PENGARUH *CHAIN MESSAGE GAME* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

(Penelitian di Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang)

SKRIPSI

Oleh :

Ira Iriyanti

23.0304.0012

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2025

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan krusial sebagai sarana untuk berkomunikasi antar individu. Kemampuan berbahasa memungkinkan seseorang, termasuk anak-anak, untuk mengembangkan kemampuan social dalam berhubungan dengan orang lain. Kemampuan bersosialisasi di dalam lingkungan masyarakat diawali dari keterampilan berkomunikasi yang baik. Selain itu, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan dan pikiran seseorang. Tanpa bahasa, komunikasi antar individu akan terhambat. Anak-anak memiliki kemampuan untuk menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran mereka dan memungkinkan orang lain untuk memahami apa yang mereka katakan.

Sasaran utama dari pembelajaran bahasa adalah untuk mewujudkan komunikasi yang efektif. Kemahiran berbahasa dapat dicapai melalui dua jalur: pemerolehan (*acquisition*) dan pembelajaran (*learning*). Bahasa didapatkan secara instrinsik dan tidak disadari, sebagai hasil dari interaksi sosial yang intens. Proses ini umumnya dialami oleh anak-anak dan individu yang terlibat dalam lingkungan berbahasa dalam jangka waktu yang lama.

Komunikasi pada anak-anak menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan komunikasi pada bayi, balita, remaja, atau orang dewasa. Anak-anak usia prasekolah memiliki kebutuhan khusus dalam memperluas kata kata. Mereka harus memperluas perbendaharaan kata yang mereka miliki untuk berkomunikasi secara efektif. Lingkungan sehari-hari dan pengalaman di prasekolah menyediakan sumber kata yang kaya. Sehubungan dengan itu, pendidik berperan sangat penting dalam membantu anak-anak untuk memahami dan menggunakan kata-kata yang sudah mereka pahami, serta memperkenalkan dan mengajarkan kata-kata baru.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang, ditemukan bahwa dalam kegiatan mendongeng, guru kurang

memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berkata mereka. Saat bercerita, guru hanya membacakan cerita tanpa memberi anak kesempatan untuk bertanya, memberikan pendapat, atau menceritakan kembali cerita sesuai dengan kemampuan mereka. Terlihat dari beberapa anak masih belum mampu menyampaikan ide dalam pikirannya dan mengungkapkan pendapatnya secara lisan. Sementara pada fase ini anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan (Septanti et al., 2015). Selain masalah kurangnya kesempatan berbicara, ditemukan juga bahwa beberapa anak di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang masih merasa malu untuk berbicara. Hal ini dapat dilihat ketika anak-anak tersebut ditanya atau diajak berbicara oleh guru, mereka tidak menunjukkan reaksi apa pun, dan beberapa hanya diam saja. Selain itu, kegiatan bercerita di TK tersebut masih kurang variatif karena hanya menggunakan buku cerita, sehingga anak-anak mudah merasa bosan. Ketidakmampuan anak dalam berbicara dapat berdampak langsung pada artikulasi yang kurang jelas, kosa kata yang belum optimal, dan gaya bicara yang masih terbata-bata. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak kurang meluas karena guru lebih aktif daripada anak, dan metode yang tidak begitu menarik juga menjadi faktor penghambat optimalnya kemampuan berbicara anak.

Kenyataan dilapangan menunjukkan lemahnya kemampuan berkomunikasi pada anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang. Observasi awal yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa di kelompok A TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang terdapat 16 anak yang berusia kisaran 4-5 tahun yang tergabung dalam satu kelas, diperoleh data kemampuan penerimaan dan kemampuan berbicara bervariasi antara satu anak dengan anak yang lainnya. Kemungkinan hanya 30% dari siswa yang sudah memiliki kemampuan berbicara anak yang cukup optimal, dan yang lainnya masih rata-rata dan dibawahnya. Kemampuan berbicara adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama pada kelompok usia 4-5 tahun. Kemampuan ini tidak hanya mempengaruhi

kemampuan anak dalam berkomunikasi, tetapi juga berperan dalam perkembangan kognitif, social, dan emosional mereka. Bila kemampuan berbicara diabaikan, dampaknya anak akan mengalami gangguan berbicara dibanding dengan anak seusianya.

Berbagai upaya telah dilakukan guna mengembangkan keterampilan berbicara anak pada anak usia dini, contohnya adalah penggunaan media Celemek Cerita dalam proses pembelajaran, permainan tebak gambar, dan metode bermain peran. Upaya-upaya tersebut telah banyak dilakukan oleh lembaga-lembaga sekolah akan tetapi, hasilnya kurang optimal dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, Permainan *Chain Message Game* di rancang sebagai inovasi baru untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada anak usia dini. Hal ini diharapkan dapat menjadi cara baru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok anak usia dini (Malahayati et al 2012). *Chain Message Game* ini dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek dalam kemampuan berbicara seperti menyimak, menerima suatu informasi.

Salah satu jenis permainan yang dapat mengembangkan kemampuan bercerita anak yaitu dengan permainan pesan berantai (*Chain Message Game*). *Chain Message Game* adalah permainan yang melibatkan beberapa anak dalam menyampaikan pesan secara berurutan. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki manfaat besar dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini. Cara bermain yaitu dengan membuat sebuah pesan pendek yang menarik dan mudah diingat. Pesan ini bisa berupa kalimat sederhana, cerita pendek atau bahkan teka-teki, mulai dari peserta pertama bisikkan pesan tersebut kepada peserta pertama, kemudian peserta pertama membisikkan pesan yang sama kepada peserta kedua, dan begitu seterusnya hingga pesan sampai ke peserta terakhir. Peserta terakhir akan mengucapkan pesan yang ia dengar dengan suara keras, bandingkan pesan yang diucapkan peserta terakhir dengan pesan asli. Apakah terdapat kesalahan atau perubahan dalam penyampaian pesan. Permainan pesan berantai memiliki banyak manfaat, seperti memberikan kesempatan kepada

anak untuk mampu menyampaikan sebuah pesan secara utuh, merangsang kreativitas anak, meningkatkan daya ingat, melatih kerja sama, menumbuhkan rasa percaya diri, menerjemahkan pesan secara tepat dan utuh dan melatih kemampuan berbicara.

Penelitian ini didasarkan oleh pentingnya kemampuan berbicara bagi anak usia dini dan kebutuhan untuk mencari metode yang inovatif dan menyenangkan dan penggunaan *Chain Message Game* sebagai intervensi memiliki potensi karena sifatnya yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial. Tujuan penelitian ini memiliki tujuan yang jelas yaitu untuk mengetahui pengaruh *Chain Message Game* untuk melihat kemampuan berbicara pada anak kelompok A TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam penelitian ini, antara lain :

1. Kemampuan anak untuk menyampaikan pendapat dan ide yang belum tercapai secara maksimal karena guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan berkata.
2. Beberapa anak masih belum dapat menanggapi dengan baik orang ketika orang lain mengajak berbicara karena guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk sekedar bertanya dan menjawab.
3. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang begitu menarik karena guru hanya menggunakan buku cerita.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya permasalahan maka penelitian ini dibatasi pada metode *Chain Message Game* dan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di Kelompok A TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Apakah *Chain Message Game* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara (meliputi pengucapan, kosakata, dan kelancaran) pada anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menguji pengaruh *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *chain message game* dalam pembelajaran dan kemampuan berbicara anak didik.

2. Secara Praktik
   a. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak didik .
   b. Bagi orang tua, sebagai bahan masukan dalam mendorong anaknya untuk dapat mengoptimalkan kemampuan berbicara pada anak.
   c. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan atau masukan dengan kajian yang lebih luas dan menjadi inspirasi serta motivasi bagi kemajuan pengembangan pendidikan bagi anak usia dini.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Berbicara Pada Anak

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Salah satu komponen perkembangan seorang anak adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif, social, dan emosional mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan, terdapat empat keterampilan utama dalam memperluas bahasa anak usia dini yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.Menyimak adalah proses aktif memahami bahasa lisan. Pada anak usia dini, keterampilan menyimak berkembang melalui membedakan suara dan memahami kata dan kalimat. Berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi melalui bahasa lisan, perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini meliputi perkembangan kosakata, ekspresi, artikulasi, dan kejelasan. Membaca adalah proses memahami bahasa tulis. Pada anak usia dini, kemampuan membaca mulai berkembang melalui penggunaan phonics, kata bermakna, gabungan phonics dan kata bermakna. Menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi melalui bahasa tulis. Pada anak usia dini, kemampuan menulis mulai berkembang melalui pra-menulis, menulis nama, dan menulis kata sederhana. Keempat keterampilan berbahasa ini tidak berkembang secara terpisah, tetapi saling mempengaruhi satu sama lain. Misalnya, kemampuan menyimak yang baik akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara yang baik akan mendukung perkembangan kemampuan membaca dan menulis.

.

Sebagai komponen keterampilan bahasa, bicara adalah keterampilan mental motorik yang mencakup koordinasi otot untuk berbagai mekanisme suara dan kemampuan untuk mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. (Mulyasa et al., 2014). Bicara sebagai alat komunikasi utama, bicara memungkinkan kita menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi secara langsung dan interaktif. Kita dapat menggunakan intonasi, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh untuk memperjelas pesan kita. Bicara dapat digunakan dalam berbagai situasi dan konteks, mulai dari percakapan sehari-hari hingga presentasi formal. Dibandingkan dengan metode komunikasi lainnya, seperti tulisan, gerak tubuh, gambar, dan sebagainya, berbicara adalah alat komunikasi manusia yang paling penting. Melalui berbicara, kita tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berbagi ide, pikiran, gagasan, dan bahkan perasaan kita kepada orang lain. Bicara merupakan proses menyampaian sesuatu dengan maksud tertentu yang dilakukan dengan cara mengucapkan bunyi-bunyi yang dapat dipahami oleh orang yang mendengar disekitarnya. Berbicara pada orang dewasa bisa diartikan mengucapkan bunyi bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain. Berbicara pada anak-anak lebih mengacu pada apa yang mereka katakan, baik itu bunyi bahasa maupun bunyi yang bukan bahasa yang diucapkan oleh mereka. (Suhartono et al., 2015).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara memang merupakan kemampuan seseorang untuk mengutarakan expresi, menyatakan, dan menyampaikan maksud yang berupa ide, pikiran, gagasan, perasaan, atau isi hati kepada oranglain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami. Kemampuan ini sangat penting bagi manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Dengan demikian kemampuan berbicara bisa kita latih sejak usia dini dengan memberikan stimulasi dan pembelajaran bahasa sesuai dengan tumbuh kembang usianya.

2. Standar Perkembangan Bicara Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan bicara anak usia dini memang merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek penting dalam bahasa dengan fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantic (Suhartono et al., 2014). Selanjutnya Steinberg dan Gleason membagi perkembangan bahasa (termasuk bicara) ke dalam tiga tahap yakni perkembangan bicara prasekolah, tahap perkembangan bicara kombinatori, dan tahap perkembangan bicara masa sekolah. Steinberg dan Gleason mengungkapkan bahwa perkembangan bicara anak prasekolah disebut juga perkembangan bahasa anak sebelum memasuki sekolah. Perkembangan bicara anak prasekolah itu sendiri meliputi tahap penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional. Tahap penamaan yaitu anak-anak mulai mengucapkan urutan bunyi kata tertentu tetapi masih belum dapat memahami artinya . Tahap selanjutnya adalah tahap telegrafis yaitu anak-anak sudah dapat menyampaikan pesan dalam bentuk urutan bunyi dua atau tiga kata. Jika dalam tahap penamaan anak hanya mengucapkan urutan kata tanpa mengetahui maknanya, maka dalam tahap telegrafis anak sudah mengucapkan urutan kata dan mengetahui maknanya. Sedangkan tahap transformasional yaitu anak sudah mampu mentransformasikan apa yang ada dalam pikirannya dalam berbagai jenis kalimat. Jadi anak sudah mampu menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya dalam bentuk urutan kata atau kalimat. Tahap perkembangan bicara yang selanjutnya adalah tahap perkembangan bicara kombinatori. Tahap perkembangan bicara kombinatori pada umumnya terjadi pada anak usia 4-5 tahun, pada tahap ini anak mulai menunjukkan kemampuan yang lebih luas dalam berbahasa (Steinberg et al., 2005). Tahap perkembangan bicara kombinatori adalah tahapan di mana anak mulai mampu menggabungkan kata-kata menjadi frasa dan kalimat yang lebih kompleks. Mereka tidak hanya mengucapkan kata-kata tunggal, tetapi sudah bisa merangkai kata-kata tersebut untuk menyampaikan ide atau pikiran yang lebih lengkap. Ciri-ciri tahap perkembangan bicara

kombinatori yaitu kalimat lebih panjang, penggunaan tata bahasa, kosa kata yang berkembang, kemampuan bercerita dan kemampuan berdiskusi.

Dari beberapa teori terkait standar perkembangan bicara dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun memang mengalami perkembangan pesat. Anak pada usia dini sudah mampu menggunkan bahasa yang lebih kompleks dan terstruktur untuk berkomunikasi. Struktur kalimat anak sudah mampu menyatukan preposisi menjadi kalimat tunggal yang teratur dan terstruktur. Mereka tidak lagi hanya mengucapkan kata-kata tunggal atau kalimat sederhana, tetapi sudah bisa membuat kalimat yang lebih panjang dan luas. Pemahaman bahasa anak telah mampu memahami dan merespons apa yang orang lain sampaikan kepada mereka. Mereka juga sudah bisa menyampaikan maksud, ide, pikiran, dan perasaan mereka kepada orang lain dengan bahasa yang dapat dipahami. Perbendaharaan kata anak usia 4 – 5 tahun berkembang pesat. Mereka mempunyai sekitar 1.400 – 1.600 kata yang dapat mereka gunakan untuk berkomunikasi. Tata bahasa anak sudah mulai menguasai tata bahasa yang benar, mereka sudah bisa menggunakan awalan kata kerja (sekarang, kemarin, akan datang) dengan tepat. Rata-rata panjang kalimat yang diucapkan anak meningkat menjadi 6-8 kata per kalimat. Kosakata anak usia 4-5 tahun mencapai sekitar 2.500 kata yang mereka gunakan, 6.000 kata yang mereka mengerti, dan 25.000 kata yang mereka respons.

3. Tahapan Berbicara Pada Anak

Perkembangan bahasa anak biasanya dibagi menjadi beberapa rentang usia, dan masing-masing rentang usia memiliki fase perkembangan yang berbeda (Dhieni et al., 2015). Tahapan perkembangan ini sebagai berikut:

a. Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Taha ini merupakan fondasi penting bagi perkembangan bahasa anak. Pada tahap ini bayi belum menghasilkan kata-kata yang bermakna seperti orang dewasa,

namun mereka sudah mulai belajar berkomunikasi melalui berbagai cara terdiri dari (1) meraba 1(pralinguistik pertama). Usia 0-6 bulan, pada tahap ini, bayi mulai mengeluarkan suara-suara yang belum terarah, seperti tangisan, tawa, dan jeritan. Suara-suara ini merupakan bentuk komunikasi awal bayi untuk menyampaikan kebutuhan atau perasaan mereka. (2) Tahap meraba 2 (pralinguistik). Usia 6-12 bulan, pada tahao ini bayi mengeluarkan suara-suara yang lebih terarah dan mulai meniru bunyi-bunyi bahasa yang mereka dengar dari lingkungannya. Mereka mulai mengoceh dengan menggabungkan konsonan dan vokal seperti "ma-ma", "pa-pa".

b. Tahap II (linguistik). Tahap ini adalah periode ketika anakj mulai menggunakan bahasa secara lebih terstruktur dan kompleks. Mereka mulai memahami dan menghasilkan kata-kata yang bermakna, serta mampu menggabungkannya menjadi frasa dan kalimat. Tahap ini dibagi menjadi beberapa sub-tahap yaitu (1) Tahap-1; holafrastik (1tahun), Pada tahap ini anak mulai menggunkaan satu kata untuk menyampaikan makna keseluruhan dari suatu frasa atau kalimat. Contohnya, kata "mama" bisa berarti " aku mau mama", "itu mama", tolong aku". Perbendaharaan kata anak pada tahap ini biasanya terbatas, sekitar 50 kosakata. (2) Tahap-2; frasa(1-2 tahun), pada tahap ini anak mulai mampu mengucapkan dua kata atau lebih secara bersamaan untuk membentuk frasa sederhana. Contohnya, "mama susu", "papa kerja", atau "adik main". Pada tahap ini perbendaharaan kata anak mulai meningkat dan mereka mulai memahami beberapa aturan tata bahasa dasar.
c. Tahap III kalimat sederhana usia 2-3 tahun, pada tahap ini anak mulai mampu membuat kalimat sederhana yang terdiri dari subjek, predikat, dan objek. Contohnya, "adik minum susu", "papa baca koran", atau "aku mau main". Perbendaharaan kata anak teerus berkembang pesat dan mereka semakin memahami tata bahasa.

d. Tahap IV (tahap kalimat kompleks yaitu 3-5 tahun). Tahap ini anak mulai mampu membuat kalimat yang lebih kompleks, dengan menggunakan kata hubung, kata depan, dan klausa. Contohnya, "aku mau makan nasi kalau ada ayam", "papa pergi kerja naik mobil", atau "adik bermain sama teman-temannya di taman". Pada tahap ini, anak sudah bisa bercerita, berdiskusi, dan mengungkapkan ide atau pikiran mereka dengan lebih lancar dan terstruktur.

Suhartono dkk. (2005) mengelompokkan tahapan perkembangan awal ujaran anak menjadi tiga tahap, yaitu tahap penanaman, tahap telegrafis, dan tahap transformasional. Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Tahap penanaman (Usia 1-2 Tahun)

   Pda tahap ini ditandai dengan mulai munculnya kata-kata pertama anak. Pada awalnya, kata-kata ini mungkin belum jelas dan sulit diidentifikasi. Namun, seiring berjalannya waktu, pengucapan anak akan semakin membaik dan kosakata mereka akan bertambah.

   Ciri-ciri tahap penanaman yaitu satu kata, intonasi, dan perbendaharaan kata.

2) Tahap telegrafis (usia 2-3 tahun)

   Pada tahap ini, anak mulai menggabungkan dua kata atau lebih untuk membentuk frasa atau kalimat sederhana. Kalimat-kalimat ini biasanya pendek dan tidak lengkap, seperti telegram. Cirinya terdiri dari kombinasi kata, tata bahasa sederhana dan penggunaan kata tugas.

3) Tahap transformasional (usia 3-5 Tahun)

   Tahap ini merupakan perkembangan lanjutan dari tahap telegrafis. Anak mulai bisa untuk membuat kalimat yang lebih panjang dan luas, dengan menggunakan berbagai struktur tata bahasa yang lebih lengkap.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa tahapan berbicara anak usia Kelompok Bermain pada tahap transformasional. Pada tahap ini anak sudah berani bertanya, menyuruh, menyanggah, menginformasikan sesuatu serta berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam, sehingga pada tahap ini anak membutuhkan latihan dan rangsangan yang baik dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari pendidikan anak usia dini, agar kemampuan berbicara mereka dapat berkembang secara optimal.

4. Aspek-Aspek Kemampuan Berbicara

Berbicara memang merupakan bentuk komunikasi paling efektif yang dilakukan dengan bahasa. nak usia PAUD berada dalam fase perkembangan bahasa ekspresif, di mana mereka tidak hanya meniru atau mengulang perkataan orang dewasa, tetapi juga mulai mampu menyampaikan keinginan, penolakan, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Kemampuan ini menandai langkah penting dalam perkembangan komunikasi anak, di mana bahasa lisan menjadi alat yang efektif untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Lisan pada Anak Usia PAUD (Dhieni et al., 2005) sebagai berikut :

a. Kosakata

   Perkembangan kosa kata pada anak dipengaruhi oleh interaksi anak tersebut di lingkungan sekitar. Apabila anak sejak usia dini dilatih dan dirangsang berbahasa dengan mengajak berkomunikasi lewat berbicara maka kosa kata atas perbendaharaan kata yang dimiliki akan cukup banyak sesuai perkembangan usianya.

b. Sintaksis (tata bahasa)

   Merupakan aturan yang digunakan untuk mendefinisikan struktur bahasa *(rules of language structure)*, yang meliputi didalamnya adalah

syntax cara untuk mengkombinasikan kata untuk membentuk kalimat yang baik.

c. Semantik

Semantik *(semantics)* yaitu pengetahuan tentang kata-kata dan artinya *(word meaning),* (Hidayani et al 2009). Semantik maksudnya ialah penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak usia dini sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya "tidak mau" untuk menyatakan penolakan.

d. Fonem (satuan bunyi terkecil yang membedakan kata)

Anak usia dini sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti. Misalnya: i,b,u menjadi ibu. Kemampuan merangkai bunyi membutuhkan latihan dan rangsangan agar anak bisa mengartikan dari kata yang didengarnya.

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa anak usia 3-4 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendiknas, 2014) antara lain :

1) Pura-pura membaca cerita bergambar dari buku menggunakan kata-kata anak sendiri.
2) Mulai mengerti dua perintah yang diberikan sekaligus, contoh : ambil mainan di atas meja, lalu berikan kepada ibu guru
3) Mulai mengkomunikasikan keinginan dan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)
4) Mulai berbagi pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana

Melalui berbagai uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aspek kemampuan berbicara anak usia dini memang memiliki dua aspek penting, yaitu kebahasaan dan non-kebahasaan. Aspek kebasaan dalam

kemampuan berbicara anak usia dini mencakup tiga komponen utama yaitu pengucapan (artikulasi), pengembangan kosakata dan pembentukan kalimat (sintaksis). Selain aspek kebahasaan, kemampuan berbicara juga dipengaruhi oleh aspek non-kebahasaan, antara lain keberanian dan kelancaran. Dalam konteks penelitian ini, yang diambil sebagai indikator penilaian dari aspek kebahasan meliputi keberanian dan kelancaran.

5. Indikator Kemampuan Berbicara yang akan digunakan dalam penelitian

Indikator kemampuan berbicara terdapat tiga aspek yang meliputi sebagai berikut: 1) Pengucapan kata adalah ketika seseorang atau sekelompok orang dalam suatu masyarakat melafalkan bunyi suatu bahasa.. 2) Kemampuan berbicara seseorang dapat dinilai berdasarkan kosakata mereka dan kemampuan mereka untuk memilih kata yang tepat dan sesuai.. 3) Struktur kalimat, kelancaran, tema pembicaraan, gestur tubuh, dan pemahaman. Terdapat indikator keterampilan berbicara yang harus dikuasai dan dipahami oleh seseorang yaitu sebagai berikut: aksen atau tekanan kata, tata bahasa, kosakata, kefasihan dalam berbicara dan pemahaman (Martaulina et al., 2016).

Terdapat lima aspek indikator kemampuan berbicara meliputi: (1) Ketepatan suara, yang mencakup ucapan konsonan dan vokal dengan benar, serta pengaruh bahasa asing dan ucapan lancer; (2) Intonasi yang jelas mencakup kata-kata dan jeda yang jelas, tinggi rendahnya nada, dan kecepatan berbicara. ; (3) Ketepatan ucapan, yang mencakup penggunaan kata yang tepat dan bagaimana kalimat digunakan saat berbicara; (4) Urutan kata yang benar, meliputi kata-kata diucapkan dengan benar dan urutan serta kata-kata yang dicapkan tidak diulang; (5) Kelancaran mencakup percakapan yang lancar dan tidak terputus-putus atau diam terlalu lama. (Tarigan et al., 2016).

Lingkup perkembangan kemampuan bahasa yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari Kurikulum PAUD tahun

2010 dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini .

Berdasarkan lingkup perkembangan kemampuan berbicara tersebut diatas sesuai dengan kurikulum timgkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun sehingga sesuai dengan subjek dalam penelitian kemampuan berbicara pada anak di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang. Lingkup perkembangan sesuai dengan Permen No. 137 Tahun 2014 Dari rujukan Permendikbud No.137 Tahun 2014 selanjutnya peneliti jabarkan menjadi indikator penelitian untuk mengukur kemampuan berbicara. Sselanjutnya peneliti gunakan sebagai indikator variabel kemampuan berbicara yang akan diukur melalui penelitian ini. Adapun indikator yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Intonasi suara saat bicara dengan kalimat perintah dan ajakan
b. Penggunaan kosa kata dalam berbicara menggunakan kata benda dan tempat.
c. Ketepatan ucapan ketika menirukan kalimat yang diucapkan temannya
d. Mengurutkan kata yang tepat dengan benar

6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Salah satu komponen penting perkembangan bahasa anak adalah kemampuan berbicara. Kemampuan ini memungkinkan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungan, menyampaikan pikiran dan perasaan, serta belajar berbagai hal baru. Berbagai faktor, baik dari dalam maupun dari luar, dapat memengaruhi kemampuan berbicara anak. (Hildayani et al., 2011). Kemampuan berbicara tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu :

a. Persiapan fisik untuk berbicara

   Kemampuan berbicara sangat erat kaitannya dengan kemampuan untuk memahami cara berbicara . Sebelum organ-organ bicara

mencapai perkembangan yang optimal, saraf dan otot yang terlibat dalam produksi suara belum dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan untuk membentuk kata-kata. Kematangan mekanisme bicara melibatkan beberapa spek antara organ bicara, saraf dan otot, dan pendengaran.

b. Kesiapan mental untuk berbicara

esiapan mental untuk berbicara memang sangat bergantung pada kematangan otak, terutama bagian-bagian asosiasi otak yang berperan dalam proses berbahasa. Kematangan otak dan perkembangan bicara sangat penting bagi kesiapan mental anak untuk berbicara. Bagian asosiasi otak bertanggung jawab untuk mengubungkan antara kata-kata dengan makna, serta memproses dan memahami bahasa. Kematangan bagian otak ini memungkinkan anak untuk memahami bahasa, menghasilkan bahasa, dan berinteraksi social.

c. Model yang baik untuk ditiru

Model atau contoh yang baik sangat penting bagi perkembangan kemampuan berbicara anak. Anak-anak belajar meniru dan mengamati orang-orang di sekitarnya, sehingga model yang mereka lihat akan sangat mempengaruhi cara mereka berbicara.

d. Kesempatan untuk Berpraktik

Kurangnya kesempatan untuk berpraktik berbicara dapat berdampak negatif pada perkembangan bahasa dan motivasi anak. Berikut adalah beberapa poin penting terkait hal ini yaitu perkembangan bahasa terhambat, kurangnya kepercayaan diri , kehilangan motivasi, dan kesulitan dalam berinteraksi social.

e. Motivasi

Jika anak tidak termotivasi untuk berbicara, maka perkembangan kemampuan berbahasa mereka akan terhambat. Motivasi adalah pendorong utama bagi anak untuk belajar dan mengembangkan kemampuan berbicara. Anak yang termotivasi akan merasa tertarik dan bersemangat untuk berinteraksi dengan orang lain, mencoba kata-

kata baru, dan berlatih berbicara. Sebaliknya, anak yang tidak termotivasi cenderung pasif dan enggan untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara.

f. Bimbingan

Cara terbaik untuk membimbing anak belajar berbicara memang melibatkan beberapa aspek penting, yaitu menyediakan model yang baik, mengucapkan kata dengan jelas, dan memberikan bantuan serta dukungan.

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi Kemampuan Berbicara pada anak (Hurlock et al., 2008) sebagai berikut :

a. Kesehatan

Anak-anak yang sehat memiliki keinginan yang lebih besar untuk bergabung dengan kelompok sosial dan berkomunikasi dengan orang-orang dalam kelompok tersebut, yang mengakibatkan kecepatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak yang tidak sehat..

b. Kecerdasan

Anak-anak dengan kecerdasan tinggi belajar berbicara dengan cepat dan memperhatikan bahasa dengan lebih cepat daripada anak-anak dengan kecerdasan rendah.

c. Keadaan sosial ekonomi

Anak-anak dari kelompok yang memiliki keadaan ekonomi yang tinggi lebih mudah belajar berbicara, mengungkapkan diri mereka dengan lebih baik, dan berbicara lebih banyak.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki tertinggal dalam belajar berbicara dibandingkan dengan anak perempuan. Pada setiap jenjang umur, kalimat anak laki-laki lebih pendek, tata bahasanya kurang tepat, kosa kata yang diucapkan lebih sedikit, dan pengucapannya kurang tepat.

e. Keinginan berkomunikasi

Semakin besar keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, semakin kuat keinginan anak untuk belajar berbicara. Mereka juga lebih siap untuk menginvestasikan waktu dan tenaga yang diperlukan untuk belajar.

f. Ukuran keluarga

Orang tua mereka dapat menghabiskan waktu lebih banyak untuk mengajarkan anak mereka berbicara, anak tunggal atau anak dari keluarga kecil biasanya berbicara lebih awal dan lebih baik dibandingkan anak dari keluarga besar.

g. Urutan kelahiran

Anak pertama dalam keluarga lebih unggul daripada anak kedua karena orang tua lebih sering meluangkan waktu untuk mengajarkan anaknya berbicara.

h. Hubungan dengan teman sebaya

Anak akan lebih termotivasi untuk belajar berbicara jika mereka memiliki lebih banyak hubungan dengan teman sebaya dan lebih ingin diterima sebagai anggota kelompok sebaya.

i. Kepribadian

Anak-anak yang memiliki kemampuan penyesuaian diri yang baik cenderung memiliki kemampuan bicara yang lebih baik secara kuantitatif dan kualitatif dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki kemampuan penyesuaian diri yang rendah..

Untuk dapat berbicara secara baik, pembicara harus meguasai beberapa hal yaitu : lafal, struktur, kosakata, dan gagasan masalah atau gagasan yang akan disampaiakan serta memahami bahasa lawan bicara (Nurgiyantoro et al., 2016).

Dari beberapa uraian di atas terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak. Diawali dengan persiapan fisik dan kematangan mekanisme bicara terdiri dari

perkembangan otak, organ bicara, dan pendengaran. Kesiapan mental anak meliputi motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman bahasa. Selanjutnya faktor lingkungan terdiri dari interaksi dan komunikasi, stimulasi bahasa, dan pola asuh. Pembiasaan dan bimbingan seperti mendorong anak berbicara, memberikan bimbingan, dan koreksi dengan lembut. Kesimpulan kemampuan berbicara anak adalah hasil dari kombinasi berbagai faktor. Orang tua dan orang dewasa di sekitar anak berperan pening untuk memahami faktor-faktor ini dan memberikan dukungan yang optimal agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara yang baik.

7. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak

Upaya mengetahui kemampuan berbicara pada anak salah satunya dengan kegiatan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-Kanak (TK) melalui kegiatan pada aspek perkembangan bahasa.

Berikut beberapa contoh kegiatan untuk melatih komunikasi lisan pada anak yaitu :

a. Bermain drama, seperti dokter-pasien, bermain keluarga, dan bermain jual-beli, dan sebagainya.

   Permainan ini biasa kita sebut bermain peran, dimana guru sudah menyiapkan kegiatan di sentra peran dan masing-masing anak mempunyai peran masing-masing. Peran ini melatih anak untuk berperan menjadi tokoh masing-masing dan secara langsung anak berkomunikasi dengan teman-temannya dan saling bekerja sama.
b. *Show and Tell* (menunjukkan dan menceritakan) yaitu setiap hari secara bergilir guru meminta satu dua anak untuk berbagi pengalamannya.
c. Bermain paralel, seperti bermain dengan pasir, air dan balok di mana anak bermain sendiri-sendiri di tempat yang sama yang memungkinkan anak bermain paralel. Dalam permainan ini anak

mampu berkomunikasi dengan anak lainnya secara alami dan melakukan kerjasama

d. Bermain Kooperatif

Bermain secara kooperatif.

Anak-anak usia 4-5 tahun yang belajar berbicara dengan memanfaatkan media audio visual menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara yang lebih cepat dibandingkan dengan anak-anak yang belajar tanpa menggunakan media audio visual Aini et al., (2018).

Berdasarkan uraian diatas dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dapat dilakukan kegiatan pengenalan dan pembelajaran berbahasa untuk melatih anak berkomunikasi secara lisan yaitu dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan orang lain. Guru dapat mendesain berbagai kegiatan yang memungkinkan anak mengungkapkan ide, pikiran, gagasan dan perasaannya (Suyanto et al., 2005)

B. Chain Message Game

1. Pengertian *Chain Message Game*

Permainan yang melibatkan interaksi sosial memiliki manfaat yang bagitu penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Permainan sosial adalah jenis permainan yang melibatkan interaksi antara anak dengan teman sebayanya atau orang dewasa. Melalui permainan ini, anak belajar banyak hal, antara lain mengembangkan keterampilan social, meningkatkan kemampuan berbahasa, mengembangkan kecerdasan emosional, dan meningkatkan kemampuan kognitif (Hurlock et al., 2006). Ada banyak jenis permainan social yang dapat dilakukan oleh anak-anak antara lain permainan tradisional, permainan peran, permainan papan, dan permainan kelompok. Peran orang tua dan lingkungan memiliki sangat penting dalam mendukung perkembnagan kecerdasan anak melalui permainan social (Kurniawan et al., 2008). Pesan berantai

adalah jenis media di mana berita dikirim dari satu orang ke orang lain, begitu seterusnya, hingga orang yang terakhir mengetahui apakah berita itu benar. (Malahayati et al., 2012). Permainan pesan berantai adalah salah satu permainan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan anak. Cara bermain pesan berantai yaitu guru atau orang dewasa lainnya menyiapkan sebuah pesan atau informasi, bisa berupa kalimat pendek, cerita singkat, atau informasi penting lainnya. Pesan tersebut dibisikkan kepada siswa pertama. Siswa pertama kemudian membisikkan pesan tersebut kepada siswa kedua, dan begitu seterusnya hingga siswa terakhir. iswa terakhir menyampaikan pesan yang diterimanya dengan suara yang keras dan jelas di depan kelas. Guru atau orang dewasa membandingkan pesan yang disampaikan oleh siswa terakhir dengan pesan asli. Dari sini dapat dilihat apakah pesan tersebut masih sama atau sudah berubah. (Tarigan et al., 2012).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *chain message game* ini ditunjukkan untuk menyampaikan informasi yang terstruktur. Manfaatnya adalah untuk mengetahui sebagian dari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan memiliki gambaran yang sama melalui penyatuan informasi yang disampaikan secara bergilir oleh siswa (Hamzah et al., 2011). Metode ini didasarkan oleh kegiatan mendengarkan melalui pesan lisan. Dalam permainan, menerangkan berantai atau berbisik berantai memungkinkan siswa berbisik satu sama lain dengan cepat dan hati-hati untuk menyampaikan pesan atau informasi. Guru memberikan informasi kepada pemain pertama, yang kemudian memberikannya kepada pemain kedua dan seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kembali informasi kepada guru atau menuliskannya di papan tulis. (Suprawoto et al., 2010).

2. Langkah-langkah *Chain Message Game*

Guru dapat memberikan keterangan singkat tentang pelaksanaan langkah -langkah *Chain Message Game*.

a. Guru memberikan penjelasan singkat terkait tujuan permainan, yaitu melatih kemampuan menyimak, mengingat, dan menyampaikan informasi secara berurutan. Guru juga menjelaskan aturan dasar permainan.
b. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota sama. Setiap kelompok berbaris membentuk deretan ke samping atau ke belakang.
c. Guru menyampaikan materi yang akan digunakan dalam permainan. Materi ini dapat berupa kalimat pendek, paragraph, atau informasi penting lainnya yang berkaitan dengan materi pelajaran. Materi dapat disampaikan melalui rekaman, dibacakan langsung oleh guru, atau melalui media lain yang relevan.
d. Guru memanggil perwakilan dari setiap kelompok (anak pertama dalam barisan) dan membisikkan pesan yang telah disiapkan. Pesan ini harus sama untuk setiap kelompok.
e. Siswa pertama yang menerima pesan kemudian membisikkannya kepada teman di sebelahnya, dan begitu seterusnya hingga pesan sampai ke anak terakhir dalam barisan.
f. Anak terakhir dalam setiap kelompok menuliskan pesan yang mereka terima dari teman sebelumnya.
g. Guru dapat mengulang permainan dengan pesan yang berbeda beberapa kali untuk setiap kelompok. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat kesulitan dan melatih kemampuan siswa dalam menerima dan menyampaikan informasi yang berbeda secara bertahap.
h. Guru membandingkan pesan yang ditulis oleh siswa terakhir dengan pesan asli yang disampaikan oleh guru.

i. Kelompok yang mendapatkan nilai terbaik (paling sedikit kesalahan) diberikan apresiasi oleh guru. Apresiasi atau *reward* ini dapat berupa pujian, hadiah kecil, atau bentuk penghargaan lainnya yang sesuai.

Menurut pendapat yang berbeda tentang proses permainan bahasa pesan berantai, yaitu pendapat (Subana et al., 2014) sebagai berikut :

a. Membagi kelas menjadi regu dan kemudian membuat lingkaran .
b. Sampaikan di telinga anak sebuah kalimat pendek yang terkait dengan materi yang diajarkan kepada siswa di setiap regu.
c. Siswa yang menerima informasi atau pesan harus memberi tahu teman di sebelahnya tentang hal itu lagi.
d. Siswa yang terakhir mendapatkan pesan atau informasi menyampaikan dengan suara yang jelas dan keras di depan kelas kalimat yang telah ia terima.
e. Regu yang berhasil mengucapkan kalimat dengan benar maka mereka adalah regu yang menang

Chain Message mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya :

a. Kelebihan dari permainan ini yaitu meningkatkan keaktifan siswa, permainan ini melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melatih kemampuan berbicara pada anak usia dini terutama dalam hal menyampaikan informasi secara jelas dan berurutan, menarik minat siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kebahagiaan mereka karena suasana permainan yang menyenangkan, semua anak dalam kelompok memiliki peran penting dalam permainan ini, sehingga tidak ada anak yang merasa diacuhkan atau tidak terlibat, siswa merasa percaya diri,siswa tidak memiliki beban dalam proses belajarnya dan meningkatkan semangat siswa untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, yaitu menyampaikan pesan dengan benar.

b. Kekurangannya yaitu suasana permaianan yang aktif dan interaktif dapat menimbulkan keramaian di dalam kelas. Hal ini mungkin mengganggu konsentrasi siswa lain atau membuat guru kesulitan mengendalikan kelas, membutuhkan waktu yang lama jika jumlah siswa dalam kelas banyak atau pesan yang disampaiakan cukup panjang, memicu siswa yang terlalu aktif dan mengurangi interaksi siswa dan guru. Karena focus utama permainan adalah interaksi antar siswa, interaksi antara siswa dan guru mungkin menjadi kurang intensif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan *Chain Message Game* memiliki kelebihan yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan, kemampuan berbicara, minat, dan kerjasama siswa. Namun, permainan ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti menimbulkan keramaian dan membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan dengan cermat kelebihan dan kekurangan permainan ini sebelum memutuskan untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Guru juga perlu mencari cara untuk meminimalkan dampak negative dari kekurangan permainan ini, misalnya dengan membuat aturan yang jelas dan tegas, serta mengatur waktu permainan dengan efektif.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Dalam melakukan penelitian, sangat penting untuk memperhatikan penelitian lain yang relevan sebagai rujukan. Hal ini membantu peneliti untuk memahami konteks penelitian yang lebih luas, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, serta menghindari pengulangan penelitian yang tidak perlu. Berikut adalah beberapa contoh penelitian yang dapat dijadikan rujukan dalam melaksanakan penelitian tentang pengaruh Chain Message Game terhadap kemampuan berbicara anak usia dini dalam mengadakan penelitian yang hampir sama diantaranya yaitu:

1. Penelitian Isnaini (2014) tentang Pengembangan Kemampuan Berbicara Melalui *Chain Message Game* pada siswa Kelas B di TK Bakti I Gagaksipat Boyolali pada tahun akademik 2013/2014. Akademi

Muhammadiyah Surakarta. Penelitian dilakukan selama tiga siklus, dan hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar meningkat di setiap siklus. Hasil menunjukkan peningkatan persentase pada siklus pertama sebesar 39,6%, pada siklus kedua sebesar 65,8%, pada siklus ketiga sebesar 78 %, dan pada siklus ketiga sebesar 84 %. artinya ada peningkatan disetiap siklus. Artinya *Chain Message Game* mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak didik. Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan penelitian dikelompok B, sedangkan peneliti melakukan penelitian di kelompok A.

2. Penelitian Dewi (2010) melakukan kajian mendalam tentang . "Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Siswa Kelas V SD Negeri I Kedung Sarimulyo". Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam skripsi tersebut mendeskripsikan ada peningkatan kemampuan penguasaan kosakata pada siswa dengan pembelajaran yang menggunakan metode permainan pesan berantai . Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas).. Hasil evaluasi keterampilan berbicara dan menulis pada siklus I menunjukkan peningkatan, dengan 76% siswa menyelesaikan pelajaran, dan 86,7% siswa mencapai kriteria pada siklus II.

Dari beberapa hasil penelitian yang terdahulu, terdapat kesamaan dengan penelitian dan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu metode atau kegiatan yang dapat digunakan untuk melihat kemampuan berbicara pada anak usia dini. Namun pada penelitian-penelitian terdahulu masih berfokus pada kemampuan berbicara saja dan beberapa kegiatan yang dirancang tidak begitu menarik bagi anak. Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah metode *Chain Message Game* yang di modifikasi seperti menggunakan nyanyian dan tepuk-tepuk.

Permainan *Chain Message Game* adalah permainan yang sudah lama dikenal dan dapat dimodifikasi untuk melibatkan anak secara

langsung dalam kegiatan yang menyenangkan dan edukatif. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara, tetapi juga focus dan kemampuan mengingat anak.

D. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir adalah. serangkaian ide dan penjelasan tentang gejala masalah yang dibahas. Secara umum, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa menjadi kurang aktif, pasif, dan kurang bersemangat. Karena siswa menganggap bahwa pembelajaran yang berlangsung kurang menyenangkan. Sehingga hal tersebut akan mempengaruhi pada kemampuan belajar siswa, baik itu hasil maupun minat belajar. Standar pencapain kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan kepada penguasaan keterampilan berbahasa, yaitu

1) Menyimak,
2) Membaca,
3) Berbicara dan
4) Menulis.

Pada penelitian ini, peneliti telah mengkhususkan penelitian tentang kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan *Chain Message Game*. Pembelajaran menyimak dapat memberikan motivasi serta mengembangkan pola pikir dan menimbulkan kesiapan mental siswa terhadap situasi belajar bahasa indonesia. Peneliti akan melakukan uji tes untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara anak, uji tes yang dilakukan peneliti disebut dengan pre-test adalah tes yang diberikan sebelum menggunakan *Chain Message Game*.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Salah satu alat penelitian yang sangat penting adalah hipotesis yang berfungsi sebagai jembatan antara teori dan hasil pengamatan. Hipotesis memungkinkan peneliti untuk membuat dugaan sementara yang terukur dan teruji tentang hubungan antara variable-variabel yang diteliti artinya dalam suatu kajian atau penelitian, hipotesis memungkinkan kita dapat menghubungkan antara teori dan hasil pengamatan yang dilakukan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tidak Terdapat Pengaruh *Chain Message Game* Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang
2. Terdapat Pengaruh *Chain Message Game* Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang.

Berdasarkan kajian teori tersebut, peneliti selanjutnya mengajukan hipotesis sebagai berikut : *Chain Message Game* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-eksperimental*. Penelitian kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami jumlah fenomena yang dapat dibandingkan. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu berdampak pada orang lain dalam situasi yang terkendalikan. (Sugiyono et al., 2017).

Menggambarkan One (Sugiyono et al., 2017)dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk jenis eksperimen yaitu:

a. *Pre-Exsperimental Design*,
b. *True Experimental Design*,
c. *Factorial Design*, dan
d. *Quasi Exsperimental Design*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimental* atau pra eksperimen.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan jenis penelitian Pre-Eksperimental. Dikatakan *pre-eksperimental* design, Desain penelitian yang tidak memiliki variabel kontrol dan sampel yang tidak dipilih secara acak memang belum dapat dikategorikan sebagai eksperimen sungguhan. Hal ini disebabkan adanya potensi pengaruh dari variabel luar yang dapat memengaruhi hasil penelitian, sehingga sulit untuk memastikan bahwa perubahan pada variabel dependen sepenuhnya disebabkan oleh variabel independen (Sugiyono et al., 2011).

Tabel 1. Desain Penelitian

Pre Eksperimental One Group Design with Pretest and Posttest.

NR	**01**	**X**	**02**
NR	**01**		**02**

Keterangan tabel :

NR = Non Random

01 = Skor Pretest

02 = Skor Postest

X = Treatment (*Chain Message Game*)

C. Identifikasi Variabel

Variabel adalah sesuatu yang dapat diukur atau diamati yang nilainya berbeda satu sama lain. Seperti yang telah disebutkan, variabel adalah segala sesuatu yang menjadi fokus penelitian dan diteliti untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang perlu diidentifikasi dan didefinisikan dengan jelas (Ulfa et al., 2021).

Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu:

1. Variabel bebas atau independent varriabel independen adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah *Chain Message Game*.
2. Variabel terikat atau dependent variabel adalah Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah kemampuan berbicara anak.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. **Kemampuan Berbicara**

Kemampuan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengkomunikasikan, menyatakan, dan menyampaikan perasaan, ide, dan pikiran melalui artikulasi atau kata-kata. Kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan juga merupakan bagian dari kemampuan ini. Kemampuan ini juga disebut keterampilan berbicara (*speaking skill*).

2. *Chain Message Game*

Chain message game yaitu permainan yang melibatkan banyak orang dalam menyampaikan pesan secara berurutan. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki manfaat besar dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan, terutama kemampuan menyimak dan berbicara. Permainan ini dilakukan dengan cara membisikkan pesan secara berantai dan biasanya berupa pesan lucu yang bertujuan untuk menghibur. *Chain message game* biasanya berisi permainan. Manfaat permainan pesan berantai yaitu meningkatkan kemampuan menyimak berbicara, dan meningkatkan keaktifan belajar anak serta dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar anak.

E. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari item atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Amin et al., 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang yang berjumlah 85 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sutrisni Hadi mengemukakan bahwa, sebagian individu yang diteliti itu adalah sampel (Amin et al., 2023). Sampel pada penelitian ini adalah satu kelas pada Kelompok A, 16 siswa .

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah prosedur yang digunakan oleh peneliti untuk memilih sebagian kecil dari populasi yang lebih besar untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Sampel ini diharapkan dapat mewakili dari jumlah populasi keseluruhan, agar hasil penelitian dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi. dalam penelitian, seringkali tidak mungkin atau tidak efisien untuk meneliti seluruh anggota populasi. Populasi bisa sangat besar, tersebar, atau membutuhkan sumber daya yang besar untuk diteliti secara keseluruhan. Oleh karena itu, teknik sampling digunakan untuk memilih sebagian kecil dari populasi yang representatif, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan lebih efisien dan efektif. Peneliti menggunakan metode *teknik purposive sampling* dalam penelitian ini. Teknik *sampling purposive sampling* yaitu penunjukkan sampel didasarkan atas ciri-ciri anak yang berusia 4-5 tahun atau sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya Teknik ini merupakan salah satu jenis non-probability sampling, di mana pemilihan sampel didasarkan pada kriteria atau syarat tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti.

F. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan bagian komponen penting dalam sebuah penelitian yang perlu direncanakan dan diatur dengan baik oleh peneliti. Setting penelitian mencakup berbagai hal, mulai dari tempat penelitian, alokasi waktu penelitian, hingga pemilihan subjek penelitian. *Setting* penelitian ini meliputi :

A. Tempat Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian ini yaitu TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang yang beralamatkan di Jalan Alun- Alun Selatan no. 3 Kelurahan Kemirirejo Kecamatan Magelang Tengah Kota Magelang.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2024/2025 yaitu pada hari Senin, 7 Agustus 2024 sampai 10 September 2024. Waktu tersebut akan digunakan untuk observasi awal (pra-penelitian) pengaruh *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara pada Anak usia 4-5 Tahun.

G. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Metode pengumpulan data harus sesuai dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang paling relevan adalah metode unjuk kerja (*performance method*). Metode ini dipilih karena penelitian ini meneliti kemampuan berbicara anak. Metode unjuk kerja memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menilai secara langsung kemampuan berbicara anak dalam situasi yang terkontrol atau simulasi.

1. Metode Unjuk Kerja

Unjuk kerja yang disampaikan Kemendiknas (2010) metode unjuk kerja adalah cara pengumpulan data yang menuntut peserta didik, dalam hal ini anak-anak, untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati. Dalam konteks penelitian kemampuan berbicara anak, metode ini sangat relevan karena memungkinkan peneliti untuqk:

Mengamati secara langsung: Peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana anak berbicara, termasuk pengucapan, kosakata, kelancaran, dan pemahaman mereka.

Menilai kemampuan dalam konteks: Peneliti dapat menilai kemampuan berbicara anak dalam konteks yang spesifik, misalnya saat bercerita, bermain peran, atau berdiskusi.

Memperoleh data yang autentik: Data yang diperoleh melalui metode unjuk kerja lebih autentik karena mencerminkan kemampuan anak yang sebenarnya dalam situasi yang terkontrol atau simulasi.

Metode ini memberikan pengukuran unjuk kerja berupa pengukuran awal*(pre-test)*dan akhir*(post-test),* tetapi di tengah- tengah itu diberikan intervensi (*Chain Message Game).*

Data yang terkumpul dari *pre-test* dan *post-test* akan diolah dan dideskripsikan secara kuantitatif dalam bentuk paparan logis sesuai keadaan apa adanya yang diperoleh dari hasil pengamatan di dalam kelas. Langkah yang diambil yaitu tabulasi data misalnya lembar observasi atau rubrik penilaian, statistik deskriptif seperti hitung nilai rata-rata *(mean),* standar deviasi, nilai tertinggi, nilai terendah untuk menggambarkan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah intervensi. Bandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test untuk melihat apakah ada perbedaan. Setelah data diolah dan dideskripsikan, langkah selanjutnya adalah melakukan sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi. interpretasi sebagai solusi untuk masalah penelitian, kemudian peneliti memberikan *Chain Message Game* sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi. dan hasilnya dicatat dalam instrumen penilaian yang kemudian digunakan untuk membuat kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data membuat prosesnya lebih mudah dan lebih efisien dikenal sebagai instrumen penelitian. baik dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto et al., 2006). Penggunaan skala penilaian seperti 1-4 pada instrument penelitian memiliki beberapa tujuan seperti mengkuantifikasi data dengan skor numeric memungkinkan data dianalisis secara kuantitatif, hal ini penting untuk melihat perubahan atau perbedaan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah intervensi.

Memudahkan analisis statistik dan dapat mengukur tingkat kemampuan berbicara anak pada setiap aspek yang dinilai. Sebelum membuat instrumen penelitian, peneliti membuat kisi-kisi. Hubungan antara baris dan kolom ditunjukkan dalam tabel kisi-kisi. (Arikunto et al., 2002). Peneliti menggunakan kisi-kisi yang dibuat sebagai referensi untuk membuat instrumen penelitian karena dapat menunjukkan hubungan antara variabel dan sumber data. dibuat dalam Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Unjuk Kerja

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Hal yang diamati
1	Keterampilan berbicara anak	1. Penggunaan kosa kata ketika berbicara	1. Menggunakan kata benda 2. Menggunakan kata tempat	1. Kosa kata tentang benda 2. Kosa kata tentang tempat
		2. Ketepatan ucapan anak ketika berbicara	Menirukan ucapan dari temannya	Mampu menirukan ucapan dari teman
		3. Intonasi suara anak ketika berbicara	1. Menggunakan kalimat perintah 2. Menggunakan kalimat ajakan	1. Menyatakan keinginan 2. Menyatakan ajakan
		4. Urutan kata yang tepat ketika anak berbicara	Ketepatan kata dalam kalimat	Anak mampu meletakkan kata dalam susunan kalimat

I. Validasi Data

Uji Validitas di dalam penelitian ini yaitu menggunakan *construk validity* yaitu validitas instrumen yang disusun dengan berdasarkan teori yang relevan dan kemudian dilakukan uji pakar dengan ahli bidang pendidikan anak usia dini yaitu Dra. Hermahayu, M.Si.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah langkah yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yang meliputi

1. Persiapan Awal Penelitian
   a. Instrumen

      Indikator;

      1) Anak mampu memahami susunan kata yang diucapkan oleh temannya
      2) Anak mampu menirukan kata yang diucapkan oleh temannya
      3) Anak mampu fokus mendengarkan ketika temannya berbicara
      4) Anak mampu meneruskan kata yang diucapkan oleh temannya

   b. Treatment

      Metode *Chain Message Game* pada kelompok A dilaksanakan di dalam kelas TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang oleh guru. Guru melaksanakan *pre-test* selama dua hari berturut-turut untuk hasil terbaik dan memastikan data awal yang akurat mengenai kemampuan berbicara anak sebelum intervensi. Mengatur anak berjumlah 16 orang dalam barisan sejajar adalah cara yang efisien untuk melaksanakan permainan ini. Instruksi yang jelas dan pemberian contoh oleh guru sangat penting untuk memastikan semua anak memahami cara bermain *Chain Message Game*. Pemberian kalimat pengawal oleh guru sebagai awal permainan adalah cara yang baik untuk memulai dan memastikan semua anak memiliki pesan yang sama untuk disampaikan. Cara penyampaian pesan dengan menutup telinga teman yang lain adalah teknik yang efektif untuk menjaga kerahasiaan pesan

dan konsentrasi anak. Evaluasi akhir yaitu dengan menanyakan kepada anak yang terakhir apa yang dibisikkan oleh teman sebelumnya adalah cara yang tepat untuk mengevaluasi keakuratan pesan yang disampaikan dan mengidentifikasi potensi kesalahan dalam proses penyampaian pesan.

c. Perencanaan/Jadwal Penilaian Unjuk Kerja

Perencanaan observasi akan dilaksanakan selama satu minggu pada bulan Agustus tahun 2024. Dengan rincian 2 hari *pre-test* 2 hari perlakuan ekperimen dan 1 hari *post-test.*

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Setting Kelas

Mengatur tempat anak duduk supaya sejajar rapi kesamping guna memudahkan kegiatan.

b. Menyampaikan maksud kegiatan dengan jelas.

c. Pada dua hari pertama, guru mengukur dengan menilai terkait kemampuan berbicara anak. Hasil *pre-test* ini akan menjadi dasar untuk melihat perubahan atau peningkatan kemampuan berbicara anak setelah bermain *Chain Message game*.

d. Dua hari berikutnya, kegiatan *Chain Message Game* bersambung dilaksanakan. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan susunan yang telah diatur, yaitu membuat setting kelas, mengatur tempat duduk (sejajar kesamping), guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini termasuk tujuan dan cara bermain kemudian menjelaskan perihal kegiatan *Chain Message Game*, memberikan contoh, dan memulai kegiatan sehikmat mungkin, sambil guru juga melakukan observasi terhadap kemampuan bicara pada anak selama kegiatan *Chain Message Game* untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbicara anak secara langsung.

e. Memberikan tes guna melihat peningkatan setelah perlakuan (*Post-test*)

f. Pengukuran akhir

3. Pelaporan
    a. Hasil kemampuan berbicara sebelum adanya perlakuan
    b. Hasil pengukuran selama perlakuan
    c. Hasil pengukuran kemampuan berbicara setelah pengukuran

K. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan bagian krusial dalam penelitian yang membutuhkan ketelitian dan kehati-hatian yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, dalam hal ini pengaruh *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Analisis data sangat penting sehingga memerlukan ketelitian dari peneliti. Analisis data ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh kegiatan *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia dini. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknis analisis *Statistic Parametric* dikarenakan memiliki satu variabel bebas dan sajian data berupa skala interval dengan bantuan komputer SPSS. Uji statistik parametrik dilakukan bila data berdistribusi normal dan homogen. Uji prasyarat yang dilakukan berupa uji homogenitas dan uji normalitas. Pengujian hipotesis ini akan menggunakan Uji Statistik *paired sample T-test* dengan bantuan SPSS 25.0 *for windo*ws yang merupakan uji parametrik. Alasan menggunakan *paired sample T-test* yaitu untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berhubungan atau berpasangan . Uji homogenitas menggunakan rumus Uji Harley sedangkan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorof Smirnov. Bila ternyata uji prasyarat tidak terpenuhi maka data akan dianalisis menggunakan Uji Statistik non-parametrik yaitu uji peringkat bertanda Wilcoxson.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan analisis dari data yang diperoleh dari 16 subjek pada pengukuran awal memperoleh nilai maksimum 15,00 dan minimum 8,00 dengan median 12,00. Hasil analisis data pengukuran akhir memperoleh nilai maksimum 16,00 dan minimum 9,00 dengan median 15,00.

Hal ini menunjukkan adanya pengaruh *Chain Message Game* terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 82 Kota Magelang. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *paired T-test* yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun mempunyai nilai signifikat dari pengukuran awal ke pengukuran akhir dengan nilai signifikat sig.(2-tailed) < 0.05 yaitu 0.00 < 0.05.

.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Lembaga PAUD

Lembaga PAUD dapat melakukan kegiatan *Chain Message Game* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok, sekolah juga dapat menerapkan pembelajaran yang lebih *student centered* dan membebaskan anak- anak untuk berkreasi sehingga daya bicara dan daya pikirnya dapat terasah semakin baik dan lebih optimal.

2. Pendidik Anak Usia Dini

Pendidik PAUD dapat menggunakan kegiatan *Chain Message Game* dengan berbagai inovasi baik dengan ditambah musik, tepuk-tepuk, gerakan

tubuh, menggunakan gambar atau alat peraga, membuat cerita bersama dan sebagainya yang lebih menarik bagi anak sebagai salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan kemampuan berbicara pada anak, dan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya dibuat semenarik mungkin agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi anak-anak.

3. Peneliti selanjutnya

   Peneliti selanjutnya dapat meneliti mengenai variabel lain yang mungkin dapat mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. Peneliti lain juga dapat menggunakan kegiatan *Chain Message Game* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyani, T.R. (2012). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Media Gambar Seri.

Alfin, J., & Pangastuti, R. (2020). Perkembangan Bahasa pada Anak Speechdelay. JECED : Journal of Early Childhood Education and Development, 2(1), 76–86. https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.572

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. Jurnal Pilar.

Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dhieni, Nurbiana dkk. (2015). Metode Pengembangan Bahasa, Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka.

Fauziah, F., & Rahman, T. (2021). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melaluin Metode Bercerita. Jurnal Kajian anak.

Hamzah, Ariefudin. (2011). Penerapan Metode Permainan Simulai untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas V SD N 1 Banjar Tegal Singaraja. lambitu.wordpress.com

Hidayani dkk, (2004). Psikologi perkembangan Bahasa, Jakarta. Universitas Terbuka.

Heriana, Herman, & Zainuddin, I. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak melalui Metode Pendekatan Saintifik PDA Kelompok B TK Runiah School Makasssar. Jurnal Profesi Kependidikan, 9-20.

Hurlock, E.B. (1980). Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Alih Bahasa : Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga. (Edisi Kelima)

Hurlock, E. B. (2003). Perkembangan Anak Edisi Keenam. Erlangga. Jakarta

Jailani, M. Syahran. (2023). "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam 1.2.

Kurniawan, Heru. (2014). Pembelajaran Menulis Kreatif: Berbasis Komunikatif dan Apresiatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Malahayati, Murti Krishna T. (2012). 50 Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi & Mental Positif. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.

Dini Elan, U., Gandana, G., Fauziah, D. E.,(2015). Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (n.d.). Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital.

Marliana Berlian, Suprayekti, & Retno Widyaningrum. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan "Permainaan Bisik Berantai" Pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II di SD Mardi Yuana. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 97-103.

Martaulina, S. D. (2016). Bahasa Indonesia Terapan. Yogyakarta: Deepublish

Nurgiyantoro, Burhan. (2016). Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Yogjakarta: BPFE

Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Ardiansyah, P., Jailani, Ms., Negeri, S., Provinsi Jambi, B., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan

Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2134–2145. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121

Setyawan. (2014). Penerapan media pop up book untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Suhartono. (2014). Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini. Jakarta: Depdiknas.

Steinberg, L & Silk, J.S. (2005). Parenting adolescents. Edited by Marc H. Bornstein. New Jersey: Lawrence Erlbraum Associates, Publishers. Handbook of Parenting. 3: 103-134

Suyanto, (2005). Konsep Dasar Anak Usia Dini : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Suprawoto. (2012). Dok.PDF. Bisik Berantai (online) diakses (9 Juli 2024)

Subana, Sunarti. (2013). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia. Bandung: Pustaka Setia

Sugiyono. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.