



IMPLEMENTASI PERMAINAN BERBISIK BERANTAI UNTUK KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA RANJENG KECAMATAN CIRUAS KABUPATEN SERANG

(Improving Number Operation Skills Through Flannel Board)

Nandang Faturahman¹, Anggi Rahmani², Nurbaiti³,

² Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^{1,3} Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Jl.Budi Utomo No.22 L, Rangkasbitung, Lebak, Banten, Indonesia.

anggirahmani@untirta.ac.id

Abstrak

“Implementasi Permainan Berbisik Berantai Untuk Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Desa Ranjeng Kecamatan Ciruas Kabupaten Serang (Penelitian Kualitatif di TK Tasya, Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas, Kabupaten Serang-Banten)”. Tujuan dari penelitian adalah: implementasi penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa aspek menyimak pada anak Untuk Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Tasya. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi partisipan, wawancara tak berstruktur, dan dokumen. Penelitian ini menghasilkan: Penerapan permainan Berantai pesan dalam meningkatkan kemampuan bahasa aspek menyimak pada anak Usia Dini 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Tasya dengan cara melatih anak untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk-bentuk kegiatan menyimak anak yaitu, anak mampu mendengarkan secara aktif, anak mampu membedakan suatu intonasi kata, dan anak mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

Kata kunci: Meningkatkan Kemampuan Bahasa, Teknik Permainan Bisik Berantai.

Abstract

“Implementation of the Whispering Chain Game for Language Skills of Early Childhood 4-5 Years in Ranjeng Village, Ciruas District, Serang Regency (Qualitative Research at Tasya Kindergarten, Ranjeng Village, Ciruas District, Serang Regency-Banten)”. The purpose of the study was: implementation of the application of the whispering chain game in improving language skills in the listening aspect of children for the Language Skills of Children Aged 4-5 Years in Tasya Kindergarten. This study used data collection techniques using: participant observation, unstructured interviews, and documents. This study resulted in: Implementation of the message chain game in improving language skills in the listening aspect of early childhood 4-5 years in Tasya Kindergarten by training children to listen to a message containing sentences or vocabulary that is adjusted to the learning theme. The forms of children's listening activities are, children are able to listen actively, children are able to distinguish a word intonation, and children are able to understand the meaning contained in the message.

Keywords: Improving Language Skills, Chain Whisper Game Technique.

PENDAHULUAN

Berk dalam Wahyudin dan Agustin (2012:7), menjelaskan bahwa Berikut adalah Pada masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek seperti fisik, sosial-emosional, dan kognitif. Masa ini merupakan periode paling cepat dalam rentang perkembangan manusia. Oleh karena itu, seluruh aspek tersebut perlu dikembangkan secara optimal.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146

Corresponding author : Anggi Rahmani

<https://jurnal.usbr.ac.id/BBJ/index>

Email Address : anggirahmani@untirta.ac.id

Vol. 02 No. 01 (2025) Pages: 1-10

Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD, terdapat enam aspek perkembangan yang harus diperhatikan, yaitu: nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Setiap aspek memiliki indikator dan tingkat pencapaian perkembangan yang berbeda. Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan adalah bahasa, karena bahasa merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu sebagai alat komunikasi dan pengembangan diri.

Kemampuan pertama yang perlu dikembangkan dan dimiliki oleh anak adalah kemampuan memahami bahasa. Bagi anak usia 4-5 tahun atau yang berada di kelompok A, terdapat sejumlah indikator perkembangan yang seharusnya dicapai. Di antaranya adalah kemampuan untuk memahami beberapa instruksi sekaligus, mengulang kalimat yang memiliki struktur lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, serta menunjukkan minat dan apresiasi terhadap kegiatan membaca.

Selanjutnya, yang tak kalah penting adalah kemampuan dalam mengekspresikan bahasa. Pada tahap ini, anak diharapkan mampu menjawab pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, mengelompokkan gambar berdasarkan kesamaan bunyi, mampu berkomunikasi secara verbal, memiliki kosakata yang cukup luas, serta mengenal simbol-simbol dasar sebagai persiapan dalam membaca, menulis, dan berhitung. Anak juga diharapkan dapat menyusun kalimat sederhana secara utuh, menggunakan kata-kata untuk mengungkapkan ide kepada orang lain, melanjutkan bagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan, serta menunjukkan pemahaman terhadap isi dari buku yang dibaca.

Dhieni (2015:1.4) menyatakan bahwa Kemampuan berbahasa pada anak usia dini berkembang secara alami sebagai respons terhadap kebutuhan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam konteks sosial, bahasa berfungsi sebagai sarana untuk berinteraksi dan merespons individu lain. Terdapat empat bentuk keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun kemampuan berbahasa anak usia taman kanak-kanak belum sepenuhnya matang, potensi yang dimiliki dapat terus dikembangkan melalui komunikasi aktif dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar. Salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting dalam kehidupan anak adalah kemampuan menyimak.

Tarigan (2008:31) mengungkapkan bahwa menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Dalam proses pembelajaran, keterampilan ini cenderung lebih dominan dibandingkan keterampilan lainnya, termasuk berbicara. Secara umum, menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan konsentrasi penuh, disertai pemahaman, penghargaan, dan penafsiran, dengan tujuan untuk memperoleh informasi, menangkap

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Tasya, ditemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan menyimak dan kefokusan anak. Dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak tampak kesulitan ketika diminta untuk mengulang kalimat kompleks yang diucapkan oleh guru. Umumnya, mereka tidak mampu mengingat atau menyampaikan kembali kalimat tersebut secara utuh, bahkan sering kali melewatkannya beberapa kata. Selain itu, saat guru memberikan instruksi atau perintah, anak-anak kerap tidak merespon dengan baik karena sibuk berbicara dengan teman di sekitarnya dan kurang memperhatikan arahan yang diberikan.

Hal serupa juga terlihat ketika anak diajak bermain dan diberi aturan permainan; mereka cenderung mengabaikan atau tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh guru. Melihat kondisi tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan pesan berbisik sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Permainan ini dinilai efektif karena melatih daya ingat serta kemampuan anak dalam menyimpan dan menyampaikan informasi secara lisan kepada orang lain (Solchan, dkk, 2014:10.42).

Pengertian Kemampuan Bahasa

Menurut Dhieni dkk. (2015), kemampuan berbahasa pada anak usia dini berkembang secara alami sebagai bentuk adaptasi terhadap lingkungan sosialnya. Dalam hal ini, bahasa berfungsi sebagai alat sosialisasi yang memungkinkan anak untuk merespons dan berinteraksi dengan orang lain. Mengklasifikasikan empat bentuk keterampilan berbahasa, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Perlu dibedakan antara kemampuan berbahasa dan kemampuan berbicara. Bahasa merupakan sistem tata bahasa yang kompleks dan bersifat semantik, sementara berbicara adalah salah satu bentuk ekspresi bahasa melalui ucapan verbal.

Kemampuan berbahasa terbagi menjadi dua jenis, yaitu reseptif dan ekspresif. Bahasa reseptif berkaitan dengan pemahaman terhadap informasi, seperti dalam kegiatan menyimak dan membaca. Kedua keterampilan ini memungkinkan anak memproses makna melalui simbol visual maupun verbal berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga merupakan proses pemahaman. Sementara itu, bahasa ekspresif mencakup kemampuan berbicara dan menulis, di mana anak menyalurkan gagasan dan informasi menggunakan simbol verbal dan visual. Dalam proses ini, anak menyusun dan mengkonseptualisasikan makna untuk dikomunikasikan kepada orang lain, sehingga keterampilan ini disebut sebagai proses penyusuna.

Pengembangan keterampilan dalam memahami dan menyusun bahasa merupakan fondasi penting bagi proses belajar anak secara menyeluruh. Cara anak dalam menggunakan bahasa sangat

IMPLEMENTASI PERMAINAN BERBISIK BERANTAI UNTUK KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA RANJENG KECAMATAN CIRUAS KABUPATEN SERANG
memengaruhi berbagai aspek perkembangan, termasuk sosial, emosional, fisik, dan kognitif. Keberhasilan anak dalam bidang-bidang akademik seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun matematika sangat bergantung pada kemampuannya dalam memahami serta menyusun bahasa secara efektif.

Thaiss dalam Dhieni dkk. (2015) menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi apabila mereka diberi kesempatan untuk membicarakan, menuliskan, menggambarkan, dan memanipulasi informasi tersebut. Dengan kata lain, proses belajar seperti membaca dan menyimak akan lebih bermakna ketika anak dapat mengekspresikan pemahamannya, baik melalui pembicaraan maupun tulisan baik untuk kepentingan pribadi maupun disampaikan kepada orang lain.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok 4-5 Tahun

Penelitian ini menggunakan indikator yang berada dalam lingkup perkembangan bahasa, khususnya pada aspek pemahaman bahasa. Hal ini didasarkan pada bahwa kemampuan menyimak erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam memahami bahasa yang diterima. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. kemampuan memahami beberapa perintah secara bersamaan,
2. kemampuan mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan
3. kemampuan memahami aturan dalam suatu permainan.

Ketiga indikator tersebut mengacu pada ketentuan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pengertian Permainan Pesan Berbisik

Menurut Musfiroh dkk. (2017:8.23), permainan pesan berbisik merupakan jenis permainan tradisional yang tidak memerlukan alat bantu, sehingga dapat dimainkan kapan saja. Permainan ini bersifat kompetitif karena dilakukan antar dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 3 hingga 10 anak, baik laki-laki maupun perempuan. Kemenangan dalam permainan ini memberikan rasa bangga bagi kelompok, dan biasanya kelompok yang kalah akan menantang ulang di kesempatan berikutnya.

Teknis permainan dilakukan dengan membagi peserta ke dalam dua kelompok. Setiap kelompok duduk berbaris dari depan ke belakang. Pemimpin kelompok membisikkan sebuah kata

IMPLEMENTASI PERMAINAN BERBISIK BERANTAI UNTUK KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA RANJENG KECAMATAN CIRUAS KABUPATEN SERANG

atau kalimat pendek ke telinga anak pertama tanpa mengulanginya. Anak pertama tersebut kemudian meneruskan pesan yang ia dengar kepada anak berikutnya, dan seterusnya hingga pesan sampai pada anak terakhir dalam barisan. Di akhir permainan, anak terakhir diminta mengucapkan pesan yang ia terima. Kelompok yang mampu menyampaikan pesan dengan tepat dan sesuai dengan pesan awal dinyatakan sebagai pemenang.

Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga sederhana. Dalam variasi lain, pemain berdiri dengan jarak tertentu. Pemandu membisikkan sebuah kata atau kalimat kepada pemain pertama, yang kemudian menyampikannya secara berurutan kepada pemain berikutnya hingga pemain terakhir. Pemain terakhir akan melaporkan kembali pesan yang ia terima kepada pemandu. Hasil akhir akan dibandingkan dengan pesan awal untuk melihat apakah terjadi perubahan, baik berupa penambahan maupun pengurangan informasi. Perbedaan hasil tersebut berkaitan dengan persepsi, yaitu proses individu dalam mengorganisasi dan menginterpretasi stimulus dari lingkungannya sehingga menjadi makna yang utuh dan terintegrasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif adalah langkah-langkah penelitian sosial untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar. Penelitian kualitatif adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Pendekatan kualitatif yaitu pendekatan yang tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berdasarkan bukti-bukti kualitatif. Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap pra penelitian, Menemukan masalah di lokasi penelitian, Menyusun rencana penelitian, Mengurus surat izin penelitian, dan Menyiapkan perlengkapan penelitian.
2. Tahap penelitian, Memahami latar belakang dan tujuan penelitian, Memasuki lapangan penelitian, Mengumpulkan data dan Menyempurnakan data.
3. Tahap akhir penelitian, Menganalisis semua data yang diperoleh, dan Menyajikan data dengan mendeskripsikan data dalam bentuk laporan.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang meningkatnya perkembangan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun kelompok A TK Tasya di Desa Ranjeng Kecamatan Ciruas Kab.Serang, data yang diperoleh dari informan yaitu guru atau teman sejawat, tempat dan peristiwa yaitu TK Tasya di Desa Ranjeng Kecamatan Ciruas Kab.Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengangkat penerapan permainan bisik berantai sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini di TK Tasya, Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas,

IMPLEMENTASI PERMAINAN BERBISIK BERANTAI UNTUK KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA RANJENG KECAMATAN CIRUAS KABUPATEN SERANG
Kabupaten Serang. Temuan diperoleh melalui metode wawancara, observasi, dan dokumentasi, dan berfokus pada upaya meningkatkan keterampilan menyimak anak dalam konteks pembelajaran. Permainan bisik berantai diterapkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran yang mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Permainan ini dilakukan secara bergantian dalam kelompok, baik di dalam maupun di luar kelas, dan disesuaikan dengan tema harian seperti alat transportasi. Anak-anak berlatih menyimak pesan berupa kata atau kalimat sederhana yang dibisikkan dan disampaikan secara berurutan hingga peserta terakhir.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, permainan ini efektif digunakan karena menyenangkan, murah, dan dapat dilakukan di berbagai situasi. Guru menekankan pentingnya persiapan seperti menulis kata kunci yang akan dibisikkan, menyusun kelompok, menyepakati aturan permainan, serta menyediakan media visual sebagai pendukung pemahaman anak terhadap kegiatan.

Dari observasi, terlihat bahwa permainan ini membangun antusiasme anak dalam belajar menyimak. Anak belajar mendengarkan secara aktif, memahami instruksi, dan bekerja sama dalam kelompok. Permainan ini juga melatih konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan menyampaikan pesan secara tepat. Secara keseluruhan, penerapan permainan bisik berantai memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak anak usia 4–5 tahun dan menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif di lingkungan TK. Keterangan permainan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1
Penerapan Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Aspek Menyimak Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak- Kanak Tasya

Dari berbagai teknik pengumpulan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa aspek menyimak pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Tasya dilakukan dengan cara melatih anak untuk mendengarkan suatu pesan yang berisi kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Bentuk-bentuk kegiatan menyimak anak yaitu, anak mampu mendengarkan secara aktif, anak mampu membedakan suatu intonasi kata, dan anak mampu memahami arti yang terkandung dalam pesan.

Permainan bisik berantai merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan aspek kebahasaan anak, terutama keterampilan menyimak dan berbicara. Permainan ini dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak yang cenderung menyukai kegiatan bermain. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, diperoleh enam langkah utama dalam pelaksanaan permainan ini di TK Tasya:

1. Pemberian Arahan dan Aturan Bermain

Guru menjelaskan terlebih dahulu tata cara dan aturan permainan kepada anak-anak agar mereka memahami proses permainan dan tidak bingung selama kegiatan berlangsung.

2. Pembagian Kelompok

Anak-anak dibagi ke dalam kelompok, masing-masing terdiri dari enam orang. Pembagian dilakukan dengan memperhatikan kenyamanan dan kondusivitas anak dalam bermain.

3. Penentuan Nomor Urut Melalui Berhitung

Guru meminta anak-anak untuk berhitung guna menentukan urutan dalam kelompok. Cara ini juga membantu mencegah konflik saat pembentukan kelompok.

4. Penyampaian Kata/Kalimat Awal

Guru membisikkan kosakata atau kalimat sederhana kepada anak pertama dalam barisan setiap kelompok sebagai awal dari permainan.

5. Penyampaian Pesan Berantai Antar Anggota Kelompok

Anak pertama membisikkan pesan tersebut kepada anak kedua, dan seterusnya hingga peserta terakhir. Meskipun awalnya anak dibimbing, seiring waktu mereka dapat melanjutkan permainan secara mandiri tanpa arahan guru.

6. Penyampaian Hasil oleh Peserta Terakhir

Anak terakhir dalam kelompok menyampaikan pesan yang ia dengar kepada guru dan teman-teman kelompoknya. Hal ini menjadi momen evaluasi apakah pesan dapat diterima dan disampaikan dengan benar.

Permainan ini tidak hanya melatih daya ingat dan kemampuan berbicara anak, tetapi juga membangun kerja sama tim, konsentrasi, dan pemahaman terhadap instruksi. Prosesnya dilakukan secara menyenangkan dan menyatu dalam dunia bermain anak. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sosial manusia sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan kebutuhan. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan bahasa, khususnya kemampuan mengungkapkan (bahasa ekspresif), perlu distimulasi sejak dini.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, permainan bisik berantai digunakan sebagai metode untuk melatih kemampuan menyimak dan berbicara anak. Melalui permainan ini, anak diajak untuk mendengarkan pesan dan menyampaikannya kembali secara lisan. Kegiatan ini sangat sesuai

**IMPLEMENTASI PERMAINAN BERBISIK BERANTAI UNTUK KEMAMPUAN BERBAHASA
ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI DESA RANJENG KECAMATAN CIRUAS KABUPATEN SERANG**
dengan karakter anak TK yang senang bermain dan belajar secara aktif.

Berdasarkan wawancara dengan para guru (Bu Fatimah, Bu Novi) dan wali murid, permainan bisik berantai memberikan dampak positif terhadap:

- Kemampuan anak menyampaikan gagasan secara lisan,
- Menambah perbendaharaan kosakata,
- Membiasakan anak merespon secara verbal,
- Meningkatkan partisipasi anak dalam proses pembelajaran.

Guru juga menyusun strategi pembelajaran dengan memberikan contoh dan aturan permainan yang jelas, serta menyesuaikan tema permainan dengan tema harian. Dalam pelaksanaannya, anak dilibatkan secara aktif untuk menentukan peran dalam kelompok, menyimak pesan dengan seksama, dan menyampaikan kembali kalimat atau kata yang dibisikkan.

Observasi menunjukkan bahwa permainan ini membuat anak antusias dan aktif dalam berkomunikasi. Anak tidak hanya mampu menyampaikan kembali pesan secara tepat, tetapi juga berkreasi dengan merangkai kalimat berdasarkan imajinasi mereka. Untuk menghindari kejemuhan, guru menyelenggarakan permainan dengan aktivitas lain seperti bernyanyi atau tebak-tebakan.

Secara keseluruhan, permainan bisik berantai terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun, baik dalam bentuk mengulang kata, menjawab pertanyaan, mengungkapkan ide, hingga menceritakan kembali apa yang telah didengarnya. Keterangan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak pada aspek mengungkapkan dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2
Keterampilan Bahasa yang dikembangkan dalam Permainan Bisik Berantai pada Usia
4-5 tahun di TK Tasya di Desa Ranjeng, Kecamatan Ciruas Kab.Serang.**

Dari berbagai teknik pengumpulan data di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bahasa yang dikembangkan dalam permainan bisik berantai pada usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak

Tasya dilakukan dengan memberikan stimulasi yang disesuaikan dengan keunikan masing-masing anak. Keterampilan tersebut diasah melalui permainan bisik berantai yang dapat menggerakkan anak secara aktif berkelompok dalam mengungkapkan gagasanya. Bentuk-bentuk peningkatan kemampuan bahasa pada aspek mengungkapkan melalui permainan bisik berantai adalah anak mampu mengungkapkan gagasannya, anak dapat mengulang kata-kata yang didengar, anak dapat menjawab pertanyaan sederhana, anak dapat menyebutkan kosakata maupun kalimat sederhana, dan anak dapat menceritakan kembali pengalamannya dalam bermain bisik berantai.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Penerapan permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Anak dilatih untuk mendengarkan pesan berupa kalimat atau kosakata yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hasilnya, anak mampu menyimak secara aktif, membedakan intonasi kata, serta memahami makna pesan yang disampaikan. Permainan bisik berantai juga mengembangkan keterampilan bahasa ekspresif anak secara optimal. Melalui aktivitas ini, anak dirangsang untuk berkomunikasi dalam kelompok dan mengekspresikan gagasannya. Anak mampu mengulang kata yang didengar, menjawab pertanyaan sederhana, menyebutkan kosakata atau kalimat pendek, menceritakan kembali pengalaman bermain. Stimulasi dilakukan dengan mempertimbangkan keunikan masing-masing anak, sehingga permainan ini menjadi media belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Dhieni, N. (2014). Modul Metode Pengembangan Bahasa. Tangerang Universitas Terbuka.

Drs. Ahmad Susanto, M. P. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Prenadamedia Group.

Fadlillah, M. (2017). Buku ajar bermain & permainan anak usia dini (pertama, C). Kencana.

Fauziah, A. (2015). Pengaruh Metode Permainan Bahasa Bisik Berantai terhadap Keterampilan Minyimak pantun (Quisi Eksperimen pada kelas IV SDN Bekasi jaya II). In Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Isnaini, Yustika, & Prasetyarini, A. (2014). Pengembangan Kemampuan Berbahasa Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Anak Kelompok B Di TK Bakti I Gagaksipat Boyolali Tahun 2013/2014. Skripsi Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

No. 137 Lampiran I tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, (2014).

Kurniati., E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. (p. 122 pages). Prenadamedia Group.

Latif, M. (2016). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi. Prenandamedia Group.

Moleong, L. J. (1989). Metodologi penelitian kualitatif. Remadja Karya.

Morrisan, M.A., D. (2017). Metode Penelitian Survei. Kencana.

Morrison, G. S. (2012). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD) (edisi 5). Indeks.

Mulyati, Y. (2017). Modul Bahasa Indonesia. Universitas Terbuka.

Musfiroh, T. (2015). Bermain dan Permainan Anak (Edisi 1 /). Universitas Terbuka.

Mutmainnah. (2017). 100 Permainan Anak Usia Dini. Pustaka Pelajar.

Otto, B. (2015). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Edisi Ketiga (Cetakan pe). Kencana.

Rahim, R. A. (2018). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui permainan bahasa bisikan berantai pada pembelajaran tematik: penelitian tindakan kelas di kelas II MI Qurrota A'yuni Rancaekek. In thesis. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati Bandung.

Permendikbud No. 137 Pasal 1 Ayat 2 dan 3 Dini, tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia, (2014).

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).

Rini Hidayani, Mayke Sugianto, Rosdiana Tarigan, Eko Handayani, Retno Pudjiati, A. M. K. (2014). Psikologi Perkembangan Anak (1 / 4 SKS). Universitas Terbuka.

Sugiyono, prof. D. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono, prof. D. (2017). Metode Penelitian Kualitatif. Alfabeta.

Suryana, D. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. Kencana.