



**PENGARUH PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA  
INDRIA 1 KECAMATAN PATRANG KABUPATEN  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Oleh

**NAFIS KHOIRUN KHOTIMAH**

**NIM 150210205084**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik. Rasa terimakasih dengan penuh ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti bagi hidup saya dan selalu memberikan dukungan selama pendidikan saya.

1. Kedua orang tua saya tercinta Ibu Misna dan Bapak Achmad Ma'shum yang telah senantiasa memberi semangat dan dukungan kepada saya dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas do'a dan segala hal yang telah diberikan kepada saya;
2. Guru-guru saya sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

Wahai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (terjemahan surat Al-Baqarah: 153)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Surat Al-Baqarah ayat 153

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nafis Khoirun Khotimah

NIM : 150210205084

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 9 Mei 2019

Yang menyatakan,

**Nafis Khoirun Khotimah**

NIM.150210205084

**SKRIPSI**

**PENGARUH PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA  
INDRIA 1 KECAMATAN PATRANG KABUPATEN  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

**Nafis Khoirun Khotimah**

**NIM 150210205084**

**Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd**

**Dosen Pembimbing II : Dra. Suhartiningsih, M.Pd**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK A DI TK DHARMA  
INDRIA 1 KECAMATAN PATRANG KABUPATEN  
JEMBER TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Nama : Nafis Khoirun Khotimah  
Nim : 150210205084  
Angkatan Tahun : 2015  
Daerah Asal : Jember  
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 11 Agustus 1996  
Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/PG PAUD

**Disetujui Oleh**

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Dra. Khutobah, M.Pd**  
NIP.19561003 198212 2 001

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd**  
NIP. 19601217 198802 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : 9 Mei 2019

Tempat : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Khutobah, M.Pd**

NIP. 19561003 198212 2 001

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd**

NIP. 19601217 198802 2 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd**

NIP. 19610729 198802 2 001

**Laily Nur Aisivah, S.Pd., M.Pd**

NIP. 19800718 201504 2 001

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D**

NIP. 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.** Nafis Khoirun Khotimah, 150210205084; 2019; 44 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemampuan bahasa sangat penting untuk dikembangkan karena dalam kemampuan bahasa anak akan mempelajari kosakata yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah kata yang dikuasai anak. Adapun empat kemampuan dasar bahasa anak yang harus dimiliki anak yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk membentuk suatu keterampilan berbahasa yang utuh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada saat pelaksanaan program Kuliah Kerja-Praktek Lapangan Persekolahan (KK-PLP) Posdaya di TK Dharma Indria 1 Patrang, ditemukan bahwa kemampuan menyimak pada anak kelompok A masih rendah. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi masih kurang menarik yaitu menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan selalu monoton, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang dijelaskan guru dan anak cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang diterima.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Adakah pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria I Patrang?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria I Patrang.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan jenis rancangan *Non-equivalent control group design*. Penelitian ini bertempat di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember pada semester genap tahun pelajaran

2018/2019. Metode pengambilan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan uji realibitasnya menggunakan rumus *Spearman*. Analisis datanya menggunakan uji t-test Independent sample dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , dan uji keefektifitas relative (ER) untuk mengetahui tingkat keefektifan.

Hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji t dua sampel terpisah menunjukkan hasil kemampuan menyimak anak mendapat nilai rata-rata beda *pre-tes* dan *post-test* pada kelompok eksperimen A1 ( $M_x$ ) sebesar 9,523571 dan kelompok kontrol A2 ( $M_y$ ) sebesar 5,556667. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t secara manual dan SPSS diperoleh  $t_{hitung} = 3,834$ , kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 24$  pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ . Hasil analisis tersebut, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,834 > 2,064$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menyimak anak yang diajar menggunakan permainan bahasa bisik berantai dengan yang diajar tanpa menggunakan permainan bahasa bisik berantai.

Saran yang dapat disampaikan yaitu hendaknya guru melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran menyimak dan menggunakan permainan bahasa bisik berantai sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak. Bagi Kepala Sekolah hendaknya memotivasi para guru untuk mengembangkan keterampilan menyimak anak mengingat kemampuan menyimak sangat penting dalam perkembangan bahasa anak dan hendaknya lebih aktif memperkenalkan metode yang dapat mengembangkan keterampilan menyimak anak.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada program studi pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, yang telah menerbitkan surat permohonan izin penelitian;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, juga sebagai dosen penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penelitian ini;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pemikiran, serta bimbingannya dalam penulisan skripsi ini;
6. Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji II yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
8. Kepala TK Dharma Indria I Patrang, Rohatun, S.Pd yang telah memberikan ijin penelitian;
9. Guru kelas kelompok A TK Dharma Indria I Patrang, yang telah bersedia membantu selama pelaksanaan penelitian;
10. Keluarga besarku tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan dorongan motivasi yang tak terhingga;

11. Sahabat-sahabatku *Tercyduk* yang selalu berbagi suka, duka dan saling menguatkan sampai saat ini;
12. Musafir Alif Zia yang tak pernah lelah memberikan semangat dan dukungan dalam segi apapun dalam proses pengerjaan skripsi ini;
13. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Sesungguhnya dalam menyelesaikan tugas skripsi ini karena niat dan ikhtiar kepada Allah dengan melaksanakan pendidikan jenjang lebih tinggi.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran yang mendukung dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat membawa perubahan yang bermanfaat.

Jember, 9 Mei 2019

Penulis

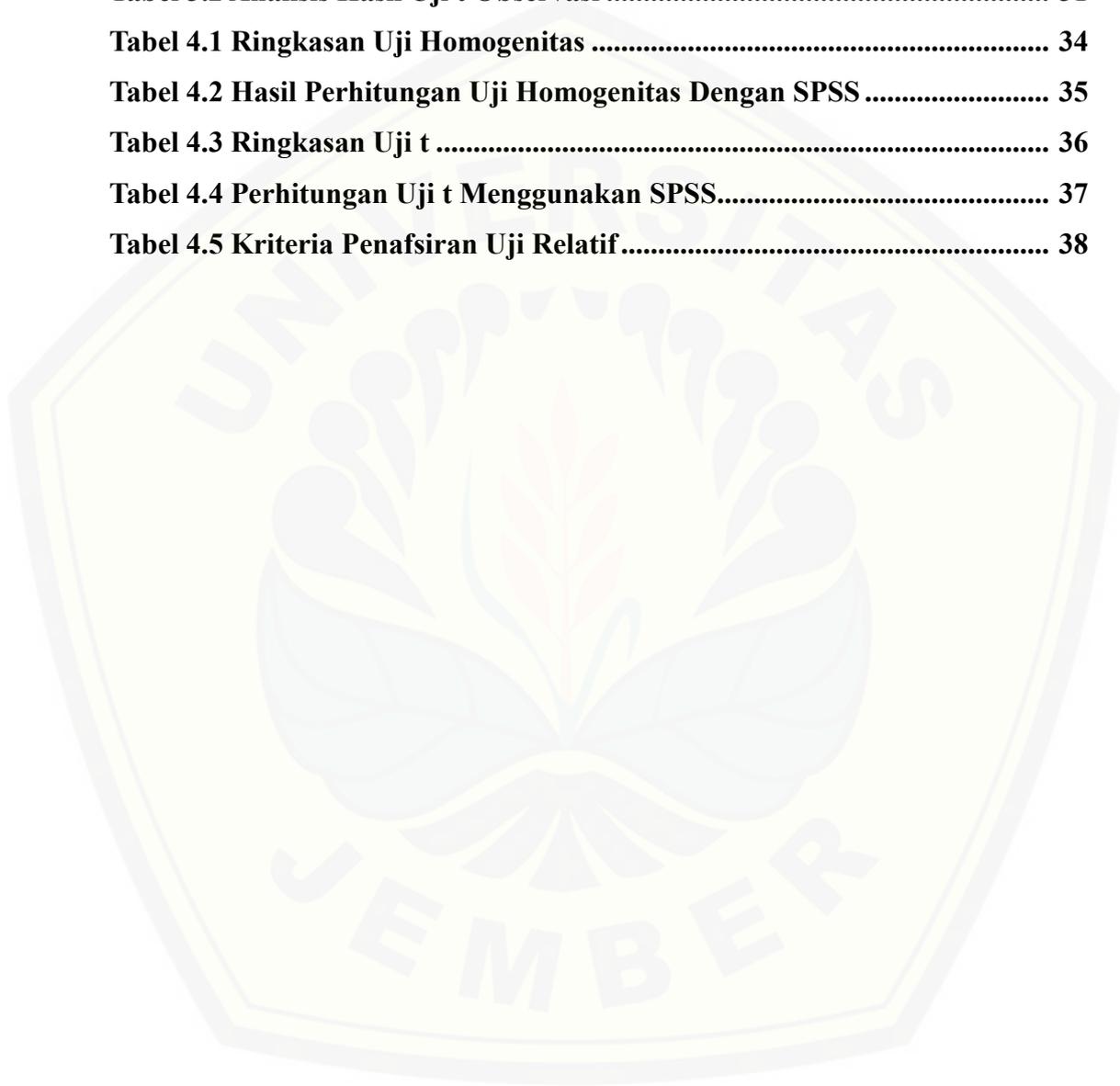
DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2 Hakikat Menyimak</b> .....	<b>8</b>
2.2.1 Tujuan Menyimak .....	<b>9</b>
<b>2.3 Hakikat Bermain</b> .....	<b>11</b>
2.3.1 Karakteristik Bermain .....	<b>12</b>
2.3.2 Manfaat Bermain Bagi Anak .....	<b>12</b>
<b>2.4 Hakikat Permainan Bahasa Bisik Berantai</b> .....	<b>14</b>
2.4.1 Langkah-Langkah Permainan Bahasa Bisik Berantai .....	<b>16</b>

	Halaman
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	16
2.6 Kerangka Berpikir .....	18
2.7 Hipotesis penelitian .....	19
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian.....	20
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	21
3.3 Prosedur Penelitian .....	22
3.4 Populasi Dan Sampel.....	25
3.5 Sumber Data .....	25
3.6 Metode Pengumpulan Data .....	25
3.6.1 Observasi .....	26
3.6.2 Dokumentasi.....	26
3.7 Definisi Operasional .....	26
3.7.1 Permainan Bahasa Bisik Berantai .....	26
3.7.2 Kemampuan Menyimak .....	27
3.8 Instrumen Penelitian .....	27
3.9 Pengembangan Kualitas Instrumen .....	28
3.9.1 Uji Validitas .....	28
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	29
3.10 Analisis Data .....	31
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	33
4.1.1 Hasil Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	33
4.1.2 Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	35
4.2 Pembahasan .....	39
<b>BAB 5. PENUTUP.....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan .....	42
5.2 Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>43</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>45</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
<b>Tabel 3.1 Ringkasan Uji Validitas.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3.2 Analisis Hasil Uji t Observasi .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4.1 Ringkasan Uji Homogenitas .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Dengan SPSS .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.3 Ringkasan Uji t .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4.4 Perhitungan Uji t Menggunakan SPSS.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 4.5 Kriteria Penafsiran Uji Relatif.....</b>	<b>38</b>



**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
<b>Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group</i>.....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....</b>	<b>24</b>



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	45
Lampiran B. Kisi-Kisi Lembar Instrumen.....	46
Lampiran C. Instrumen Penilaian Metode.....	47
Lampiran D. Pedoman Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran .....	54
Lampiran E. Instrumen Penilaian.....	56
Lampiran F. Rubrik Instrumen Penelitian.....	57
Lampiran G. Dokumentasi.....	59
Lampiran H. Analisis Data Hasil Uji Validitas.....	61
Lampiran I. Analisis Data Hasil Uji Reliabilitas.....	68
Lampiran J. Analisis Data Hasil Penelitian .....	69
Lampiran K. Perhitungan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS .....	78
Lampiran L. Hasil Perhitungan Uji-t Menggunakan SPSS.....	79
Lampiran M. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	80
Lampiran N. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....	89
Lampiran O. Surat Izin Penelitian .....	93
Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian .....	94
Lampiran Q. Biodata Mahasiswa.....	95

## BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang masih berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Pada masa ini anak memiliki banyak potensi dalam berbagai aspek yang perlu dikembangkan. Pengembangan potensi yang ada dalam diri anak perlu mendapat perhatian dan dilakukan secara terarah agar dapat berkembang secara maksimal. Salah satu potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu kemampuan bahasa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 Ayat 3 (Depdiknas, 2003:1) menyatakan bahwa:

“Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.”

Trianto (2013:28) menyebutkan beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam setiap pembelajaran yaitu; aspek moral dan nilai agama, aspek sosial emosional, aspek kognitif (intelektual), aspek bahasa, aspek fisik motorik, dan seni. Aspek perkembangan pada anak usia dini salah satunya yang harus dikembangkan yaitu perkembangan bahasa. Dhieni, dkk (2007:3.1) berpendapat bahwa perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik anak. Kemampuan bahasa sangat penting untuk dikembangkan karena dalam kemampuan bahasa anak akan mempelajari kosakata yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah kata yang dikuasai anak.

Adapun empat kemampuan dasar bahasa anak yang harus dimiliki anak yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk membentuk suatu keterampilan berbahasa yang utuh. Kemampuan bahasa dalam hal menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa awal yang harus dikembangkan, memerlukan kemampuan bahasa reseptif dan pengalaman. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini kompetensi yang harus dicapai anak usia 4-5 tahun dalam aspek bahasa yaitu memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca), memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non-verbal) dan keaksaraan. Kemampuan menyimak merupakan kegiatan mendengarkan dimana anak secara aktif memproses dan memahami apa yang anak dengar.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1990:28).

Berdasarkan teori serta Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia 4-5 tahun (kelompok A), tingkat perkembangan menyimak anak berada pada tahap memahami bahasa reseptif dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif diantaranya adalah anak dapat melakukan percakapan dua arah atau lebih, menceritakan kembali apa yang didengar, menirukan 3-4 urutan kata, menyusun 3-4 urutan kata dengan benar dan mengulang kalimat yang sudah didengar.

Kegiatan menyimak merupakan keterampilan bahasa yang paling banyak dilakukan di antara tiga keterampilan berbahasa lainnya. Menurut Paul T. Rankin (dalam Haryadi dan Zamzami, 1996:17) dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Berdasarkan presentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai presentase paling tinggi di antara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam penerapannya pembelajaran

kemampuan menyimak masih kurang mendapat perhatian sebagaimana kompetensi kemampuan bahasa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada saat pelaksanaan program Kuliah Kerja-Praktek Lapangan Persekolahan (KK-PLP) Posdaya di TK Dharma Indria 1 Patrang, ditemukan bahwa kemampuan menyimak pada anak kelompok A masih rendah. Hal tersebut dapat diketahui pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, masih banyak dari mereka yang tidak memperhatikan guru, mereka cenderung ramai sendiri, berbicara sendiri, melamun, mengganggu temannya, dan menunjukkan sikap malas untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi masih kurang menarik yaitu menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan selalu monoton seperti majalah dan media yang tersedia di sekolah, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang dijelaskan guru dan anak cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang diterima. Selain berdasarkan hasil observasi, menurut wawancara yang dilakukan kepada guru kelas A, faktor lain rendahnya kemampuan menyimak anak disebabkan anak yang hanya mampu berkonsentrasi kurang dari 5 menit. Dalam hal ini peran guru sangat dibutuhkan. Guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak terutama dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak khususnya kemampuan menyimak. Salah satu metode yang sesuai yaitu dengan menggunakan berbagai permainan yang menarik dan menyenangkan sehingga anak tidak bosan dan lebih konsentrasi dalam menyimak. Permainan yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah permainan bahasa bisik berantai.

“Permainan membisikkan pesan atau permainan bisik berantai merupakan permainan tanpa alat sehingga dapat dimainkan kapan saja. Permainan ini merupakan permainan yang bersifat kompetitif antara dua kelompok anak dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-10 anak laki-laki atau perempuan sehingga menimbulkan kebanggaan bagi kelompok yang memperoleh kemenangan lebih banyak. Cara bermain bisik berantai ini cukup mudah dimana anak

yang paling depan diminta untuk mengulang kata yang telah dibisikkan oleh temannya. Permainan tersebut juga mampu melatih konsentrasi dan daya ingat anak” (Musfiroh dan Tatminingsih, 2016:8.23)

Kegiatan permainan bisik berantai pada anak usia dini dapat melatih kemampuan bahasa anak khususnya dalam kemampuan menyimak, karena dengan kegiatan permainan bisik berantai anak akan belajar konsentrasi dalam mendengarkan apa yang didengarkan. Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran, karena dapat menarik minat belajar anak dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini yang masih cenderung senang bermain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka diangkat judul penelitian *“Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember”*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang di ajukan dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak Anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang ?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang ?”

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

#### 1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang permainan bahasa bisik berantai dalam membelajarkan kemampuan menyimak bagi anak Taman Kanak Kanak;
- b. Dapat menambah pengetahuan untuk memecahkan masalah pembelajaran;
- c. Dapat menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan kemampuan menyimak anak;

#### 1.4.2 Bagi Anak

- a. Melatih daya serap, daya pikir, dan daya konsentrasi anak usia dini, artinya anak usia dini dapat dirangsang untuk mampu mendengarkan, memahami dan menyampaikan pesan yang diterima;
- b. Membantu perkembangan bahasa anak dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sehingga proses percakapan menjadi komunikatif;
- c. Meningkatkan keaktifan, motivasi, minat, dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran

#### 1.4.3 Bagi Guru

- a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menyimak dengan menggunakan permainan bahasa bisik berantai.

#### 1.4.4 Bagi Sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Dharma Indria 1 Patrang;
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis;
- b. Sebagai acuan atau masukan untuk penelitian lebih lanjut dengan jenis penelitian yang sama.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup: (1) Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini; (2) Hakikat Menyimak; (3) Hakikat Bermain; (4) Hakikat Permainan Bahasa Bisik Berantai; (5) Penelitian Yang Relevan; (6) Kerangka Berpikir; (7) Hipotesis Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

### 2.1 Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Bromley (dalam Dhieni, dkk. 2007:1.9) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat bentuk bahasa tersebut akan dijelaskan di bawah ini:

#### a. Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi untuk menangkap isi pesan dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara (Tarigan, 2008:31)

#### b. Berbicara

Dhieni, dkk. (2007:3.6) berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan.

#### c. Membaca

Membaca sebagai proses *linguistik*, skemata pembaca membantunya membangun makna, sedangkan fonologis, semantik dan fitur sintaksis membantunya mengkomunikasikan dan menginterpretasikan pesan-pesan (Rahim, 2007:3).

#### d. Menulis

*Webster new world dictionary* (dalam Dhieni, dkk. 2007:3.10) menulis diartikan sebagai suatu kegiatan membuat pola atau menuliskan kata-kata, huruf-huruf ataupun simbol-simbol pada suatu permukaan dengan memotong, mengukir, atau menandai dengan pena atau pensil.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa merupakan: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan suatu kegiatan yang harus dikembangkan pada anak usia dini agar perkembangan bahasa anak dapat tercapai secara maksimal. Fokus penelitian ini yaitu pada kemampuan menyimak anak.

## 2.2 Hakikat Menyimak

Dhieni, dkk, (2007:4.6) mengungkapkan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi, atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan. Adapun menurut Tarigan (2008:31) menyatakan bahwa menyimak adalah proses mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, serta apresiasi untuk memperoleh informasi dan menangkap pesan yang disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisan. Saddhono dan Slamet (2012:11) menjelaskan, menyimak berarti kemampuan memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan.

Keterampilan menyimak sangat penting kita miliki untuk memperlancar komunikasi. Selain itu melalui kegiatan menyimak banyak manfaat yang kita peroleh ketimbang hanya sekedar mendengar (Wuryaningrum, 2013:14). Keterampilan menyimak juga memiliki peranan yang sangat besar ketika seseorang sedang belajar bahasa, mempelajari bahasa dapat dilakukan dengan jalan menyimaknya, menirunya, dan mempraktekannya (Tarigan dalam Wuryaningrum, 2013:14).

Tarigan (1990:12) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak memiliki arti suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan dalam Wuryaningrum, 2013:5). Kegiatan menyimak sudah mencakup mendengar dan mendengarkan, kegiatan yang diawali dengan mendengarkan, dan pada akhirnya memahami apa

yang disimaknya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan untuk dapat mendengarkan bunyi bahasa dengan penuh perhatian. Menyimak tidak hanya sekedar mendengarkan tetap disertai dengan pemahaman untuk menangkap pesan yang disampaikan secara lisan. Keterampilan menyimak sangat memiliki peranan besar dalam pembelajaran bahasa dan dapat memperlancar komunikasi.

### 2.2.1 Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak pasti dilakukan dengan tujuan dan maksud tertentu. Tujuan yang dicapai setiap orang dalam menyimak tentu juga berbeda-beda. Terdapat beberapa pendapat yang menyatakan tentang tujuan menyimak. Menurut Tarigan (2008:31) stilah menyimak dan membaca memiliki persamaan dalam hal tujuan yaitu memperoleh informasi, menangkap isi pesan, dan memahami makna komunikasi. Dhieni, dkk, (2007:4.9) menyatakan tujuan menyimak bagi anak sebagai berikut:

- a. Untuk belajar  
Bagi anak TK tujuan mereka menyimak pada umumnya adalah untuk belajar. Misalnya belajar membedakan bunyi-bunyi yang didengarkan guru, mendengarkan cerita, permainan bahasa. Jadi anak cenderung bukan karena keinginannya anak itu sendiri, tetapi karena ditugaskan sehubungan dengan kegiatan pembelajaran.
- b. Untuk mengapresiasi  
Artinya menyimak bertujuan untuk memahami, menghayati, dan menilai bahan yang disimak. Bahan yang disimak dengan tujuan ini berbentuk karya sastra, seperti cerita atau dongeng dan puisi.
- c. Menghibur diri  
Menyimak yang bertujuan untuk menghibur diri artinya dengan menyimak anak merasa senang dan gembira.
- d. Memecahkan masalah yang dihadapi  
Tujuan ini biasanya ditemui pada orang dewasa. Orang yang sedang punya permasalahan bisa mencari pemecahannya melalui kegiatan menyimak.

Berbeda dengan pendapat di atas, Logan (dalam Saddhono dan Slamet, 2012:12) menyatakan pendapatnya tentang tujuan menyimak secara rinci sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, dengan perkataan lain menyimak untuk belajar;
- b. Untuk menikmati terhadap sesuatu materi ujian (pagelaran) terutama dalam bidang seni, dengan perkataan lain menyimak untuk keindahan audial;
- c. Untuk menilai bahan simakan (baik-buruk, indah-jelek, tepat, asal-asalan, logis-tak logis, dan sebagainya), dengan perkataan lain menyimak untuk mengevaluasi;
- d. Untuk dapat menikmati dan menghargai bahan simakan (menyimak cerita, puisi, musik, dan lagu, dialog, diskusi, dan sebagainya), dengan perkataan lain menyimak untuk mengevaluasi;
- e. Untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide, perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Dengan perkataan lain menyimak sebagai penunjang dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan sendiri;
- f. Untuk dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, bunyi yang distingsif (membedakan arti) dan bunyi mana yang tidak distingsif. Ini biasanya diperoleh dari *native speaker* (pembicara asli);
- g. Untuk dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analitis, dengan masukan dari bahan simakan;
- h. Untuk dapat meyakinkan diri terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan, dengan perkataan lain menyimak persuasif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak sangatlah banyak, antara lain untuk: memperoleh pengetahuan, mengevaluasi, mengapresiasi, mengkomunikasikan ide, menghibur diri, dan memecahkan masalah. Tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah agar anak mendapatkan hiburan melalui permainan bahasa bisik berantai yang diberikan, kemudian anak dapat memahami dan memperoleh informasi dari bahan simakan yang didapatkan, sehingga anak dapat menyampaikan pesan yang diperoleh dengan benar dan tepat, selain itu tujuan menyimak dalam penelitian ini untuk melatih konsentrasi anak sehingga anak dapat menyampaikan ide ataupun perasaan yang dialami selama menyimak pembelajaran.

### 2.3 Hakikat Bermain

Smith dan Pellegrini (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2016:1.5) mengungkapkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Montolalu (2009:1.2) mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas, seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan (Musfiroh dan Tatminingsih, 2016:1.6).

Menurut Montolalu, dkk. (2009:1.3) melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena sebab-sebab berikut antara lain: (1) bermain itu belajar; (2) bermain itu bergerak; (3) bermain membentuk perilaku. Montessori (dalam Suyadi, 2014:183) bermain dapat membuat anak senang, dengan bermain pula anak dapat mengembangkan keterampilan dan perkembangannya. Pendapat ini dipertegas oleh Montolalu (2009:1.10) bahwa bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak prasekolah 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda.

Bedasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Dalam kegiatan bermain, proses lebih penting daripada hasil, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Bermain membantu anak mengenal dunianya, bereksplorasi, mengembangkan konsep-konsep baru, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, mengambil resiko serta meningkatkan keterampilan bahasa serta kreativitas anak usia dini.

### 2.3.1 Karakteristik Bermain

Montolalu (2009:2.4) mengungkapkan bahwa karakteristik bermain anak yaitu:

- a. Bermain adalah sukarela, dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu memang betul-betul memuaskan dirinya, bukan karna iming-iming hadiah atau karena diperintah orang lain;
- b. Bermain adalah pilihan anak, anak-anak memilih secara bebas sehingga apabila seorang anak dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus maka aktivitas itu sudah bukan lagi merupakan aktivitas dan bukan lagi kegiatan bermain atau *nonplay*;
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, anak-anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain tersebut, bukan menjadi tegang atau stress;
- d. Bermain adalah simbolik, bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya, khususnya pada anak usia prasekolah dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi mereka. Melalui kegiatan bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan sekarang;
- e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan, dalam bermain anak-anak bereksplorasi, bereksperimen, menyelidiki, dan bertanya tentang manusia, benda-benda, kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan karakteristik bermain yang ada di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak. Kegiatan tersebut dikatakan bermain apabila menyenangkan dan menggembirakan bagi anak, anak merasa riang dan senang dan menikmati kegiatan bermain tersebut. Kegiatan bermain dalam penelitian ini selain membuat anak senang dan gembira juga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak terutama dalam aspek bahasa yaitu menyimak.

### 2.3.2 Manfaat Bermain Bagi Anak

Berbagai pendapat yang didasarkan pada observasi dan riset menunjukkan bahwa anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. Montolalu (2009:1.19) menyatakan bahwa bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik,

kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat bagi perkembangan secara keseluruhan. Berikut uraian manfaat bermain bagi anak:

- a. Bermain memicu kreativitas, dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya;
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak, bermain membantu perkembangan kognitif anak, bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu memperkaya cara berpikir mereka;
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik, pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpati, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka;
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati, dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa;
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra, kelima indra yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi;
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan), anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi konflik dan kecemasannya;
- g. Bermain itu melakukan penemuan, ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

Selain pendapat dari Montolalu dalam bukunya yang berjudul bermain dan permainan anak, manfaat bermain juga dijelaskan pada buku bermain dan permainan anak yang ditulis Musfiroh dan Tatminingsih (2016:1.22) menyebutkan ada beberapa manfaat bermain sebagai berikut:

- a. Bermain mengembangkan kognitif anak, bermain dalam hal ini dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan;
- b. Bermain mengembangkan kesadaran diri, melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru, dan mempraktikkan rutinitas hidup sehari-hari;
- c. Pengembangan sosial-emosional anak, bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah karena anak yang bermain pasti berpikir tentang bagaimana mengorganisasikan materi sesuai dengan tujuan mereka;

- d. Bermain mengembangkan motorik anak, bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar, pada saat bermain mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar;
- e. Bermain mengembangkan bahasa anak, bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang berbagai manfaat bermain bagi anak dapat disimpulkan bahwa anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginannya dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya serta bereksplorasi sesuai keinginannya. Melalui bermain anak juga dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

#### **2.4 Hakikat Permainan Bahasa Bisik Berantai**

Musfiroh dan Tatminingsih (2016:8.23) mengungkapkan bahwa permainan bahasa bisik berantai merupakan permainan yang bersifat kompetitif antara dua kelompok anak dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 anak laki-laki atau perempuan sehingga menimbulkan kebanggaan bagi kelompok yang memperoleh kemenangan lebih banyak. Budinuryanta (2008:9.29-9.30) menjelaskan, permainan berbisik yaitu guru membisikkan suatu pesan atau informasi kepada siswa. Siswa tersebut membisikkan pesan atau informasi itu kepada siswa kedua. Siswa kedua membisikkan kepada siswa ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Siswa terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan kelas. Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada siswa terakhir atau tidak.

Iskandarwassid (2011:229) mengungkapkan bahwa permainan bisik berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran pada aspek menyimak. Metode ini masih berkuat pada pola lama, yakni peserta didik mendengarkan dan berupaya

mengulangi kembali apa yang telah diterima dan didengarnya. Pendapat ini dipertegas oleh Putra (2013:41) bahwa permainan bisik berantai merupakan metode pengajaran perkembangan berbahasa anak terutama melatih anak dalam menyimak suatu kalimat sederhana. Permainan bisik berantai ini bertujuan untuk membangun kepercayaan diri antar-peserta, mengakrabkan peserta, serta melatih komunikasi yang baik dan efektif dalam kelompok.

Permainan bisik berantai yaitu merupakan metode pembelajaran dalam aspek menyimak yang dilakukan dengan cara guru membisikkan kalimat atau kata kepada siswa, sedangkan siswa tersebut bergantian membisikkan kepada teman atau siswa lainnya dan guru memeriksa apakah pesan yang disampaikan benar atau tidak kepada siswa terakhir yang dibisikkan kalimat tersebut (Agus, 2011:40)

Permainan bahasa bisik berantai ini bisa dilakukan menggunakan media ataupun tidak, namun permainan ini akan lebih menarik anak apabila menggunakan media. Media yang digunakan dalam permainan bahasa bisik berantai ini juga sederhana dan mudah dibuat, media yang digunakan adalah media pesan kata karakter. Pesan kata karakter yaitu kalimat yang ditulis dalam kertas yang sudah dibentuk berbagai karakter sesuai dengan tema pembelajaran. Adapun kalimat yang digunakan dalam pesan kata karakter yaitu berupa kata-kata dimana pada setiap pesan kata karakter hanya ada 4 kata yang dibisikkan.

Berdasarkan pengertian permainan bahasa bisik berantai yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran menyimak yang dilakukan dengan cara guru membisikkan kalimat atau kata kepada siswa. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan menyimak, selain itu anak juga dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat. Permainan bahasa bisik berantai ini dapat menambah kosakata baru pada anak, dari permainan ini anak juga dapat lancar berkomunikasi dengan guru maupun dengan temannya. Permainan bahasa bisik berantai bisa dilakukan dengan menggunakan media ataupun tidak.

#### 2.4.1 Langkah-Langkah Permainan Bisik Berantai

Langkah-langkah dalam memainkan permainan bahasa bisik berantai adalah:

- a. Guru membagi anak dalam dua kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak;
- b. Guru menyiapkan pesan kata karakter yang berisi kata-kata untuk dibisikkan;
- c. Anak diminta untuk berbaris dan menghadap ke belakang;
- d. Guru membisikkan pesan singkat kepada anak yang berada di barisan paling depan dengan mengulangi pesan singkat tersebut sebanyak tiga kali;
- e. Anak yang berada di barisan paling depan diminta untuk membisikkan pesan singkat tersebut kepada anak kedua di belakangnya;
- f. Anak kedua meneruskan pesan tersebut pada anak ketiga dan seterusnya sampai pada anak terakhir;
- g. Anak terakhir dari kelompok yang dapat menyebutkan pesan singkat dengan benar dan cepat keluar sebagai pemenang.

Permainan bahasa bisik berantai ini melibatkan guru untuk memantau kata/kalimat yang diucapkan setiap anak. Guru dapat mengetahui di mana anak yang bisa menyampaikan pesan yang diperoleh dengan benar dan tepat, sehingga guru dapat menilai kemampuan menyimak anak dengan lebih mudah. Cara memainkan permainan bahasa bisik berantai ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, tergantung luas area yang tersedia di sekolah.

## 2.5 Penelitian Yang Relevan

Fauziah. 2015. *Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pantun Kelas IV SDN Bekasi Jaya*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Metode penelitian yang digunakan yaitu Eksperimen. Berdasarkan hasil uji-t pada data post-test kelas eksperimen dan kelas control dengan taraf signifikansi 0,05%,  $t\text{-hitung} (5,774) > t\text{tabel} (1,991)$ , dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan dalam keterampilan menyimak pantun antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Artinya terdapat pengaruh metode permainan bahasa bisik berantai terhadap keterampilan menyimak pantun siswa.

Perbedaan penelitian Fauziah dengan skripsi ini adalah dari segi aspek kefokusannya materi keterampilan yang diajarkan, pengambilan sampel dalam penelitian dan jenjang pendidikan yang dipilih sebagai tempat penelitian. Fauziah meneliti keterampilan menyimak pantun pada kelas IV SDN Bekasi Jaya, sementara penulis hanya meneliti kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang Jember.

Putri. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Bisik Berantai Di TK Ilmu Al-Quran Sempusari Kaliwates Kabupaten Jember*. Universitas Jember. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pelaksanaan penelitian melakukan dua siklus. Rata-rata nilai yang diperoleh anak pada prasiklus yaitu 32,33 dengan presentase ketuntasan yaitu 29,62%, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata yaitu 66,20 dengan presentase ketuntasan 62,96% kemudian nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 85,64 dan presentase ketuntasan yaitu 88,88% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan berbahasa melalui permainan bisik berantai sebesar 25,92%.

Pada dasarnya, penelitian Putri, penelitian sebelumnya, dan penulis memiliki persamaan penggunaan metode, yaitu sama-sama menggunakan metode permainan bahasa bisik berantai. Perbedaan penelitian Putri dengan skripsi ini adalah dari segi metode penelitiannya. Putri menggunakan metode PTK dalam penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*).

Faridah. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Menggunakan Teknik Permainan Berbisik Berantai di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Penyuh*. Universitas Tanjung Pura. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pelaksanaan penelitian melakukan dua siklus, dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada tahap prasiklus diperoleh hasil presentase peningkatan pada siklus I pada pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 37,5 dan 60. Siklus II pertemuan ke-1 dan 2 rata-ratanya 89,16 dan 96,66.

Perbedaan penelitian Faridah dengan skripsi ini adalah dari segi metode penelitiannya, pengambilan sampel penelitian dan jenjang pendidikan yang dipilih

sebagai tempat penelitian. Faridah memilih keterampilan menyimak pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Sungai Penyuh dan menggunakan metode penelitian PTK sedangkan penulis memilih keterampilan menyimak pada anak kelompok A TK Dharma Indria 1 Patrang dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan menyimak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan yang dapat memicu perkembangan kemampuan bahasa seperti melakukan kegiatan bermain bahasa bisik berantai.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Kemampuan menyimak merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh anak. Kemampuan berbahasa harus dikembangkan melalui stimulasi-stimulasi dan latihan-latihan, karena kemampuan bahasa termasuk menyimak tidak akan berkembang secara optimal apabila tidak dikembangkan dan dilatihkan.

Kemampuan anak dalam hal menyimak pada kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang tahun pelajaran 2018/2019 masih rendah. Rendahnya kemampuan menyimak anak disebabkan anak yang hanya mampu berkonsentrasi kurang dari 5 menit. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi masih kurang efektif, variatif dan menarik. Metode yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran selalu menggunakan metode bercakap-cakap. Kondisi tersebut dianggap suatu masalah yang harus diatasi.

Salah satu cara yang dipilih peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui permainan bahasa bisik berantai. Permainan bahasa bisik berantai merupakan suatu metode pengajaran menyimak dan pembelajaran kooperatif sebagai alternatif bagi guru dalam mengajar siswa. Melalui metode permainan bahasa bisik berantai diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Hasil akhir yang diharapkan setelah digunakannya metode permainan bahasa bisik berantai adalah ada pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak

kelompok A1 TK Dharma Indria 1 Patrang tahun ajaran 2018/2019 dalam menyimak materi pembelajaran.

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut.

a. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

”Ada pengaruh penggunaan permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019”

b. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

“Tidak ada pengaruh penggunaan permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2018/2019”

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab 3 diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dimaksud mencakup : (1) Jenis dan Desain Penelitian; (2) Tempat dan Waktu Penelitian; (3) Prosedur Penelitian; (4) Populasi dan Sampel; (5) Sumber Data; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Definisi Operasional; (8) Instrumen Penelitian; (9) Pengembangan Kualitas Instrumen dan (10) Analisis Data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2016:138). Penelitian eksperimental berusaha mengkaji sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variable eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variable kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Pola penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan eksperimental semu (*quasi experimental*). *Quasi Experimental* dipilih karena untuk memudahkan dalam menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian, dalam penelitian ini tidak memungkinkan diadakan pengambilan subjek secara acak karena populasi yang ada secara alami telah terbentuk dalam kelompok atau kelas.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *Non-Equivalent Control Group* yang merupakan salah satu bentuk dari desain *quasi experimental*. Menurut Sugiyono (2017:77) bentuk desain penelitian ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. *Non-Equivalent Control Group*

merupakan desain penelitian yang tidak memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak atau random (Sugiyono, 2017:77). Bentuk rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar 3.1 sebagai berikut:

	Pratest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelompok Kontrol	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

Gambar 3.1 Desain penelitian *Non-Equivalent Control Group*

(Sumber: Masyhud, 2016:165)

Keterangan:

X : Treatment dengan menggunakan metode permainan bahasa bisik berantai yang diberikan pada kelompok eksperimental.

O<sub>1</sub> : Observasi/ Test awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan

O<sub>2</sub> : Observasi/ tes akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dengan alamat Jl. Jeruk Nomer 10 RT 02 RW 03 Desa Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah sebagai berikut:

- TK Dharma Indria 1 Patrang merupakan salah satu Laboratorium Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
- Terdapat permasalahan pembelajaran pada anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang, yaitu kemampuan menyimak;
- Penerapan metode pembelajaran di TK Dharma Indria 1 kurang bervariasi yaitu menggunakan metode ceramah;
- Kesediaan TK Dharma Indria 1 Patrang sebagai tempat penelitian.

Waktu pelaksanaannya direncanakan pada semester genap tahun pelajaran

2018/2019. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 minggu dan setiap minggu dilakukan 4 kali pertemuan, sehingga total 8 kali pertemuan dimana dua kali pertemuan untuk melakukan *pre-test* dan *post-test*.

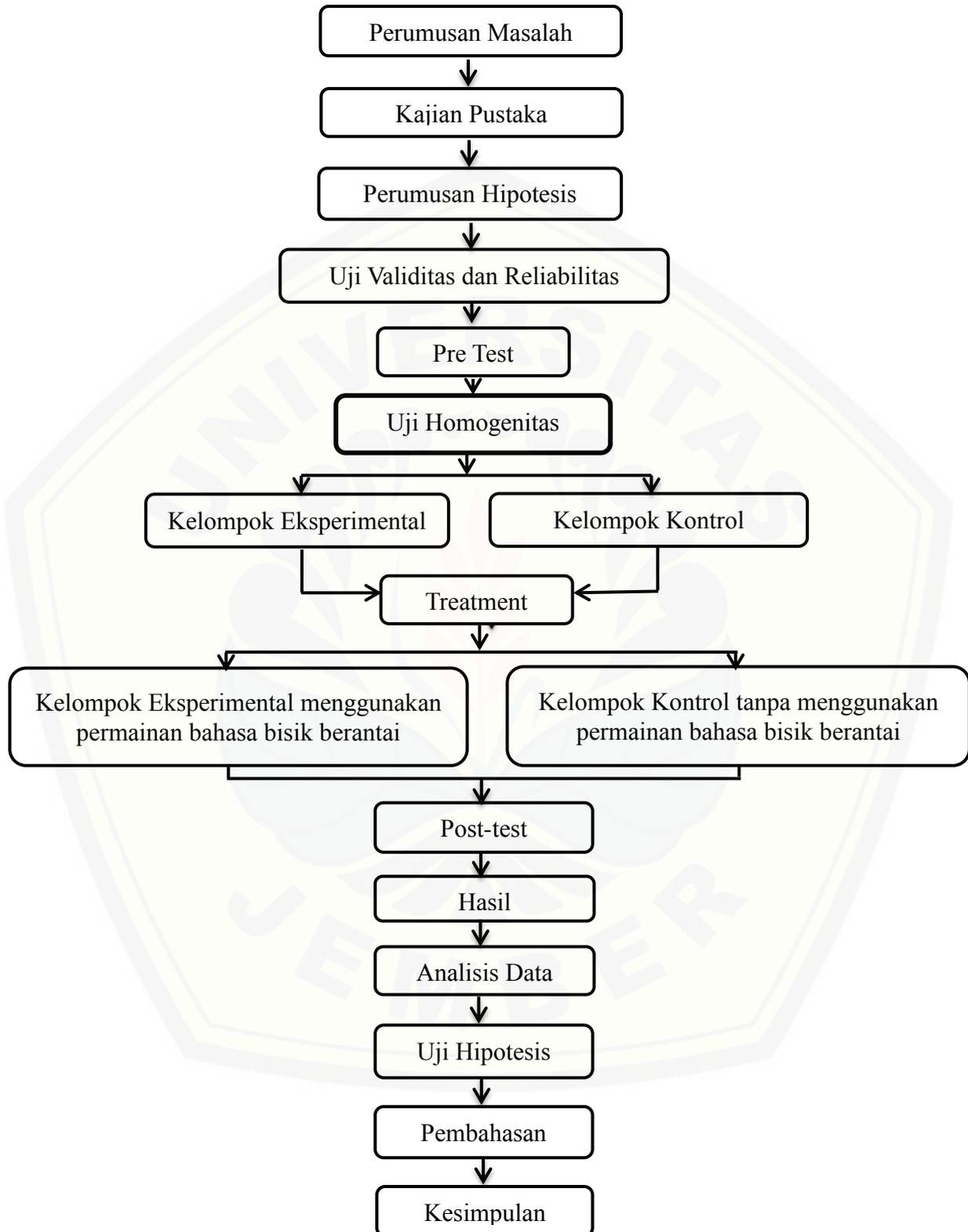
### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan berupa permainan bahasa bisik berantai, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan berupa permainan bahasa bisik berantai atau hanya diberikan metode yang biasa diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Pelaksanaan penelitian pada kedua kelompok tersebut masing-masing 4 kali pertemuan dalam satu minggu dan dilaksanakan selama dua minggu. *Pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada pertemuan pertama di minggu pertama, pada pertemuan ke-dua sampai ketujuh dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan ke-delapan atau pertemuan terakhir dilakukan *post-test* pada kedua kelompok tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian secara tepat mengenai kemampuan menyimak anak di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2018/2019;
- b. Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka untuk membandingkan dan menghubungkan permasalahan yang ditemukan dengan teori-teori yang sudah ada;
- c. Merumuskan hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok A TK Dharma Idria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten ember Tahun Pelajaran 2018/2019;
- d. Melakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak valid;

- e. Memberikan *pre-test* menggunakan metode ulang ucap sebelum dilakukan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol;
- f. Melakukan uji homogenitas yang datanya diperoleh dari hasil *pre-test*. Uji Homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui varian anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada kelompok A apakah homogen atau tidak, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kelanjutan penelitian ini untuk menentukan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol;
- g. Memberikan perlakuan untuk kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Perlakuan terhadap kelompok eksperimental yaitu dengan menggunakan permainan bahasa bisik berantai, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan metode yang biasa diberikan oleh guru. Perlakuan diberikan selama 2 minggu, setiap minggu terdapat 4 kali pertemuan;
- h. Melakukan *post-test* setelah dilakukan perlakuan pada semua kelompok dengan menggunakan instrumen yang sama yang digunakan dalam *pre-test* yaitu menggunakan metode ulang ucap.
- i. Melakukan analisis data dengan teknik analisis data yang sesuai. Penilaian ini menggunakan teknik analisis data t-test untuk subjek terpisah;
- j. Melakukan uji hipotesis penelitian;
- k. Menarik kesimpulan;
- l. Menyusun laporan penelitian.

Untuk lebih jelasnya prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur penelitian

### **3.4 Populasi**

Menurut Masyhud (2016:88) populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji dalam suatu penelitian. Populasi biasanya disimbolkan dengan X atau N (besar). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah keseluruhan 26 anak.

### **3.5 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber diantaranya anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang, guru kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang, dokumen atau arsip-arsip sekolah TK Dharma Indria 1 Patrang. Sumber data tersebut digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang dengan berbagai metode yaitu observasi dan dokumentasi.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Observasi; (2) Dokumentasi.

#### **3.6.1 Observasi**

Metode observasi dilakukan untuk mengamati perilaku, kegiatan dan aktivitas yang dilakukan anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi biasanya disertai dengan lembar observasi yang terkait tentang kemampuan menyimak anak dengan tujuan memudahkan untuk melaksanakan metode observasi.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen pengumpul data non tes berupa daftar cek (checklist) yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data dengan metode observasi. Observasi dilakukan

peneliti untuk memperoleh data mengenai kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang sebelum dan setelah mendapat perlakuan. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan menyimak anak, apakah anak sudah mampu mencapai indikator yang telah ditentukan apa belum mampu mencapainya. Indikator yang akan dinilai yaitu anak mampu mendengarkan dengan serius, mengulang kembali 4 kata yang disimak, dan menyampaikan pesan yang disimak dengan lengkap

### 3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan profil sekolah yang akan diteliti. Data yang dimaksud dalam penelitian ini berupa: a) profil sekolah, b) nama guru, c) nama anak, d) perangkat pembelajaran, e) nilai pre-test dan post-test anak, f) dokumentasi berupa foto-foto saat pelaksanaan penelitian.

## 3.7 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsiran kata yang berhubungan dengan judul penelitian, maka perlu adanya penjelasan lebih lanjut dengan definisi operasional. Berikut ini adalah definisi operasional yang dimaksud:

### 3.7.1 Permainan Bahasa Bisik Berantai

Permainan bahasa bisik berantai merupakan bentuk strategi pembelajaran pada aspek menyimak yang dilakukan oleh anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang tahun pelajaran 2018/2019 dengan cara guru membisikkan kalimat atau kata kepada siswa secara berantai dengan tujuan menajamkan keterampilan menyimak anak.

### 3.7.2 Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak adalah kemampuan anak kelompok A TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019 yang

diukur dengan indikator mendengarkan kata dengan serius, mengulang kembali kata yang disimak dan menyampaikan pesan dengan lengkap.

### **3.8 Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dengan metode observasi bentuk *checklist* yang berupa nilai gambar bintang yang akan dikonversikan ke dalam bentuk angka, karena data yang akan diolah dalam penelitian ini adalah data yang berbentuk angka. Penilaian dilakukan dengan cara mengamati kemampuan menyimak anak dengan melihat tingkat pencapaiannya meliputi anak mampu mendengarkan dengan serius, mengulang kembali kata yang disimak dan menyampaikan pesan yang disimak dengan lengkap.

Melalui instrumen penelitian ini, peneliti dapat melihat apakah perkembangan kemampuan menyimak anak sudah baik atau belum baik. Lembar observasi ini diisi berdasarkan aktivitas anak pada saat melakukan kegiatan pembelajaran. Anak yang sudah mampu memenuhi kriteria dengan baik maka akan diberi nilai 4 atau bintang 4, anak yang mampu diberi nilai 3 atau bintang 3, anak yang cukup memenuhi kriteria diberi nilai 2 atau bintang dua, sedangkan anak yang kurang mampu atau belum memenuhi kriteria diberi nilai 1 atau bintang satu. Instrumen penelitian dapat dilihat pada lampiran halaman 46.

### **3.9 Pengembangan Kualitas Instrumen**

Pengembangan kualitas instrumen data ini mencakup dua hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut ini akan diuraikan kajian tentang validitas dan reliabilitas instrumen.

#### **3.9.1 Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2006:168) validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan

dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data yang dihasilkan akan menentukan hasil penelitian yang dilakukan. Jika kualitas instrumen penelitian yang digunakan bagus atau valid, maka kualitas data yang dikumpulkan juga akan bagus atau valid dan kualitas hasil penelitian yang kita kumpulkan juga akan bagus atau valid pula (Masyhud, 2016:292).

Hasil data yang diperoleh akan diuji menggunakan teknik korelasi tata jenjang dengan rumus sebagai berikut:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber: Masyhud, 2016:372)

Keterangan:

$R$  = Koefisien korelasi

$D$  = Selisih perbedaan antara kedudukan skor variable X dan Y

$N$  = banyaknya kasus yang diselidiki

Hasil dari perhitungan  $\rho_{xy}$  tersebut digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang dibandingkan dengan menggunakan  $r$  tabel yang diketemukan dengan taraf signifikansi 5% atau 1%. Apabila  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel maka hasilnya akan valid, sebaliknya apabila  $r$  hitung lebih kecil daripada  $r$  tabel maka hasilnya tidak akan valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas dalam penelitian ini dengan  $N = 16$ .

Uji validitas instrumen ini di lakukan di TK Al- Ikhlas Sukorambi Jember yang anak didiknya berjumlah 16 dalam satu kelas. Pembelajarannya menggunakan permainan bahasa bisik berantai untuk mengetahui kevalidan dari instrument. Ada 6 instrumen yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen

Indikator	Nomor Item	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
Mendengarkan dengan serius	1	0,863	0,645	0,506	Valid
	2	0,911	0,930	0,506	Valid
Mengulang kembali 4 kata yang dibisikkan	3	0,877	0,743	0,506	Valid
	4	0,914	0,794	0,506	Valid
Menyampaikan pesan yang disimak dengan lengkap	5	0,893	0,904	0,506	Valid
	6	0,778	0,594	0,506	Valid

Sumber: data diolah tahun 2019

Berdasarkan Tabel 3.1 dapat disimpulkan bahwa ke enam instrumen tersebut bernilai valid karena setiap hasil  $r_{hitung}$  setiap nomor item instrumen menunjukkan hasil yang lebih besar  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%  $N=16$  yang bernilai 0,506.

### 3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikuto (2006: 178) reliabilitas adalah suatu instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya atau reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyatannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama.

Menurut Masyhud (2016:301) jika uji validitas instrumen penelitian menunjuk pada tepat tidaknya butir-butir instrumen yang digunakan untuk mengukur variable yang akan diukur, maka uji reliabilitasnya lebih mengarah pada aspek konsistensi instrument secara keseluruhan. Instrumen dinyatakan reliable jika instrumen tersebut memiliki konsistensi, baik secara internal maupun eksternal.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi tata jenjang sebagai berikut:

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber: Masyhud, 2016:372)

Keterangan:

R= Koefisien korelasi

D= selisih perbedaan antara kedudukan skor variable X dan Y

N= Banyaknya kasus yang diselidiki

Berikut ini adalah perhitungan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Spearman*:

$$\begin{aligned} rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\ &= 1 - \frac{6(75,75)}{16(256 - 1)} \\ &= 1 - \frac{454,5}{4080} \\ &= 1 - 0,11 \\ &= 0,89 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikoreksi menggunakan teknik belah dua (*split-half*) rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}}$$

(Sumber: Masyhud, 2016:304)

Keterangan:

$R_{11}$  = koefisien reliabilitas

*rx-split-half* = hasil korelasi belah dua

Berikut ini hasil perhitungan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$\begin{aligned} R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} \\ &= \frac{2 \times 0,89}{1 + 0,89} \\ &= \frac{1,78}{1,89} \\ &= 0,94 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

### 3.10 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *t-test independent*, analisis ini digunakan untuk membandingkan pengaruh antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan akan tetapi sampel yang diberikan tidak berpasangan atau korelasi. Teknik ini digunakan sesuai dengan design penelitian yaitu *Quasy non-equivalent* karena design ini dalam memberikan perlakuan tidak dapat dikontrol.

Berikut ini uji instrumen yang digunakan untuk menentukan homogenitas kelas responden.

#### a. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan karena menghitung dua kelompok yang berbeda responden serta jumlah responden. Berikut ini rumus yang dilakukan untuk menentukan jumlah responden yang digunakan homogen atau tidak.

$$t_h = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sumber: Arikunto, 2006:293)

Keterangan:

$t_o$  = t Observasi

$M_1$  = rata-rata kelompok 1

$M_2$  = rata-rata kelompok 2

$MK_d$  = Mean kuadrat dalam =  $JK_d = dbd$

$JK_k$  = jumlah kuadrat kelompok

$JK_d$  = jumlah kuadrat dalam

$Dbk$  = derajat kebebasan kelompok

$Dbd$  = derajat kebebasan dalam

Tabel 3.2 Analisis hasil t observasi

Jika $t_o \geq 5\%$	Jika $t_o < 5\%$
Ada perbedaan yang signifikan	Tidak ada perbedaan yang signifikan
Hipotesis nihil $h_o$ ditolak	Hipotesis nihil $h_o$ diterima

Keterangan:

Apabila homogen  $t_o <$  tabel maka dapat dilakukan penelitian jika sudah homogen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random karena

sudah ditetapkan sesuai penempatan kelas.

### 3.10.1 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan hipotesis bentuk komparatif yaitu untuk mengukur pengaruh yang signifikan dengan uji t-tes independent. Berikut ini rumus untuk hipotesis komparatif dalam penggunaan permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah uji instrument penelitian. Berikut ini rumus yang digunakan dalam menganalisis hipotesis data penelitian.

$$t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

(Sumber: Arikunto, 2006: 306)

Keterangan:

$M_x$  = Nilai rata-rata pada kelas eksperimen

$M_y$  = Nilai rata-rata pada kelas kontrol

$\sum x^2$  = Standar Deviasi kuadrat pada kelas eksperimen

$\sum y^2$  = Standard Deviasi kuadrat pada kelas kontrol

$N_x$  = Banyaknya sampel pada kelas eksperimen

$N_y$  = Banyaknya sampel pada kelas kontrol

Hasil pengujian hipotesis.

1. Hipotesis nihil  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif  $H_1$  diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t-tabel dengan taraf signifikansi 5%.
2. Hipotesis nihil  $H_0$  diterima dan hipotesis alternatif  $H_1$  ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t-tabel dengan taraf signifikansi 5%.

## BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan hasil dan pembahasan yang meliputi; (1) kesimpulan; (2) saran.

### 5.1 Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 5.2.1 Bagi Guru

- a. Hendaknya melakukan variasi kegiatan dalam pembelajaran menyimak;
- b. Hendaknya guru menggunakan permainan bahasa bisik berantai sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.

#### 5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Hendaknya memotivasi para guru untuk mengembangkan keterampilan menyimak anak mengingat kemampuan menyimak sangat penting dalam perkembangan bahasa anak;
- b. Kepala sekolah hendaknya lebih aktif memperkenalkan metode yang dapat mengembangkan keterampilan menyimak anak, khususnya metode bermain sambil belajar agar kegiatan lebih menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Budi Wahyudi. 2011. *Pembelajaran dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Qinant
- Budinuryanta Y, dkk. 2008. *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2003. *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dikdasmen
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Haryadi, Zamzani. 1996. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Iskandarwassid. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Masyhud, S. M. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Musfiroh, T. dan S. Tatminingsih. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Margono, S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. 14 Oktober 2014. Jakarta
- Putra Winkanda Satria. 2013. *99 Permainan Edukatif*. Jogjakarta: Katahati
- Rahim, F. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Saddhono, Kunderu dan Slamet, St. Y. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Sudibyoy, Bambang. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tarigan, D. 1990. *Pendidikan Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Depdiknas
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Trianto. 2013. *Model pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta : Bumi Aksara
- Wuryaningrum, R. 2013. *Teori dan Praktik Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Gress Publishing

LAMPIRAN

Lampiran A

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019	Adakah Pengaruh Penggunaan Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Patrang?	Variabel bebas: permainan bahasa bisik berantai  Variabel terikat: kemampuan menyimak	1. Permainan bahasa bisik berantai: a. Bermain bahasa bisik berantai sesuai contoh b. Bermain dengan urutan yang benar c. Menyimak kata yang disimak  2. Kemampuan menyimak: a. Mendengarkan dengan serius b. Mengulang kembali kata yang disimak c. Menyampaikan pesan yang disimak dengan lengkap	1. Sampel penelitian yaitu anak kelompok A TK Dharma Indria 1 Patrang 2. Informan: a. guru kelompok A TK Dharma Indria 1 Patrang b. anak kelompok A TK Dharma Indria 1 Patrang 3. Bahan rujukan dari buku, jurnal, dokumen, skripsi, dan lain-lain	1. lokasi penelitian: TK Dharma Indria 1 Patrang 2. desain penelitian: penelitian eksperimental pla non-equivalent control group $E: O_1 \quad X \quad O_2$ $C: O_1 \quad O_2$ 3. metode pengumpulan data a. Observasi b. dokumentasi 4. analisis data: uji T-tes dengan rumusan berikut: $t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$	Ada pengaruh penggunaan permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Patrang tahun pelajaran 2018/2019

## Lampiran B. Kisi-Kisi Lembar Instrumen

### I. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan Menyimak Anak	<b>I. Mendengarkan dengan Serius</b>		
	1. Menyimak kata dengan serius	1	Responden
	2. Menerima pesan dengan lengkap	2	Responden
	<b>II. Mengulang Kembali 4 Kata yang Disimak</b>		
	1. Ketepatan dalam mengulang 4 kata yang disimak	3	Responden
	2. Kelancaran dalam mengulang 4 kata yang disimak	4	Responden
	<b>III. Menyampaikan Pesan yang Disimak dengan lengkap</b>		Responden
	1. Menyampaikan pesan dengan lengkap	5	Responden
2. Percaya diri	6	Responden	

### II. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1	Profil TK Dharma Indria 1 Patrang	Dokumen
2	Daftar nama guru di TK Dharma Indria 1 Patrang	Dokumen
3	Daftar nama anak di TK Dharma Indria 1 Patrang	Dokumen
4	Perangkat pembelajaran	Dokumen
5	Nilai Pre-Test dan Post-Test	Dokumen
6	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumen

**Lampiran C. Instrumen Penilaian Metode****Lembar Validasi Permainan Bahasa Bisik Berantai**

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I.</b>	<b>Permainan Bahasa Bisik Berantai</b>		
1.	Permainan bahasa bisik berantai merupakan permainan yang ramah lingkungan		
2.	Permainan bahasa bisik berantai dapat dilakukan di indoor maupun outdoor		
3.	Permainan bahasa bisik berantai bias menggunakan media ataupun tidak		
4.	Permainan bahasa bisik berantai dapat dimainkan dalam kelompok kecil naupun kelompok besar		
5.	Permainan bahasa bisik berantai dapat menarik perhatian anak		
6.	Permainan bahasa bisik berantai aman dimainkan untuk anak		
7.	Media permainan bahasa bisik berantai ini mudah dibuat		
8.	Permainan bahasa bisik berantai dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak		
9.	Permainan bahasa bisik berantai sesuai dengan usia anak		

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap media permainan bahasa bisik berantai dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan ini sesuai da “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.

### Hasil Validasi Oleh Validator 1

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI

Judul penelitian : Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019

Nama Validator : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd

Profesi : Dosen FKIP Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal : 31 Januari 2019

Instansi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Petunjuk:

5. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
6. Berilah penilaian terhadap media permainan bahasa bisik berantai dengan memberi tanda checklist ( ) pada kolom "Ya" jika pernyataan ini sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.

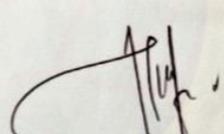
No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	<b>Permainan Bahasa Bisik Berantai</b>		
1.	Permainan bahasa bisik berantai merupakan permainan yang ramah lingkungan	✓	
2.	Permainan bahasa bisik berantai dapat dilakukan di ir.door maupun outdoor	✓	
3.	Permainan bahasa bisik berantai bisa menggunakan media ataupun tidak	✓	
4.	Permainan bahasa bisik berantai dapat dimainkan dalam kelompok kecil maupun besar	✓	

5	Permainan bahasa bisik berantai dapat menarik perhatian anak	✓	
6	Permainan bahasa bisik berantai aman dimainkan untuk anak	✓	
7	Media permainan bahasa bisik berantai ini mudah dibuat	✓	
8	Permainan bahasa bisik berantai dapat mengembangkan kemampuan menyimak anak	✓	
9	Permainan bahasa bisik berantai sesuai dengan usia anak	✓	

Catatan:

Jember, 31 Januari 2019

Validator

  
Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196107291988022001

Kesimpulan:

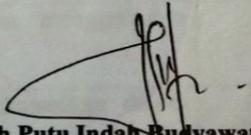
Layak digunakan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak digunakan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Tidak layak digunakan	<input type="checkbox"/>

Kritik dan saran mengenai media permainan bahasa bisik berantai

Jember,

31 Januari 2019

Validator

  
**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd**  
**NIP. 196107291988022001**

### Hasil Validasi Oleh Validator 2

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN BAHASA BISIK BERANTAI

Judul penelitian : Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Di TK Dharma Indria 1 Patrang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019

Nama Validator : Nur Zubaida

Profesi : Guru di TK Al Ikhlas Jubung

Tanggal : 02 Februari 2019

Instansi : TK Al Ikhlas Jubung

Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berilah penilaian terhadap media permainan bahasa bisik berantai dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom "Ya" jika pernyataan ini sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>I. Permainan Bahasa Bisik Berantai</b>			
1.	Permainan bahasa bisik berantai merupakan permainan yang ramah lingkungan	✓	
2	Permainan bahasa bisik berantai dapat dilakukan di indoor maupun outdoor	✓	
3	Permainan bahasa bisik berantai bisa menggunakan media ataupun tidak	✓	
4	Permainan bahasa bisik berantai dapat dimainkan dalam kelompok kecil maupun besar	✓	
5	Permainan bahasa bisik berantai dapat menarik perhatian anak	✓	
6	Permainan bahasa bisik berantai aman dimainkan untuk anak	✓	
7	Media permainan bahasa bisik berantai ini mudah dibuat	✓	
8	Permainan bahasa bisik berantai dapat mengembangkan	✓	

	kemampuan menyimak anak		
9	Permainan bahasa bisik berantai sesuai dengan usia anak	✓	

Catatan:

Jember, 02 Februari 2019

Validator



(NUR ZUBAIDA)

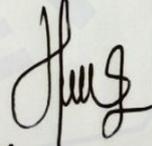
Kesimpulan:

Layak digunakan tanpa revisi	✓
Layak digunakan dengan revisi	
Tidak layak digunakan	

Kritik dan saran mengenai media permainan bahasa bisik berantai

Jember, 02 Februari 2019

Validator

  
(NUR ZUBAIDA)

**Lampiran D. Pedoman Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran**

## D.1 Instrumen Keterlaksanaan Pembelajaran Kelompok A

## D.1a Lembar Observasi Kegiatan Guru A1 Perlakuan Ke-I

Nama sekolah : TK Dharma Indria I  
 Nama guru : Nafis Khoirun Khotimah  
 Kelas//semester : A/Genap

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra-pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak di kelas	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Menuntun anak salam dan doa	√	
5.	Bernyanyi sambil mengabsen anak	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
7.	Memberi gambaran singkat awal pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
8.	Menyampaikan pembelajaran seperti biasa	√	
9.	Tanya jawab tentang pembelajaran yang disampaikan	√	
10.	Memberi lembar kerja anak	√	
11.	Menjelaskan cara mengerjakan LKA	√	
Kegiatan akhir			
12.	Review kegiatan dari awal sampai akhir	√	
13.	Menyampaikan tema hari besok		√
14.	Berdoa dan salam	√	

\*Berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria (Ya) jika aspek yang diamati muncul dan kriteria (tidak) jika aspek yang diamati tidak muncul.

Jember, 12 Maret 2019

Observer

Ruli Ica Fahrunniza

## D1b. Lembar Observasi Keterlaksanaan Kegiatan Guru A2 Perlakuan Ke-1

nama sekolah : TK Dharma Indria I  
 nama guru : Nafis Khoirun Khotimah  
 kelas/semester : A2/Genap

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No.	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra-pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak di kelas	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Menuntun anak salam dan do'a	√	
5.	Bernyanyi sambil mengabsen anak	√	
6.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
7.	Memberi gambaran singkat awal pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
8.	Menyampaikan pembelajaran seperti biasa	√	
9.	Tanya-jawab tentang pembelajaran yang disampaikan	√	
10.	Memberi lembar kerja anak	√	
11.	Menjelaskan cara mengerjakan LKA	√	
Kegiatan akhir			
12.	Review kegiatan dari awal sampai akhir	√	
13.	Menyampaikan tema hari besok		√
14.	Berdoa dan salam	√	

\*berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria (Ya) jika aspek yang diamati muncul dan kriteria (tidak) jika aspek yang diamati tidak muncul.

Jember, 13 Maret 2019

Observer

Ruli Ica Fahrunniza

## Lampiran E. Instrumen Penilaian

## Instrumen Penilaian Kemampuan Menyimak

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
	Kemampuan Menyimak				
<b>I.</b>	<b>Mendengarkan Kata dengan Serius</b>				
1.	Anak dapat mendengarkan kata yang disimak dengan serius				
2.	Anak dapat menerima 4 kata yang disimak dengan lengkap				
<b>II.</b>	<b>Mengulang kembali 4 Kata yang Disimak</b>				
1.	Anak dapat mengulang urutan 4 kata yang disimak dengan tepat				
2.	Anak dapat mengulang 4 kata yang disimak dengan lancar				
<b>III.</b>	<b>Menyampaikan Pesan dengan Lengkap</b>				
1.	Anak dapat menyampaikan 4 kata yang disimak dengan lengkap				
2.	Percaya diri				

Keterangan taraf penilaian :

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang Sangat Baik
★★★	3	Berkembang Sesuai Harapan
★★	2	Mulai Berkembang
★	1	Belum Berkembang

Rumus yang dapat digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu:

$$Total\ skor = \frac{Skor\ tercapai}{Skor\ maksimal\ yang\ bisa\ dicapai} \times 100\%$$

## Lampiran F . Rubrik Instrumen Penelitian

## Rubrik Instrumen Penelitian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
I.	Mendengarkan Kata dengan Serius		
1.	Anak dapat mendengarkan kata dengan serius	Anak belum mampu mendengarkan kata yang disimak dengan serius	1
		Anak mampu mendengarkan kata yang disimak dengan serius namun masih bercanda dengan temannya	2
		Anak mampu mendengarkan kata dengan serius tetapi masih meminta bantuan temannya mengulang kembali kata yang disimak	3
		Anak mampu mendengarkan kata yang disimak dengan serius	4
2.	Anak dapat menerima 4 kata yang disimak dengan lengkap	Anak belum mampu menerima 4 kata yang disimak dengan lengkap	1
		Anak hanya mampu menerima 1-2 kata	2
		Anak hanya mampu menerima 2-3 kata	3
		Anak mampu menerima 4 kata yang disimak dengan lengkap	4
II	Mengulang 4 kata yang disimak		
1.	Anak dapat mengulang 4 kata yang disimak dengan tepat	Anak belum mampu mengulang kembali 4 kata yang disimak dengan tepat	1
		Anak hanya mampu mengulang 1-2 kata dengan tepat	2
		Anak hanya mampu mengulang 2-3 kata dengan lengkap	3
		Anak mampu mengulang 4 kata yang disimak secara tepat dan lengkap	4
2.	Anak dapat mengulang 4 kata yang disimak dengan lancar	Anak belum mampu mengulang kembali 4 kata yang disimak dengan lancar	1
		Anak mampu mengulang kembali 1-2 kata yang disimak dengan bantuan guru	2
		Anak hanya mampu mengulang kembali 2-3 kata yang disimak dengan petunjuk guru	3
		Anak mampu menyimak kata yang disimak secara utuh dan lancar	4

No	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
III	Menyampaikan pesan dengan lengkap		
1.	Anak dapat menyampaikan 4 kata yang disimak dengan lengkap	Anak belum mampu menyampaikan kata yang disimak dengan lengkap	1
		Anak hanya mampu menyampaikan 1-2 kata dengan bantuan guru	2
		Anak hanya mampu menyampaikan 2-3 kata yang disimak dan diberi petunjuk guru	3
		Anak mampu menyampaikan kata yang disimak dengan lengkap	4
2.	Percaya Diri	Anak belum mampu menyampaikan kata yang disimak dengan berani	1
		Anak mampu menyampaikan kata yang disimak dengan bantuan guru	2
		Anak mampu menyampaikan kata yang disimak di depan kelas dengan motivasi guru	3
		Anak mampu menyampaikan kata yang disimak di depan kelas dengan berani dan mandiri	4

**Lampiran G. Dokumentasi****G1. Profil Lembaga****PROFIL LEMBAGA**

1. Nama Lembaga : TK DHARMA INDRIA I
2. Alamat Lembaga : Jalan Jeruk No.10  
Kelurahan : Patrang  
Kecamatan : Patrang  
Kabupaten : Jember
3. Identitas Pengelola :  
Nama : Rohatun, S.Pd  
Jabatan : Kepala TK Dharma Indria I  
Alamat : Jl. Srikoyo Gg. Tegal Batu RT.02/RW. 08  
No. Telepon : 085 292 211 226
4. NPSN : 20559463
5. Jumlah Anak : 50
6. Nama Bank : Bank Jatim
7. No. Rekening Bank : 0032798063
8. Nama NPWP Lembaga : TK DHARMA INDRIA I
9. No. NPWP : 03. 197. 667.3-626. 000
10. No. Ijin Operasional : 503/A.1/TKP/0038/35.09.325/2018
11. Ijin Pendirian : 421.1/4393/436.316/2007

**G2. Data Guru TK Dharma Indria 1 Patrang**

No.	Nama	P/L	Jabatan
1.	Rohatun, S.Pd	P	Kepala sekolah
2.	Imanah	P	Guru
3.	Deasylia Ike A, S.Pd	P	Guru
4	Eka Ratry Diah R, S.Pd	P	Guru

**G3. Data Peserta Didik**

Kelompok A1				Kelompok A2			
No	Nama Peserta Didik	L/P	Agama	No.	Nama Peserta Didik	L/P	Agama
1.	Aditya Naufal D.A	L	Islam	1	Aliya Rizki O.	P	Islam
2.	Anisa Dewi Ambar	P	Islam	3	Azka Muazzam	P	Islam
3.	Aqilla Thalita A.	P	Islam	4	Hafizhah Khaira	L	Islam
4.	Azizil Khanzul	L	Islam	5	Khalaf Asyraf N.	L	Islam
5.	Danisa Cahya P.A	P	Islam	6	M. Akbar Aidi	P	Islam
6.	Freicillya Vayla	P	Islam	7	Ni Putu Ayu K.	P	Hindu
7.	Indah Ayu P.I	P	Islam	8	Olivia Nayla A.	P	Islam
8.	Kinara Olivia A.F	P	Islam	9	Raihan Al Farizi	L	Islam
9.	Langit Raja B.	L	Islam	10	Samuel Pratama	L	Kristen
10.	Mikayla Aguin Z.	P	Islam	11	Yukto Sansui	L	Hindu
11.	Muh. Rafa Rizqi	L	Islam	12	Kayla	P	Islam
12.	Nayla Rizqi Z.	P	Islam				
13.	Ramadhan Threa	P	Islam				
14.	Chika Putri I.	P	Islam				

## Lampiran H . Analisis Data Hasil Uji Validitas

## I. Tabel persiapan Uji Validitas

No	Mendengarkan kata dengan serius		Jumlah	Mengulang kembali 4 kata yang dibisikkan		Jumlah	Menyampaikan pesan dengan lengkap		Jumlah	Total
	1	2	F1	3	4	F2	5	6	F3	
1.	3	2	5	2	1	3	1	3	4	12
2.	3	4	7	3	3	6	4	4	8	21
3.	2	2	4	3	2	5	2	3	5	13
4.	3	3	6	2	2	4	3	4	7	17
5.	2	2	4	3	2	5	2	3	5	13
6.	3	2	5	3	2	5	3	3	6	15
7.	3	4	7	2	4	6	4	3	7	20
8.	3	3	6	2	2	4	2	3	5	15
9.	4	3	7	3	3	6	2	3	5	18
10.	2	3	5	4	4	8	4	2	6	19
11.	3	4	7	4	3	7	4	4	8	23
12.	4	4	8	4	3	7	4	4	8	24
13.	4	4	8	4	4	8	4	4	8	24
14.	3	2	5	2	2	4	2	2	4	13
15.	4	4	8	4	3	7	4	4	8	24
16.	3	4	7	4	4	8	4	2	6	21
<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>50</b>	<b>99</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>96</b>	<b>49</b>	<b>51</b>	<b>100</b>	<b>292</b>

## II. Hasil Uji validitas Nomer Item 1

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	5	9	12,5	3,5	12,25
2	3	7	9	6	3	9
3	2	4	15	15,5	0,5	0,25
4	3	6	9	9,5	0,5	0,25
5	2	4	15	15,5	0,5	0,25
6	3	5	9	12,5	3,5	12,25
7	3	7	9	6	3	9
8	3	6	9	9,5	0,5	0,25
9	4	7	2,5	6	3,5	12,25
10	2	5	15	12,5	2,5	6,25
11	3	7	9	6	3	9
12	4	8	2,5	2	0,5	0,25
13	4	8	2,5	2	0,5	0,25
14	3	5	9	12,5	3,5	12,25
15	4	8	2,5	2	0,5	0,25
16	3	7	9	6	3	9
<b>Jumlah</b>						<b>93</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(93)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{558}{4080} \\
 &= 0,863
 \end{aligned}$$

## III. Hasil Uji Validasi Nomor Item 2

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	2	5	14	12,5	1,5	2,25
2	4	7	4	6	2	4
3	2	4	14	15,5	1,5	2,25
4	3	6	9,5	9,5	0	0
5	2	4	14	15,5	1,5	2,25
6	2	5	14	12,5	1,5	2,25
7	4	7	4	6	2	4
8	3	6	9,5	9,5	0	0
9	3	7	9,5	6	3,5	12,25
10	3	5	9,5	12,5	3	9
11	4	7	4	6	2	4
12	4	8	4	2	2	4
13	4	8	4	2	2	4
14	2	5	14	12,5	1,5	2,25
15	4	8	4	2	2	4
16	4	7	4	6	2	4
<b>Jumlah</b>						<b>60,5</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(60,5)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{363}{4080} \\
 &= 0,911
 \end{aligned}$$

## IV. Hasil Uji Validasi Nomor Item 3

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	2	3	14	16	2	4
2	3	6	9	8	1	1
3	3	5	9	11	3	9
4	2	4	14	14	0	0
5	3	5	9	11	3	9
6	3	5	9	11	3	9
7	2	6	14	8	6	36
8	2	4	14	14	0	0
9	3	6	9	8	1	1
10	4	8	3,5	2	1,5	2,25
11	4	7	3,5	5	1,5	2,25
12	4	7	3,5	5	1,5	2,25
13	4	8	3,5	2	1,5	2,25
14	2	4	14	14	0	0
15	4	7	3,5	5	1,5	2,25
16	4	8	3,5	2	1,5	2,25
<b>Jumlah</b>						<b>82,5</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(82,5)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{494}{4080} \\
 &= 0,877
 \end{aligned}$$

## V. Hasil Uji Validasi Nomer Item 4

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	1	3	16	16	0	0
2	3	6	7	8	1	1
3	2	5	12,5	11	1,5	2,25
4	2	4	12,5	14	1,5	2,25
5	2	5	12,5	11	1,5	2,25
6	2	5	12,5	11	1,5	2,25
7	4	6	2,5	8	5,5	30,25
8	2	4	12,5	14	1,5	2,25
9	3	6	7	8	1	1
10	4	8	2,5	2	0,5	0,25
11	3	7	7	5	2	4
12	3	7	7	5	2	4
13	4	8	2,5	2	0,5	0,25
14	2	4	12,5	14	1,5	2,25
15	3	7	7	5	2	4
16	4	8	2,5	2	0,5	0,25
<b>Jumlah</b>						<b>58,5</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(58,5)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{351}{4080} \\
 &= 0,914
 \end{aligned}$$

## VI. Hasil Uji Validasi Nomor Item 5

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	1	4	16	15,5	0,5	0,25
2	4	8	4,5	3	1,5	2,25
3	2	5	13	12,5	0,5	0,25
4	3	7	9,5	6,5	3	9
5	2	5	13	12,5	0,5	0,25
6	3	6	9,5	9	0,5	0,25
7	4	7	4,5	6,5	2	4
8	2	5	13	12,5	0,5	0,25
9	2	5	13	12,5	0,5	0,25
10	4	6	4,5	9	4,5	20,25
11	4	8	4,5	3	1,5	2,25
12	4	8	4,5	3	1,5	2,25
13	4	8	4,5	3	1,5	2,25
14	2	4	13	15,5	2,5	6,25
15	4	8	4,5	3	1,5	2,25
16	4	6	4,5	9	4,5	20,25
<b>Jumlah</b>						<b>72,5</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(72,5)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{435}{4080} \\
 &= 0,893
 \end{aligned}$$

## VII. Hasil Uji Validasi Nomor Item 6

No.	Skor		Rangking		D	D <sup>2</sup>
	X	Y	X	Y		
1	3	4	10	15,5	5,5	30,25
2	4	8	3,5	3	0,5	0,25
3	3	5	10	12,5	2,5	6,25
4	4	7	3,5	6,5	3	9
5	3	5	10	12,5	2,5	6,25
6	3	6	10	9	1	1
7	3	7	10	6,5	3,5	12,25
8	3	5	10	12,5	2,5	6,25
9	3	5	10	12,5	2,5	6,25
10	2	6	15	9	6	36
11	4	8	3,5	3	0,5	0,25
12	4	8	3,5	3	0,5	0,25
13	4	8	3,5	3	0,5	0,25
14	2	4	15	15,5	0,5	0,25
15	4	8	3,5	3	0,5	0,25
16	2	6	15	9	6	36
<b>Jumlah</b>						<b>151</b>

$$\begin{aligned}
 rho_{xy} &= 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6(151)}{16(256 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{906}{4080} \\
 &= 0,778
 \end{aligned}$$

## Lampiran I. Analisis Data Hasil Uji Reliabilitas

Tabel Persiapan Uji Reliabilitas

No.	Nomer Item			Jumlah	Nomer Item			Jumlah	Rangking		D	D <sup>2</sup>
	1	3	5		X	2	4		6	Y		
1	3	1	3	7	2	1	2	5	14,5	15	0,5	0,25
2	3	3	4	10	4	4	3	11	6	6,5	0,5	0,25
3	2	2	3	7	2	2	2	6	14,5	13,5	1	1
4	3	2	4	9	3	3	2	8	8,5	9,5	1	1
5	2	2	3	7	2	2	2	6	14,5	13,5	1	1
6	3	2	3	8	2	3	2	7	11	11,5	0,5	0,25
7	3	4	3	10	4	4	2	10	6	8	2	4
8	3	2	3	8	3	2	2	7	11	11,5	0,5	0,25
9	4	3	3	10	3	2	3	8	6	9,5	3,5	12,25
10	2	4	2	8	3	4	4	11	11	6,5	4,5	20,25
11	3	4	4	11	4	4	4	12	4	3	1	1
12	4	4	4	12	4	4	4	12	2	3	1	1
13	4	4	4	12	4	4	4	12	2	3	1	1
14	3	2	2	7	2	2	2	6	14,5	13,5	1	1
15	4	4	4	12	4	4	4	12	2	3	1	1
16	3	4	2	9	4	4	4	12	8,5	3	5,5	30,25
<b>Jumlah</b>	<b>49</b>	<b>47</b>	<b>51</b>	<b>147</b>	<b>50</b>	<b>49</b>	<b>46</b>	<b>145</b>	<b>136</b>	<b>133,5</b>		<b>75,75</b>



## J.2 Hasil Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

### J.2.1 Hasil Post-test Kelompok Eksperimen

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Mendengar kata dengan serius		Mengulang kembali 4 kata yang disimak		Menyampaikan pesan dengan lengkap			
		1	2	1	2	1	2		
1	Naufal	2	3	3	3	3	2	16	66,67
2	Alif	2	3	3	3	3	2	16	66,67
3	Langit	2	3	3	3	3	3	17	70,83
4	Azizil	2	2	2	3	3	3	15	62,5
5	Rafa	2	2	3	3	3	2	15	62,5
6	Fressi	3	2	3	2	3	2	15	62,5
7	Cika	2	3	3	3	3	3	17	70,83
8	Rara	3	3	4	4	4	3	21	87,5
9	Tata	3	3	4	4	4	3	21	87,5
10	Lala	3	3	3	3	4	3	19	79,17
11	Mika	2	3	2	2	3	3	15	62,5
12	Danis	2	3	3	3	3	3	17	70,83
13	Anis	3	3	4	4	3	2	19	79,17
14	Nayla	3	3	3	3	4	3	19	79,17

### J.2.2 Hasil Post-test Kelompok Kontrol

No	Nama	Indikator						Jumlah	Skor
		Mendengar kata dengan serius		Mengulang kembali 4 kata yang disimak		Menyampaikan pesan dengan lengkap			
		1	2	1	2	1	2		
1	Kayla	3	2	3	3	2	2	15	62,5
2	Lia	3	2	3	3	3	2	16	66,67
3	Nizar	2	3	4	3	3	4	19	79,17
4	Nana	3	3	4	4	3	3	20	83,33
5	Raihan	3	3	3	3	3	3	18	75
6	Fifi	2	2	3	3	2	2	14	58,33
7	Yukto	2	3	3	3	3	3	17	70,83
8	Azka	3	3	3	3	3	4	19	79,17
9	Akbar	3	2	2	3	3	3	16	66,67
10	Samuel	2	2	3	3	2	3	15	62,5
11	Nina	3	2	3	3	2	2	15	62,5
12	Olivia	2	2	3	3	2	2	14	58,33

## J.3 Uji Homogenitas

Hasil pre-test kelompok A1 dan A2

No.	Kelompok A1		Kelompok A2	
	$X_{K1}$	$X_{K1}^2$	$X_{K2}$	$X_{K2}^2$
1	58,33	3402,39	58,33	3402,39
2	58,33	3402,39	62,5	3906,25
3	66,67	4444,89	75	5625
4	54,17	2934,39	75	5625
5	50	2500	70,83	5016,89
6	54,17	2934,39	50	2500
7	54,17	2934,39	62,5	3906,25
8	75	5625	75	5625
9	75	5625	62,5	3906,25
10	62,5	3906,25	58,33	3402,39
11	54,17	2934,39	58,33	3402,39
12	66,67	4444,89	50	2500
13	70,83	5016,89		
14	75	5625		
Jumlah	875,01	55730,26	758,32	48817,81
Rata-rata	62,51		63,19	

Tabel ringkasan uji homogenitas

Dicari	Kelompok A1	Kelompok A2	Jumlah
$n_K$	14	12	26
$\sum x_K$	875,01	758,32	1633,33
$\sum x_K^2$	55730,26	48817,81	104548,1
M	62,51	63,19	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui:

$$N = 26$$

$$\sum x_T = 1633,33$$

$$\sum x_T^2 = 104548,1$$

$$\begin{aligned}
 1. JK_T &= X^2_T - \frac{(\sum x_T)^2}{N} \\
 &= 10458,1 - \frac{(1633,33)^2}{26} \\
 &= 10458,1 - \frac{2.667.766,89}{26} \\
 &= 10458,1 - 102.606,4188 \\
 &= 1941,681
 \end{aligned}$$

$$2. JK_K = \sum \frac{(\sum x_K)^2}{n_K} - \frac{(\sum x_T)^2}{N}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{(875,01)^2}{14} + \frac{(758,32)^2}{12} - \frac{(1633,33)^2}{26} \\
 &= \frac{765.642,5}{14} + \frac{575.049,2}{12} - \frac{2.667.766,89}{26} \\
 &= 54.688,5 + 47.920,77 - 102.606,42 \\
 &= 3,1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. JK_d &= JK_T - JK_K \\
 &= 1941,681 - 3,1 \\
 &= 1938,581
 \end{aligned}$$

$$4. db_T = N - 1 = 26 - 1 = 25$$

$$5. db_K = K - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$6. db_d = N - K = 26 - 2 = 24$$

$$\begin{aligned}
 7. MK_K &= \frac{JK_K}{db_K} \\
 &= \frac{3,1}{1} \\
 &= 3,1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 8. MK_d &= \frac{JK_d}{db_d} \\
 &= \frac{1938,581}{24} \\
 &= 80,7742083
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 9. t_h &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\
 &= \frac{62,51 - 63,19}{\sqrt{80,7742083 \left( \frac{1}{14} + \frac{1}{12} \right)}} \\
 &= \frac{0,68}{\sqrt{80,7742083 (0,154761905)}} \\
 &= \frac{0,68}{\sqrt{12,5008284}} \\
 &= \frac{0,68}{3,5356510} \\
 &= 0,192
 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan secara manual diketahui bahwa  $t_{hitung} = 0,192$ . Kemudian  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db_d = 24$  memiliki harga 2,064. Hasil tersebut membuktikan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , artinya kemampuan anak sebelum diberi perlakuan adalah homogen.

#### J.4 Hasil Perhitungan Uji-t

##### J.4.1 Daftar Nilai Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok Kontrol					Kelompok Eksperimen				
No.	Nama subjek	Nilai		Beda	No.	Nama Subjek	Nilai		Beda
		Pre-test	Post-test				Pre-test	Post-test	
1	Kayla	58,33	62,5	4,17	1	Naufal	58,33	66,67	8,34
2	Lia	62,5	66,67	4,17	2	Alif	58,33	66,67	8,34
3	Nizar	75	79,17	4,17	3	Langit	66,67	70,83	4,16
4	Nana	75	83,33	8,33	4	Azizil	54,17	62,5	8,33
5	Raihan	70,83	75	4,17	5	Rafa	50	62,5	12,5
6	Fifi	50	58,33	8,33	6	Fressi	54,17	62,5	8,33
7	Yukto	62,5	70,83	8,33	7	Cika	54,17	70,83	16,66
8	Azka	75	79,17	4,17	8	Rara	75	87,5	12,5
9	Akbar	62,5	66,67	4,17	9	Tata	75	87,5	12,5
10	Samuel	58,33	62,5	4,17	10	Lala	62,5	79,17	16,67
11	Nina	58,33	62,5	4,17	11	Mika	54,17	62,5	8,33
12	Olivia	50	58,33	8,33	12	Danis	66,67	70,83	4,16
					13	Anis	70,83	79,17	8,34
					14	Nayla	75	79,17	4,17

## J.4.2 Perhitungan uji-t

No	Kelompok Eksperimen			$X_1$	Kelompok Kontrol			$y^2$
	Pre-test ( $X_i$ )	Post-test ( $x^2$ )	Beda ( $x$ )		Pre-test ( $y_1$ )	Post-test ( $y^2$ )	Beda ( $y$ )	
1	58,33	66,67	8,34	69,5556	58,33	62,5	4,17	17,3889
2	58,33	66,67	8,34	69,5556	62,5	66,67	4,17	17,3889
3	66,67	70,83	4,16	17,506	75	79,17	4,17	17,3889
4	54,17	62,5	8,33	69,3889	75	83,33	8,33	69,3889
5	50	62,5	12,5	156,25	70,83	75	4,17	17,3889
6	54,17	62,5	8,33	69,3889	50	58,33	8,33	69,3889
7	54,17	70,83	16,66	277,5556	62,5	70,83	8,33	69,3889
8	75	87,5	12,5	156,25	75	79,17	4,17	17,3889
9	75	87,5	12,5	156,25	62,5	66,67	4,17	17,3889
10	62,5	79,17	16,67	277,8889	58,33	62,5	4,17	17,3889
11	54,17	62,5	8,33	69,3889	58,33	62,5	4,17	17,3889
12	66,67	70,83	4,16	17,506	50	58,33	8,33	69,3889
13	70,83	79,17	8,34	69,5556				
14	75	79,17	4,17	17,3889				
Jml	875,01	1008,34	133,33	1493,429	758,32	825	66,68	416,6668
M	62,51	72,03			63,19	68,75		

1. Rata-rata nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen

a. Rata-rata ( $M_x$ ) =  $\frac{\sum x}{N_x} = \frac{133,33}{14} = 9,523571$

b.  $\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$   
 $= 1493,429 - \frac{(133,33)^2}{14}$   
 $= 1493,429 - \frac{17776,89}{14}$   
 $= 1493,429 - 1269,778$   
 $= 223,651$

2. Rata-rata nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol

a. Rata-rata ( $M_x$ ) =  $\frac{\sum x}{N_x} = \frac{66,68}{12} = 5,556667$

b.  $\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$

$$\begin{aligned}
 &= 416,6668 - \frac{(66,68)^2}{12} \\
 &= 416,6668 - \frac{4446,22}{12} \\
 &= 416,6668 - 370,5183 \\
 &= 46,1485
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \ t_{test} &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{9,52371 - 5,556667}{\sqrt{\left(\frac{223,651 + 46,1485}{14 + 12 - 2}\right)\left(\frac{1}{14} + \frac{1}{12}\right)}} \\
 &= \frac{3,966904}{\sqrt{\frac{269,7995}{24} (0,0952381)}} \\
 &= \frac{3,966904}{\sqrt{(11,2416) (0,0952381)}} \\
 &= \frac{3,966904}{\sqrt{1,070628625}} \\
 &= \frac{3,966904}{1,034711856} \\
 &= 3,833824825
 \end{aligned}$$

Nilai rata-rata beda pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen ( $M_x$ ) sebesar 9,523571 dan kelompok kontrol ( $M_y$ ) sebesar 5,556667. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen ( $\sum x^2$ ) sebesar 223,651 dan hasil kelas kontrol ( $\sum y^2$ ) sebesar 46,1485. Hasil perhitungan dengan rumus uji t secara manual diperoleh  $t_{hitung} = 3,834$ , kemudian dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 24$  pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,064$ .

Berdasarkan analisis tersebut, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,834 > 2,064$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode permainan bisik berantai dengan yang diajari tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai. Artinya ( $H_1$ ) yang menyatakan ada pengaruh penggunaan metode permainan bisik berantai terhadap hasil belajar menyimak anak kelompok A di Tk Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2018/2019 diterima.

### J.5 Uji Keefektifan Relatif

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

(Masyhud, 2016: 358)

Keterangan :

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX<sub>1</sub>= Mean atau rata-rata pada kelompok kontrol

MX<sub>2</sub>= Mean atau rata-rata pada kelompok eksperimen

Hasil analisis keefektifan relatif tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif

Hasil Uji Keefektifan Relatif	Kategori Keefektifan
91% - 100%	Keefektifan sangat tinggi
71% - 90%	Keefektifan tinggi
31% - 70%	Keefektifan sedang
11% - 30%	Keefektifan rendah
0% - 10%	Keefektifan sangat rendah

Data yang digunakan untuk perhitungan keefektifan relative (ER) rata-rata individu kelompok sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 ER &= \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{9,523571 - 5,556667}{\left(\frac{9,523571 + 5,556667}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{3,966904}{\left(\frac{15,080241}{2}\right)} \times 100\% \\
 &= \frac{3,966904}{(7,5401205)} \times 100\% \\
 &= 71,60\% \text{ \%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar anak kelompok A1 (kelompok eksperimen) diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen (M<sub>x</sub>) = 9,523571 dengan pembelajaran

menerapkan metode permainan bisik berantai dan rata-rata nilai A2 (kelompok kontrol) ( $M_y$ ) = 5,55667 dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai diperoleh keefektifan relatif sebesar 71,60% artinya bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode permainan bisik berantai lebih efektif 71,60% dibandingkan dibandingkan dengan tanpa menggunakan metode permainan bisik berantai.



K. Perhitungan Uji Homogenitas Menggunakan SPSS

UJI HOMOGENITAS

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	14	62.50	9.062	2.422
	Kontrol	12	63.25	9.087	2.623

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.188	.669	-.210	24	.835	-.750	3.569	-8.117	6.617
	Equal variances not assumed			-.210	23.375	.835	-.750	3.570	-8.129	6.629

L. Hasil Perhitungan Uji-t Menggunakan SPSS

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Eksperimen	14	9.29	4.250	1.136
	Kontrol	12	5.33	1.969	.569

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	4.846	.038	2.954	24	.007	3.952	1.338	1.191	6.713
	Equal variances not assumed			3.111	18.925	.006	3.952	1.270	1.293	6.612

## Lampiran M. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Perlakuan I

Usia	: 4-5 tahun
Semester/Minggu	: 2/2
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Alam Semesta/Benda-Benda Langit/Bulan Purnama
Hari/Tanggal	: Senin/11 Maret 2019

**Kompetensi Dasar (KD) 1.1, 2.3, (3.3,4.3), (3.6, 4.6), (3.10, 4.10), (3.15.4.15)**

#### Tujuan Pembelajaran

- Dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptan-Nya
- Dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Dapat mengenal benda-benda langit (bulan)
- Dapat mengembangkan motorik halus anak melalui menempel
- Dapat menyimak penjelasan guru mengenai tema
- Dapat menirukan 3-4 urutan kata

#### Media/Sumber Belajar

Gambar benda-benda langit, LKA (Lembar Kerja Anak), pensil, origami, lem

#### Langkah Kegiatan

##### I. Pembukaan

- SOP
- Bercakap tentang benda-benda langit
- Bernyanyi “Ambilkan Bulan”

##### II. Inti :

###### ➤ Mengamati

Anak mengamati bentuk gambar bulan

###### ➤ Menanya

Guru memotivasi anak agar anak bertanya apa yang ingin anak ketahui setelah melihat gambar bulan. Misalnya pertanyaan “bagaimana bentuk bulan?”

- **Mengumpulkan Informasi, menalar, dan mengkomunikasikan**
  - Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak
  - Guru menyebutkan benda-benda yang ada di langit
  - Guru menunjukkan gambar bulan dan menjelaskannya

#### **1. Kegiatan 1: Mengelompokkan Benda-Benda Langit**

- Guru membagikan LKA
- Anak mengambil pensil
- Anak mengelompokkan benda-benda langit

#### **2. Kegiatan 2: Menebalkan Gambar Bulan**

- Guru memberikan contoh cara menebalkan bulan
- Guru membagikan LKA
- Anak mengambil pensil
- Anak menebalkan gambar bulan

#### **3. Kegiatan 3: Kolase Gambar Bulan**

- Guru membagikan kertas origami
- Anak mengambil lem
- Anak mengkolase gambar bulan

### **III. SOP, Makan Minum, Bermain Bebas**

#### **IV. Penutup**

- Bernyanyi “Ambilkan Bulan”
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Berdo’a, salam

#### **V. Rencana Evaluasi**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator )

NA : Mempercayai alam semesta ciptaan Tuhan (1.1.1)

- FM : Menebalkan gambar (3.3.1)
- KOG : mengelompokkan benda-benda langit (3.6.2)
- BHS : menirukan 3-4 kata (3.10.2)
- SE : kolase gambar bulan (3.15.2)
- SOSEM : memiliki sikap kreatif (2.3)

➤ Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Kegiatan Pengaman  
Balok Kayu

Mengetahui

Guru Kelas A1  
TK Dharma Indria 1

Mahasiswa

Imanah

Nafis Khoirun Khotimah

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Perlakuan II**

Usia	: 4-5 tahun
Semester/Minggu	: 2/2
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Alam Semesta/Benda-Benda Langit/Gerhana Bulan
Hari/Tanggal	: Rabu/13 Maret 2019

**Kompetensi Dasar (KD) 1.1, 2.3, (3.3,4.3), (3.6,4.6) (3.10, 4.10) (3.15.4.15)****Tujuan Pembelajaran**

- Dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptan-Nya
- Dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Dapat mengenal benda-benda langit (bulan)
- Dapat mengurutkan proses terjadinya gerhana bulan
- Dapat menirukan 3-4 urutan kata (menyimak)

**Media/Sumber Belajar**

LKA (Lembar Kerja Anak), gunting, lem, pensil

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap tentang benda-benda langit
- Bersyair “Gerhana Bulan”

**II. Inti :****➤ Mengamati**

Anak mengamati gambar gerhana bulan

**➤ Menanya**

Guru memotivasi anak agar anak bertanya apa yang ingin anak ketahui setelah melihat gambar bulan. Misalnya pertanyaan “bagaimana terjadinya gerhana bulan?”

**➤ Mengumpulkan Informasi, menalar, dan mengkomunikasikan**

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak

- Guru menjelaskan urutan terjadinya gerhana bulan
- Guru menunjukkan gambar gerhana bulan dan menjelaskannya

**4. Kegiatan 1: Menggunting gambar benda langit (matahari, bumi, bulan)**

- Guru membagikan LKA
- Anak mengambil gunting
- Anak menggunting

**5. Kegiatan 2: Menempel gambar benda langit (matahari, bumi, bulan)**

- Anak mengambil lem
- Anak menempel gambar tersebut pada LKA

**6. Kegiatan 3: Mengurutkan proses terjadinya gerhana bulan**

- Guru menjelaskan urutan gerhana bulan
- Anak mengurutkan proses terjadinya gerhana bulan

**III. SOP, Makan Minum, Bermain Bebas**

**IV. Penutup**

- Bersyair “Gerhana Bulan”
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Berdo’a, salam

**V. Rencana Evaluasi**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator )

NA	: Mempercayai alam semesta ciptaan Tuhan (1.1.1)
FM	: menggunting gambar benda-benda langit (4.3.6)
KOG	: mengurutkan proses terjadinya gerhana bulan (3.6.4)
BHS	: menirukan 3-4 kata (3.10.2)
SE	: menempel benda-benda langit (3.15.2)
SOSEM	: memiliki sikap kreatif (2.3)

- Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Kegiatan Pengaman  
Balok Kayu

Mengetahui

Guru Kelas A1  
TK Dharma Indria 1

Mahasiswa

Imanah

Nafis Khoirun Khotimah

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Perlakuan III**

Usia	: 4-5 tahun
Semester/Minggu	: 2/2
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema	: Alam Semesta/Benda-Benda Langit/Pelangi
Hari/Tanggal	: Selasa/19 Maret 2019

**Kompetensi Dasar (KD) 1.1, 2.3, (3.3,4.3), (3.10, 4.10), (3.12, 4.12), (3.15.4.15)****Tujuan Pembelajaran**

- Dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptan-Nya
- Dapat memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Dapat mengenal benda-benda langit (bulan)
- Dapat menulis huruf-huruf yang dicontohkan (melengkapi kata bulan)
- Dapat menirukan 3-4 urutan kata (menyimak)

**Media/Sumber Belajar**

LKA (Lembar Kerja Anak), pensil, pesan kata

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap tentang benda-benda langit
- Bersyair “Bulan Sabit”

**II. Inti :****➤ Mengamati**

Anak mengamati gambar gerhana bulan

**➤ Menanya**

Guru memotivasi anak agar anak bertanya apa yang ingin anak ketahui setelah melihat gambar bulan. Misalnya pertanyaan “bagaimana terjadinya gerhana bulan?”

- **Mengumpulkan Informasi, menalar, dan mengkomunikasikan**
  - Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak
  - Guru menunjukkan gambar gerhana bulan dan menjelaskannya

#### **7. Kegiatan 1: Mewarnai gambar pelangi**

- Guru membagikan LKA
- Anak mengambil spidol
- Anak mewarnai gambar pelangi

#### **8. Kegiatan 2: Menulis kata “pelangi”**

- Anak mengambil pensil
- Anak menulis kata pelangi

#### **9. Kegiatan 3: Menjumlah gambar pelangi**

- Guru membagikan LKA
- Anak mengambil pensil
- Anak menjumlah gambar pelangi

### **III. SOP, Makan Minum, Bermain Bebas**

#### **IV. Penutup**

- Bernyanyi “Pelangi-Pelangi”
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Berdo’a, salam

#### **V. Rencana Evaluasi**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator )

NA : Mempercayai alam semesta ciptaan Tuhan (1.1.1)

FM : menulis huruf vocal

KOG : melengkapi kata bulan sabit

BHS : menirukan 3-4 kata (3.10.2)

SE : mewarna gambar bulan sabit (3.15.2)

SOSEM : memiliki sikap kreatif (2.3)

➤ Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Kegiatan Pengaman  
Balok Kayu

Mengetahui

Guru Kelas A1  
TK Dharma Indria 1

Imanah

Mahasiswa

Nafis Khoirun Khotimah

**Lampiran N. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran**

**N.1 Foto Kegiatan Pembelajaran Kelompok A**



Gambar 1. Pembukaan kelas kontrol dan kelas eksperimen



Gambar 2. Guru menjelaskan pokok bahasan



Gambar 3. Pelaksanaan Pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

N.2 Foto kegiatan pembelajaran kelompok eksperimen



Gambar 4. Guru membisikkan pesan kepada anak



Gambar 5. Anak membisikkan pesan kepada temannya.

### N.3 Foto Kegiatan Pembelajaran kelompok kontrol



Gambar 6. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKA



Gambar 7. Anak mengerjakan LKA



## Lampiran O. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile: 0331-339029  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

---

Nomor **1766**/UN25.1.5/LT/2019 05 MAR 2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala  
TK Dharma Indria 1  
Jember.

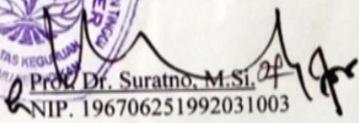
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Nafis Khoirun Khotimah
NIM	: 150210205084
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Dharma Indria 1 Patrang - Jember dengan judul "Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

  
Wakil Dekan I,  
  
Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003

## Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian

	<b>TK DHARMA INDRIA I</b> NSS : 00.2.05.24.18.019 TERAKREDITASI : A Alamat : Jl. Jeruk No. 10 Perum Dosen Patrang –Jember
---	--

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 046 /TK.DI.I/413.02/20559463/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rohatun, S.Pd
NIP	: 196807192008012007
Pangkat/ Golongan	: Penata Muda Tk I / IIIb
Jabatan	: Kepala TK
Unit Kerja	: TK Dharma Indria I

menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama	: Nafis Khoirun Khotimah
NIM	: 150210205084
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melaksanakan Penelitian di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember sehubungan dengan penyelesaian studinya dengan judul :

**“Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”**  
yang dilaksanakan pada tanggal 11 s/d 21 Maret 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk kepentingan/ kelengkapan skripsi.

Jember, 22 Maret 2019  
Kepala Sekolah


<b>ROHATUN, S.Pd</b> NIP. 196807192008012007



**Lampiran Q. Biodata****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Nafis Khoirun Khotimah  
 Tempat Tanggal Lahir : Jember 11 Agustus 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Jl. Imam Bonjol G7/283 RT 01/RW 04 Kaliwates  
 Jember  
 Alamat Tinggal : Jl. Imam Bonjol G7/283 RT 01/RW 04 Kaliwates  
 Jember  
 Telepon : 082 245 473 669  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Latar Belakang Pendidikan :

No.	PENDIDIKAN	Tempat	TAHUN LULUS
1.	TK Kaliwates	Jember	2003
2.	MI MIMA CONDRO	Jember	2009
3.	SMP Negeri 5 Jember	Jember	2012
4.	SMK Negeri 1 Jember	Jember	2015
5.	FKIP-Universitas Jember	Jember	2019

