

C14_I Nyoman Suarta

by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta

Submission date: 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

Submission ID: 2105745266

File name: C14_Penerapan Permainan Pesan Berantai.pdf (294.73K)

Word count: 3438

Character count: 21589

Penerapan Permainan Pesan Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban

Shofia Hikmatuzzohrah^{1*}, M. A. Muazar Habibi¹, Fahrudin¹, I Nyoman Suarta¹

¹Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: shofia22@gmail.com

Article History

Received : June 09th, 2022

Revised : June 26th, 2022

Accepted : July 11th, 2022

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak anak dengan menerapkan permainan pesan berantai pada Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini yakni faktor guru dan faktor siswa dengan jumlah siswa 10 orang dan 1 orang guru. Pelaksanaan penerapan permainan pesan berantai yang semakin baik membuat keterampilan menyimak anak di setiap siklusnya meningkat. Pada pra siklus keterampilan menyimak anak mencapai 33,4% dikategorikan belum meningkat hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru sangat monoton dalam pembelajaran yakni hanya mengajarkan anak membaca, menulis, bernyanyi dan pemberian tugas. Setelah melakukan permainan pesan berantai dengan pada siklus I mencapai 78,9% yang kemudian meningkat menjadi 76,9% pada siklus II dengan kategori terlaksana secara maksimal. Hal tersebut membuat keterampilan menyimak anak pada siklus I mencapai 62,7% dikategorikan mulai meningkat. Dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 82,2% dan mencapai indikator keberhasilan yang berjumlah 76%. Hal ini dikarenakan usaha guru yang sangat maksimal dalam menerapkan permainan pesan berantai dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan menyimak anak semakin meningkat.

Keywords: Keterampilan menyimak, permainan pesan berantai, RA Hidayatul Ikhsan

PENDAHULUAN

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republic Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 ada enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Salah satunya ialah aspek perkembangan bahasa. Menurut Nurbaen Dhieni, perkembangan bahasa sangat penting untuk anak, bahasa adalah suatu cara untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain agar memperoleh informasi. Adapun dimensi dari perkembangan bahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menyimak adalah kesanggupan anak dalam menangkap isi pesan dari orang lain (Dhieni, 2014:14). Keterampilan menyimak merupakan suatu kegiatan aktif untuk menerima sebuah informasi dan memahami isi dari informasi tersebut yang disampaikan secara lisan dan memerlukan perhatian dan konsentrasi. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak diperlukan suatu metode atau permainan yang menarik bagi anak, salah satu permainan tersebut ialah permainan pesan berantai. Melalui

permainan pesan berantai anak dapat melatih kemampuannya dalam menyimak setiap kata atau kalimat yang disampaikan oleh guru maupun temannya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hardiyanti, 2019:3) dalam penelitiannya terbukti permainan pesan berantai dapat meningkatkan keterampilan bahasa reseptif/menyimak anak yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I mencapai persentase 63% dan pada siklus II mencapai 81,24% dikategorikan meningkat.

Permainan pesan berantai merupakan permainan yang dimainkan dengan cara membisikkan pesan berupa kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan. Anak dengan barisan depan menerima pesan dari guru yang kemudian membisikkan pesan tersebut kepada anak barisan kedua tentang apa yang telah didengarnya. Kemudian anak kedua membisikkan pesan tersebut pada anak ketiga demikian seterusnya sampai dengan pemain terakhir yang akan menyampaikan kepada guru dan semua teman yang ada. Permainan pesan berantai memiliki manfaat melatih kefokuskan

anak dalam mendengar, belajar memahami isi pesan yang diterima.

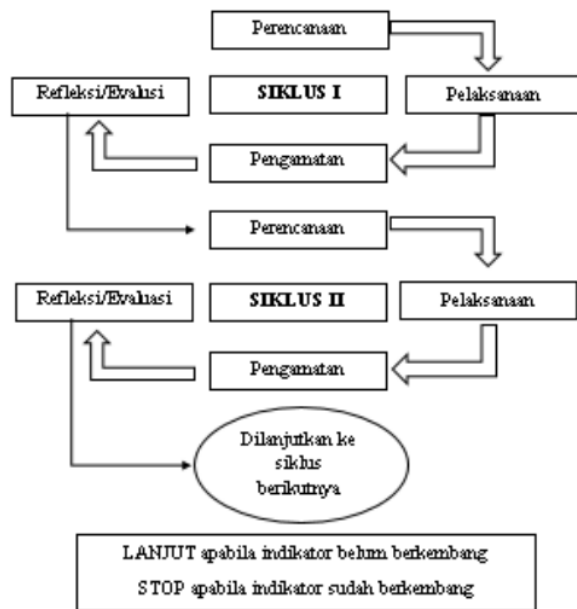
Berdasarkan hasil pengamatan awal pada kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban, dari 10 orang anak semuanya memiliki keterampilan menyimak dengan rata-rata persentase mencapai 33,4% yang dikategorikan rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa anak belum mampu memusatkan perhatiannya kepada guru, anak melakukan tindakan-tindakan seperti mengobrol dengan temannya, makan, memainkan benda-benda disekitarnya dan berpindah-pindah tempat duduk, hal ini dilakukan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, karena keterampilan menyimak anak kurang sehingga mempengaruhi keterampilan mereka dalam mengungkapkan bahasanya dimana mereka juga belum bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan lancar. Pada kegiatan pembelajaran metode yang digunakan guru sangat monoton yakni hanya mengajarkan anak membaca, menulis, bernyanyi dan pemberian tugas.

Hal inilah yang menjadi dorongan peneliti untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak dengan menggunakan permainan pesan berantai. Dengan menggunakan permainan pesan berantai pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa membosankan dan melalui permainan pesan berantai anak dapat meningkatkan keterampilan menyimaknya dengan metode lain selain metode ceramah dan bercakap-cakap.

18 METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model penelitian Kemmis&McTaggart. Penelitian tindakan kelas (PTK) sering ¹⁰ dikenal dengan istilah *Classroom Action Reserch* adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (¹¹kunto, 2015:124).

Dalam penelitian ini masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi/evaluasi.



Gambar 1. Model penelitian Tindakan Kelas (dalam Arikunto 2015:34).

Adapun factor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor guru dalam menerapkan permainan pesan berantai dan faktor

siswa dalam peningkatan kemampuan menyimak melalui penerapan permainan pesan berantai. Jumlah guru sebanyak 1 orang dan jumlah anak

sebanyak 10 orang yakni 6 ¹⁵ orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

Data-data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil observasi penerapan permainan pesan berantai, hasil observasi keterampilan menyimak anak, dan data yang sudah ada sebelumnya seperti data diri siswa dan guru. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni berupa lembar observasi penerapan permainan pesan berantai dan lembar observasi kemampuan menyimak anak.

⁴ Metode analisis data yang digunakan yakni analisis data deskriptif. Menurut Azwar (2012:126), analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek diteliti dan tidak dimaksud untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan pra siklus, siklus I, siklus II. Berikut data hasil penelitian pada setiap siklus:

Pra Siklus

Data awal yang diperoleh pada saat pengamatan terhadap tingkat ke³mpilan menyimak anak sebelum menerapkan permainan pesan berantai pada anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban yang dilakukan pada tanggal 18 April 2022 dikategorikan sangat rendah, banyak anak yang tidak mengarahkan pandangannya pada guru dan tidak dapat mengulangi atau menirukan kata atau ¹³kalimat yang disampaikan dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak belum mampu memfokuskan perhatiannya kepada guru, hal ini dapat dilihat dari sikap anak seperti anak lebih suka bercerita dengan temannya dan berjalan ketempat duduk temannya ketika guru menjelaskan pembelajaran yang ada sehingga ketika anak diberikan pertanyaan anak tidak mampu memahami pertanyaan tersebut dan tidak mampu menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan. Pada kegiatan recalling masih banyak anak yang tidak dapat menyebutkan atau menceritakan kegiatan apa saja yang telah dilakukannya. Hal inilah yang menunjukkan keterampilan menyimak anak masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman guru dalam mengembangkan keterampilan menyimak anak

dan kurangnya metode yang bervariasi dalam pembelajaran. Berikut ini data hasil pengamatan keterampilan menyimak anak sebelum diterapkan permainan pesan berantai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Menyimak Anak Pra Siklus

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah (%)	Ket
1.	AH	18	32,1	MM
2.	AE	22	39,2	MM
3.	AM	22	39,2	MM
4.	CA	18	32,1	MM
5.	MA	20	35,8	MM
6.	AR	15	28,8	MM
7.	MD	18	32,1	MM
8.	MN	15	28,8	MM
9.	MR	17	30,3	MM
10.	TE	20	35,8	MM
Persentase			33,4 %	MM

Berdasarkan data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak anak masih kurang berkisar diantara 25%-50% yang dikategorikan mulai meningkat.

Berdasarkan data tersebut peneliti melakukan penerapan permainan pesan berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak

Siklus I

¹⁶ Penelitian pada siklus I terdiri dari 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi/evaluasi yang dilaksanakan dalam ⁸ kali pertemuan yakni pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 10 Mei 2022 dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 11 Mei 2022 dilakukan pada pukul 08.00-11.00 WITA.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelompok B untuk menyusun dan mempersiapkan kebutuhan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Perencanaan yang disusun pada pertemuan pertama dan kedua mempunyai point yang sama dan yang membedakan adalah sub tema dari pembelajaran yang dilakukan. 1) Berkolaborasi dengan guru kelompok B yakni (ibu Nur Laila, S.Pd) untuk membuat RPPH dengan format RPPH yang ada di sekolah. 2) Mempersiapkan ruang belajar. 3) Mempersiapkan alat dokumentasi berupa HP. 4)

Mempersiapkan lembar instrument observasi permainan pesan berantai dan lembar observasi Keterampilan menyimak anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan pesan berantai pada siklus I terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama pada awal pembelajaran anak berdoa dan bernyanyi setelah itu anak diarahkan untuk berkumpul bermain pesan berantai dan guru membagi anak menjadi 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang anak. Dan guru membisikkan 2 kalimat pada setiap kelompok. Permainan diakhiri dengan menentukan pemenang dari 2 kelompok tersebut. Dan pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan mewarnai.

Pada pertemuan kedua permainan dilakukan dengan sedikit berbeda yakni anak

dijelaskan aturan permainan terlebih dahulu setelah pembagian kelompok kemudian setiap kelompok bermain secara bergiliran. Dan setiap kelompok mendapatkan 2 kalimat yang sama untuk 2 kali kesempatan bermain.

c. Pengamatan

Pada pelaksanaan permainan pesan berantai di siklus I pelaksanaan permainan pesan berantai dikategorikan mulai terlaksana dengan rata-rata persentase dalam dua kali pertemuan mencapai 48,9%. Dari hasil penerapan permainan pesan berantai tersebut didapatkan keterampilan menyimak anak meningkat menjadi 62,7%. Berikut data hasil observasi keterampilan menyimak anak pada siklus I setelah diterapkan permainan pesan berantai.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Menyimak Anak Siklus I

No	Nama Anak	Pertemuan 1		Pertemuan 2		% 1&2	Ket
		Skor	%	Skor	%		
1.	AH	33	58,9	37	66	62,4	M
2.	AE	38	67,8	45	80,3	74	SM
3.	AM	38	67,8	48	85,7	76,7	SM
4.	CA	32	57,1	38	67,8	62,4	M
5.	MA	34	60,7	39	69,6	65,1	M
6.	AR	25	44,6	30	53,5	49,1	MM
7.	MD	32	57,1	37	66	61,5	M
8.	MN	26	46,4	31	55,3	50,8	MM
9.	MR	32	57,1	37	66	61,5	M
10.	TE	33	58,9	38	67,8	63,3	M
Persentase $\frac{\sum \%}{N}$		$\frac{576,4}{10} = 57,6$		$\frac{678}{10} = 67,8$		62,7	MM

d. Refleksi/Evaluasi

Setelah dilakukan pelaksanaan permainan pesan berantai ada beberapa indikator yang belum dilaksanakan oleh guru diantaranya: 1) Mengenalkan permainan pesan berantai 2) Membuat suasana tetap kondusif 3) Mempersilahkan setiap kelompok bermain secara bergiliran 4) Mengingatkan aturan permainan 5) Meminta anak untuk berhitung agar mengetahui urutan dalam kelompoknya saat memulai permainan 6) Memeriksa kalimat yang didengar oleh masing-masing anak.

Adapun indikator keterampilan menyimak yang belum optimal dan perlu ditingkatkan antara lain: 1) Meniru kalimat sederhana yang disampaikan oleh guru maupun teman dengan

benar dan tepat 2) Memfokuskan perhatian ke arah guru 3) Menjawab pertanyaan tentang tema yang dibicarakan 4) Menyebutkan aturan main 5) Melakukan demonstrasi permainan pesan berantai sesuai dengan aturan permainan 6) Melakukan beberapa perintah secara bersamaan

Siklus II

Penelitian pada siklus kedua memiliki tahapan yang sama dengan siklus pertama akan tetapi dilakukan berdasarkan refleksi/evaluasi pada siklus pertama dan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yakni pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 17 Mei 2022 dan pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 18 Mei 2022 dilakukan pada pukul 08.00-11.00 WITA.

17

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus kedua sama dengan siklus pertama yang membedakan hanya tema pembelajaran yang digunakan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan pesan berantai pada siklus II terdiri dari dua pertemuan dan telah memperhatikan refleksi/evaluasi pada pertemuan kedua sehingga penerapan permainan pesan berantai pada siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih baik daripada siklus I.

Pembelajaran di kelas pada pertemuan pertama dilakukan dengan doa bersama dan bernyanyi di dalam kelas. Kemudian guru menjelaskan aturan dalam permainan pesan berantai dan membagi anak menjadi 2 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang anak.

Kelompok yang bermain lebih dulu ditentukan dengan cara bersuit dan diwakilkan oleh satu orang anak di masing-masing kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 3 kali kesempatan bermain dan setiap kelompok bermain dengan sangat baik meskipun ada

beberapa anak yang belum mampu menangkap dan menyampaikan isi pesan yang diterimanya.

Pada pertemuan kedua pelaksanaan permainan pesan berantai lebih dimaksimalkan lagi semua kekurangan dalam pertemuan pertama dilakukan dengan dan anak menikmati permainan sampai selesai.

c. Pengamatan

Penelitian dilanjutkan pada siklus II karena belum mencapai indikator keberhasilan berjumlah 76%. Pada pelaksanaan penelitian di siklus II penerapan permainan pesan berantai dilakukan lebih maksimal dan memperhatikan refleksi/evaluasi pada siklus I sehingga penerapan permainan pesan berantai dapat terlaksana secara maksimal dengan rata-rata persentase dalam 2 kali pertemuan mencapai 76,9%. Sejalan dengan hal tersebut keterampilan menyimak anak juga meningkat mencapai rata-rata persentase sejumlah 82,2% dikategorikan sangat meningkat. Berikut ini data hasil observasi keterampilan menyimak anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhshan NW Tebaban pada siklus II:

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Menyimak Anak Pada Siklus II

No	Nama Anak	Pertemuan 1		Pertemuan 2		% 1&2	Ket
		Skor	%	Skor	%		
1.	AH	44	78,5	50	89,2	83,8	SM
2.	AE	47	83,9	52	92,8	88,4	SM
3.	AM	48	85,7	54	96,4	91	SM
4.	CA	43	76,7	49	87,5	82,1	SM
5.	MA	44	78,5	52	92,8	85,7	SM
6.	AR	38	67,8	44	78,5	73,2	M
7.	MD	42	75	48	85,7	80,3	SM
8.	MN	39	69,6	45	80,3	75	M
9.	MR	41	73,2	48	85,7	79,4	SM
10.	TE	44	78,5	51	91	84,8	SM
Persentase		$\frac{767,4}{10} = 76,4$		$\frac{879,9}{10} = 88$		82,2	SM

d. Refleksi dan Evaluasi

Pada tahap siklus II semua indikator permainan pesan berantai dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal termasuk mengenalkan permainan pesan berantai, membuat suasana menjadi lebih kondusif saat permainan berlangsung, membuat setiap kelompok bermain secara bergiliran, mengingatkan aturan permainan, membuat anak berhitung sendiri untuk mengetahui urutan dalam

kelompoknya dan memeriksa setiap kata atau kalimat yang didengar oleh oleh setiap anak.

Sementara untuk keterampilan menyimak anak pada siklus II menunjukkan peningkatan dimana semua indikator dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan bahkan ada beberapa indikator yang tercapai dengan optimal seperti dapat mengulang kalimat didengar dengan bahasa yang baik dan benar, dapat meniru kalimat sederhana, memiliki perbendaharaan

kata yang banyak dalam berbicara dengan teman-temannya, dapat memusatkan perhatian ketika guru menjelaskan, dapat menjawab pertanyaan tentang tema yang dibicarakan dan dapat melakukan demonstrasi permainan pesan berantai sesuai dengan aturan main.

Pembahasan

Keterampilan menyimak anak sebelum menerapkan permainan pesan berantai dikategorikan masih rendah. Hal ini terbukti dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, setelah diamati ada beberapa anak yang belum dapat menyimak secara aktif dan menyebabkan anak tidak mampu mengu¹³apkan hal-hal yang ia dengar dan tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut ditunjukkan saat proses pembelajaran berlangsung yakni anak belum dapat memusatkan perhatiannya kepada guru dan melakukan tindakan seperti mengobrol dengan teman dan berpindah-pindah tempat duduk ketika guru menjelaskan materi yang diajarkan pada hari itu.

Setelah melakukan pengamatan didapatkan data keterampilan menyimak anak sebelum melakukan tindakan mencapai rata-rata sejumlah 33,4% dari 10 orang anak. Untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak peneliti melakukan penerapan permainan pesan berantai dalam dua siklus.

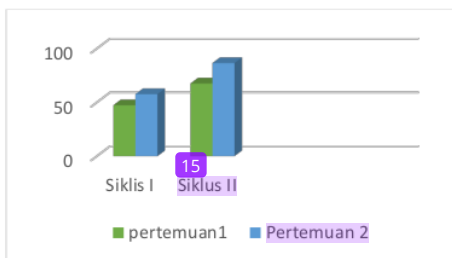
Hasil pelaksanaan penelitian dalam penerapan permainan pesan berantai yang dilaksanakan pada anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban pada setiap siklusnya dapat terlaksana dengan maksimal dan hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban. Penerapan Permainan pesan berantai dalam penelitian ini memiliki 13 tata cara dalam bermain dan tata cara tersebut diterapkan oleh guru pada anak dan diamati oleh peneliti.

Penerapan permainan pesan berantai pada siklus I, ada beberapa tata cara yang dikategorikan belum terlaksana dan cukup terlaksana yakni, mengumpulkan anak dan menjelaskan aturan dalam permainan, setiap kelompok yang terdiri dari 5 orang anak bermain secara bergiliran, anak berhitung untuk mengetahui anggota kelompok dan urutannya dalam menyampaikan pesan, Anak membisikkan pesan tersebut secara berantai, Anak urutan terakhir memberitahu kata atau

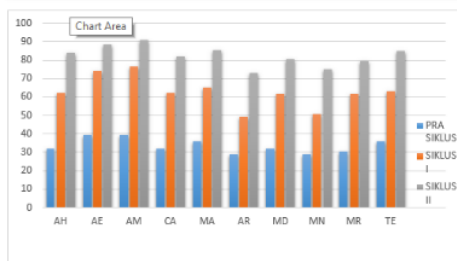
kalimat yang sudah dibisikkan kepada guru dan temannya, memeriksa kata/kalimat yang didengar oleh masing-masing anak, melanjutkan permainan dengan kelompok yang lain dan menentukan kelompok yang menyampaikan pesan dengan benar sebagai pemenang. Sedangkan tata cara bermain yang lain dapat terlaksana dengan baik sehingga pada siklus pertama dalam permainan pesan berantai dikategorikan terlaksana dan memiliki persentase 40,3% di pertemuan pertama dan 57,6% di pertemuan kedua sehingga rata-rata pelaksanaan siklus I mencapai 48,9% dalam kategori Mulai Terlaksana.

Sejalan dengan pelaksanaan penerapan permainan pesan berantai keterampilan menyimak anak juga meningkat pada siklus I mencapai rata-rata persentase berjumlah 62,7%. Tingkat keterampilan menyimak anak masih dibawah indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan permainan pesan berantai pada siklus II dapat terlaksana secara maksimal karena memperhatikan refleksi/evaluasi pada siklus I sehingga pelaksanaan permainan pesan berantai mencapai 67,3% pada pertemuan pertama dan 86,5% pada pertemuan kedua dan rata-rata persentase siklus II mencapai 76,9% dalam kategori terlaksana secara maksimal. Berdasarkan hal tersebut keterampilan menyimak anak juga mulai mening¹⁴ dengan mencapai rata-rata sejumlah 82,2% pada siklus II, artinya mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian ini yakni 76%.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pesan berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban dapat dilaksanakan dengan sangat baik dan mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Diagram hasil pengamatan Permainan Pesan Berantai



Gambar 2. Diagram hasil keterampilan menyimak anak

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan permainan pesan berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pesan berantai yang dilaksanakan oleh guru kelompok B pada 10 orang secara keseluruhan pada siklus I mendapatkan persentase berjumlah 48,9% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76,9% dikategorikan terlaksana secara maksimal. Terlaksananya permainan pesan berantai secara maksimal sejalan dengan peningkatan keterampilan menyimak 10 orang anak pada kelompok B yang dimana secara keseluruhan pada pra siklus mendapatkan persentase berjumlah 33,4% yang kemudian meningkat pada siklus I menjadi 62,7% dan meningkat lagi menjadi 82,2%. Dengan capaian persentase pada siklus II menyatakan bahwa permainan pesan berantai dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, kepala sekolah, guru di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua kalangan dan penelitian selanjutnya.

REFERENSI

Arikunto, Suharsimi (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara

- Dhieni, Nurbiana et al. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Hardiyanti, Syarifah (2019). *Penerapan Metode Permainan Pesan Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Reseptif Pada Anak*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Negeri Ar-Raniry.
- Hastuti, Eko Widhi & Lydia Ersta K. (2018). *Meingkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai*. Jurnal Audi. Vol. II (2) HAL: 91.
- Ismawati (2015). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Gambar di Raudhatul Athfal (RA) Manhalul Hikmah Babakan Tahun Ajaran 2014/2015*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mataram.
- Kementerian Agama RI, Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Islam No. 3489 Bab II Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal.
- Lubis, Hilda Zahra (2018). *Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah*. JURNAL RAUDHAH. Vol. 06, No. 02 Hal: 7-8
- Musfiroh, Tadkirotun & Tatminangsih (2015). *Modul Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Nurgiyanto, Burhan (2016). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Otto, Baverly. Tim Penerjemah Prenadamedia Group. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, Mutiara Ernanda & Nurmaniah (2021). *Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan*. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas. Vol. 7, NO. 1 Hal: 38
- Putri, Nur Adni Fadilah Putri et al. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual dalam Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Eksperimen di TK Mutiara Hati*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mataram.
- Rahayu, Titin Ulfa (2020). *Penerapan Permainan Pesan Berantai Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Kelompok A di Taman Kanak-kanak*

- Yasmin Universitas Muhammadiyah
Jember Tahun Pelajaran
2019/2020. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan. Institut Agama Islam Negeri
Jember.
- Republik Indonesia (2014). *Undang-Undang
Pertauran Menteri Pendidikan dan
Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014
Tentang Standar Nasional Pendidikan
Anak Usia Dini*. Jakarta: Republik
Indonesia
- Rusniah (2016). *Meningkatkan Perkembangan
Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui
Penggunaan Metode Bercerita Pada
Kelompok A di TK Malhayati Neuhen
Tahun Pelajaran 2015/2016*. JURNAL
EDUKASI. Hal 114-130
- Sholihah, St. (2019). *Meningkatkan
Keterampilan Bahasa Melalui Permainan
Pesan Berantai Pda Anak Kelompok A
Raudhatul Athfal Perwanida 02 Tahun
Pelajaran 208/2019*. Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam
Negeri jember.
- Suartini, Kadek et al. (2016). *Penerapan Metode
Bermain Flaschard Untuk Meningkatkan
Keterampilan Berbicara Bahasa
Indonesia di TK Negeri Desa Tigasawa*. e-
Journal Pendidikan Anka Usia Dini. Vol. 4,
No. 2.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif
Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Triana, Ria & Rusmaladewi (2020). *Pengaruh
Permainan Pesan Berantai Terhadap
Keterampilan Menyimak Pada Anak
Kelompok B TK Kusuma Loka Palangka
Raya Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal
Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati. Vo.
16, No. 1 Hal: 25.
- Widyanti, Hilda et al. (2019). *Meningkatkan
Kemampuan Berbicara Melalui
Permainan Pesan Berantai Pada Anak
Usia Dini di TK Rian Kumarajaya*.
JURNAL CERIA. Vol. 2, No. 3 Hal:92.

C14_I Nyoman Suarta

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Reykjavík University Student Paper	3%
2	www.jppipa.unram.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	1%
5	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
9	garuda.ristekbrin.go.id Internet Source	1%

10	media.neliti.com Internet Source	1 %
11	mulok.library.um.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
13	seuramoesenja.blogspot.com Internet Source	1 %
14	Anik Setyowati, Dita Primashanti Koesmadi, Desi Nuzul Agnafia. "Peningkatan Kemampuan Problem Solving melalui Metode STEM di KB Anggrek Kabupaten Ngawi", Jurnal Pelita PAUD, 2021 Publication	1 %
15	Herfina Herfina, Amiruddin B, La Ode Kaimudin. "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN DI KELAS V SDN 17 KENDARI", Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 2020 Publication	1 %
16	Gemi Sumarliningsih, Wasitohadi Wasitohadi, Theresia Sri Rahayu. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN THINK PAIR SHARE	1 %

SISWA KELAS 4 SDN SIDOREJO LOR 01 KOTA
SALATIGA", Pendekar : Jurnal Pendidikan
Berkarakter, 2018

Publication

17

Ningsih Ningsih, Yulina Fadilah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pecahan di Kelas 3 MI Nurul Huda", AS-SABIQUN, 2023

Publication

1 %

18

Tursina Ratu, Muhammad Erfan. "Meningkatkan keterampilan procedural dan keterampilan berpikir tinggi mahasiswa melalui model pemecahan masalah pada perkuliahan elektronika dasar", Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 2018

Publication

1 %

19

repository.ung.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On