan bahasa anak. Salah satu menambah perbendaharaan kata yang belum diketahui sebelumnya oleh anak. Selain itu, permainan bisik berantai ialah permainan multifungsi yang bisa mengembangkan beberapa keterampilan lain seperti, keterampilan mendengar, menyimak, serta berbicara. serta membantu anak untuk mencapai kemampuan bahasa yang optimal.

2.1.6.3 Kelebihan Permainan Bisik Berantai

Menurut Utami, Istiqomah & Syofnidah (2018), dalam Sheyla Ayu Rianetta (2022: 3) kelebihan dari permainan bisik berantai adalah (1) *Making the studen fun and enjoy*, (2) *This game also can develop students' pronunciation, grammar, listening and speaking ability*, (3) *This game also has a moral value for the students about that they should not believe information instantly before search the true one and spread it to another person*. Dari pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa permainan bisik berantai dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menambah kosa kata bagi anak, dan anak belajar mengaktualisasikan apa yang benar-benar anak dengar, ini mengajarkan anak juga

tentang cara mengolah sebuah informasi yang akurat sebelum menyebarluaskan informasi kepada yang lain. Hal ini juga diungkapkan oleh Kartono (dalam Amin, dkk 2022;62) bahwa kelebihan permainan bisik berantai antara lain meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, melatih kemampuan berbahasa anak, menarik minat dalam pembelajaran, menimbulkan rasa bahagia pada pembelajaran, dan meningkatkan rasa kerja sama antar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat di simpulkan bahwa kelebihan permainan bisik berantai adalah menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karna terintegrasi dalam konsep pembelajaran bermain sambil belajar, meningkatkan rasa sosial dan kerja sama pada anak, mengajarkan anak untuk melatih konsentrasi, mematuhi aturan dalam permainan serta membantu anak untuk mencapai kemampuan bahasa yang optimal.

2.1.6.4 Langkah-langkah Permainan Bisik Berantai

Hardiyanti, 2019 dalam Ike Lovite (2021:110) mengemukakan langkah-langkah permainan bisik berantai diantara-Nya:

- a. Guru berikan informasi tentang peraturan permainan
- b. Mengelompokkan anak menjadi dua kelompok.
- c. Setelah itu anak di ajak untuk membuat barisan memanjang ke belakang bersama teman kelompoknya.
- d. Perwakilan kelompok menjadi pembisik yang pertama yang akan menerima bisikkan dari guru
- e. Kemudian pemain yang pertama akan melanjutkan kepada teman-temannya yang lain.

- f. Pemain terakhir yang menerima pesan dari temannya bertugas untuk menyimpulkan dan mengucapkan apa yang telah ia dengar.

Hal ini juga disampaikan oleh Eka Setyaningrum (2018:7) beberapa langkah-langkah permainan bisik berantai adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa rangkaian kata yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan tema serta kemampuan anak. Misalnya: Jeruk bervitamin C.
- b. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok.
- c. Anak-anak membentuk satu baris berdasarkan kelompok yang telah dibagi.
- d. Setelah siap, bisikkan sebuah kalimat pada anak yang berada di paling ujung (anak pertama).
- e. Setelah membisikkan kalimat kepada anak yang berada di ujung (anak pertama) pada setiap kelompok, maka guru memberi aba-aba berupa hitungan untuk memulai permainan.
- f. Setelah guru memberi aba-aba, maka anak membisikkan kalimat yang diberikan oleh guru secara lengkap pada teman yang berada di depannya.
- g. Selanjutnya anak tersebut membisikkan lagi kepada teman berikutnya.
- h. Setelah kalimat yang diberikan oleh guru tersebut sampai pada anak yang berada di ujung (anak terakhir), maka anak yang terakhir tersebut mengangkat tangan dan mengucapkan kalimat tadi dan guru mengoreksinya. Apabila benar, maka kelompok tersebut mendapat poin.

- i. Lakukan secara bergantian dengan urutan anak serta kalimat yang berbeda.
Setelah beberapa babak permainan, maka ditentukanlah pemenangnya.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa langkah-langkah permainan bisik yaitu:

1. Permainan ini di lakukan secara estafet dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.
2. Permainan ini di lakukan dalam bentuk berkelompok 1-5 orang.
3. Pemain pertama yang menerima pesan akan melanjutkan ke pada pemain berikutnya.
4. Pemain terakhir yang menerima pesan bertugas untuk menyampaikan informasi yang telah di terima dari pemain sebelumnya.

2.2 Penelitian Relevan.

Beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain.

1. Jurnal yang di tulis oleh Azlin Atika Putri, Reswita dan Nurhayatun Nusuf 2021 dengan judul Pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini di lakukan selama 1 bulan dari bulan November sampai Desember 2019 pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berkomunikasi secara lisan anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah Pra Eksperimental Design tipe *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian adalah anak PAUD Bintang Rabbani yang berjumlah 15

orang anak. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik total sampling. Alat pengumpul data berupa lembar observasi kemampuan berkomunikasi secara lisan dan dokumentasi kegiatan permainan bisik berantai. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan uji t satu sampel. Berdasarkan analisis statistik t-test diperoleh $t_{hit} = 20,534$ pada taraf kesalahan 0,05 %, dan nilai $t_{tab} = 2,145$ artinya $t_{hit} > t_{tab}$, maka H_a diterima H_o ditolak. Nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000. Karena nilai sig $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berkomunikasi secara lisan anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang Rabbani Kota Pekanbaru.

2. Jurnal yang di tulis oleh Diah Ekarini, Asih Budi kurniawati, Renti Oktaria (2023), dengan judul Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap kemampuan berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain pre-eksperimental tipe *one group pre-test - post-test design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 46 anak. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak berusia 5-6 tahun yang diperoleh melalui teknik sampel acak sederhana. Hasil rata-rata *pre-test* yang diperoleh melalui hasil observasi sebesar 71,16. 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*. Kemudian, untuk menguji signifikansi data dilakukan dengan membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan nilai α . Berdasarkan hasil uji paired t-test pada data pre-test dan post-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 kemudian nilai α sebesar 0,05. Hal ini berarti bahwa nilai Sig. (2-tailed) < nilai α (0,001 < 0,05). Demikian disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh dari permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

3. Jurnal ini di tulis oleh Retyuningsih, Nur Aliyah, Aprilia Wahyuning Fitri, 2023, dengan judul Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. 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 *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 1 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 besar 0.7913 atau $0.7913 < 0.05$ yang berarti pengaruh kemampuan menyimak antara sebelum dan sesudah diberlakukannya treatment yang berupa permainan bisik berantai.

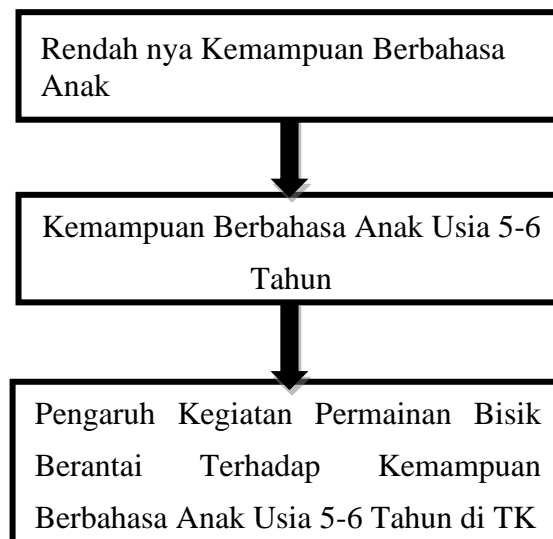
4. Jurnal Ini Di Tulis Oleh Desy Indriani 2023 Dengan Judul Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Melalui Bermain Pesan Berantai Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ii Paropo Cabang Tello Baru Makassar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui bermain pesan berantai pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Paropo Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah permainan pesan berantai dan kemampuan bahasa reseptif anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Paropo Makassar dengan subjek penelitian 10 orang anak didik yang usianya 5-6 tahun dan seorang guru di kelompok B. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Hasil penelitian observasi guru siklus satu berada pada kategori cukup dan kategori baik pada siklus dua. Hasil penelitian observasi anak pada siklus satu berada pada kategori belum berkembang dan berada pada kategori mulai berkembang pada siklus dua.
5. Jurnal ini di tulis oleh Novita Ashari, Nurul Asqia, Ema ainun kholilah, dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai Anak Kelompok B Di RA Umdi Al-Ihsan Parepare. Penelitian ini membahas tentang perkembangan bahasa khususnya literasi pada anak usia 5-6 tahun. Di mana fokus penelitiannya adalah agar Literasi anak dapat

berkembang, misalnya seperti anak mampu mengenal huruf awal nama benda. Metode yang digunakan adalah rangkaian kegiatan berbisik-bisik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data primer bersumber langsung dari guru dan siswa sebanyak 12 orang. Berdasarkan hasil penelitian metode bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan berbahasa yang dilakukan di RA Umdi Al-ihsan Parepare menunjukkan peningkatan yang sangat baik.

2.3 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2017:60) dalam (zumaerah, 2022) Mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan bisik berantai untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Permainan bisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi secara bergantian dari teman yang satu ke teman yang lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagan kerangka pikir sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan, karena dengan bahasa anak dapat mengungkapkan pendapat, perasaan dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. kemampuan bahasa dapat kita kembangkan dengan berbagai cara namun pada penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan permainan bisik berantai.

Permainan bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. permainan bisik berantai dilaksanakan dengan cara mendengarkan kata atau kalimat yang diucapkan guru ke telinga anak kemudian anak membisikkan kepada anak lain secara berurutan. . kegiatan permainan bisik berantai pada anak juga dapat memberi rangsangan pada pendengaran anak dan kemampuan menyimak, mendengar, konsentrasi, daya ingat dan interaksi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang sifatnya masih praduga atau menduga-duga, sebab masih harus dibuktikan terlebih dahulu kebenarannya melalui sebuah riset atau penelitian. Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh Permainan Bisik Berantai terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Nasrani 1 Medan

Ha : Terdapat pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Nasrani 1 Medan.