



Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di TK Islamiyah Luntas

Anis Mu'afidhah¹, Mohammad Luthfillah M.Psi², Yessa San Sabilla³, Yussy San Sabilla⁴

¹Universitas Islam Lamongan, Lamongan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received May 05th, 2026

Revised May 12th, 2026

Accepted May 21th, 2026

Keyword:

Permainan rantai bisikan untuk pengembangan bahasa
Masa kanak-kanak awal
Bahasa reseptif
kartu flash

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan rantai bisikan dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental menggunakan metode pretest-posttest satu kelompok. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa dari Kelompok B di TK Islamiyah Luntas. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup lima indikator, yaitu: pemahaman mendengarkan, pemahaman pesan, kemampuan menceritakan kembali, penggunaan kosakata, dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Ranks. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan bahasa anak-anak setelah pelaksanaan permainan rantai bisikan, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Seluruh siswa mengalami peningkatan dari pretest ke posttest tanpa adanya penurunan atau skor yang sama. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan rantai bisikan yang didukung oleh media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa reseptif anak usia dini.



© 2025 The Authors. Published by CV. KARAMA PUBLISHER

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Anis Mu'afidhah, Mohammad Luthfillah M.Psi

Universitas Islam Lamongan

Email: muafidhah@gmail.com , mlutfillah@unisla.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan bahasa merupakan aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini karena berperan sebagai dasar dalam kemampuan komunikasi, interaksi sosial, serta kesiapan belajar anak. Pada masa *golden age*, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat, khususnya pada kemampuan bahasa reseptif, yaitu kemampuan menyimak, memahami, dan merespons pesan secara lisan. Namun, berdasarkan hasil observasi di Kelompok B TK Islamiyah Luntas, kemampuan bahasa reseptif anak masih belum optimal, ditandai dengan kurangnya fokus saat menyimak, kesulitan memahami informasi, serta belum mampu menyampaikan kembali pesan dengan baik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian perkembangan yang diharapkan dengan kondisi aktual di lapangan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Secara teoretis, perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial melalui konsep *zone of proximal development* (ZPD) dan *scaffolding*, sedangkan Krashen melalui teori *Input Hypothesis* menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa terjadi melalui pemberian *comprehensible input* yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sejalan dengan itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan adalah permainan bisik berantai, yaitu aktivitas menyampaikan pesan secara berantai melalui bisikan antar anak dengan bantuan media *flashcard* (kartu bergambar atau bertuliskan kata/kalimat). Permainan ini melatih kemampuan menyimak, memahami, mengingat, serta menyampaikan kembali informasi, sehingga berpotensi meningkatkan perkembangan bahasa reseptif anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini. Hipotesis yang diajukan adalah bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya bahasa reseptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest*, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi menggunakan rubrik penilaian yang mencakup indikator menyimak, memahami pesan, menceritakan kembali, penggunaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan bahasa anak setelah penerapan permainan bisik berantai, di mana seluruh peserta didik mengalami peningkatan dari pretest ke posttest tanpa adanya penurunan nilai. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa metode permainan berbasis interaksi sosial efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan bahasa reseptif. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan tidak adanya kelompok kontrol, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat serta mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *one group pretest-posttest* untuk menguji efektivitas permainan bisik berantai terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Populasi penelitian adalah seluruh anak Kelompok B di TK Islamiyah Luntas, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* jenis *purposive sampling*, sehingga diperoleh sampel sebanyak 20 anak yang memenuhi kriteria penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya pada aspek bahasa reseptif.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi terstruktur dengan rubrik penilaian yang disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa, meliputi kemampuan menyimak, memahami pesan, menceritakan kembali, penggunaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi. Media yang digunakan dalam perlakuan adalah *flashcard*, yaitu kartu berisi kata atau kalimat

sederhana sebagai stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, pemberian perlakuan berupa penerapan permainan bisik berantai dalam beberapa kali pertemuan, serta *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan bahasa anak setelah perlakuan. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui adanya peningkatan perkembangan bahasa anak. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat analisis, dan karena data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test dengan taraf signifikansi 0,05. Validitas instrumen diuji melalui *expert judgment* dan analisis korelasi, sedangkan reliabilitas diuji untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Penelitian ini berasumsi bahwa seluruh subjek memperoleh perlakuan yang sama dan mengikuti kegiatan secara konsisten. Ruang lingkup penelitian terbatas pada satu kelompok dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas, namun prosedur yang digunakan telah disusun secara sistematis sehingga memungkinkan untuk direplikasi pada konteks yang sejenis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada perkembangan bahasa anak usia dini setelah penerapan permainan bisik berantai. Hal ini terlihat dari perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, di mana seluruh anak mengalami peningkatan tanpa adanya penurunan maupun nilai yang tetap. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini dapat diterima. Temuan ini secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu bahwa permainan bisik berantai terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Makna dari temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan bisik berantai, mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap kemampuan menyimak, memahami, dan menyampaikan kembali informasi. Aktivitas dalam permainan ini menuntut anak untuk fokus mendengarkan, mengingat pesan, serta menyampaikan kembali secara tepat, sehingga secara tidak langsung melatih keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif secara bersamaan. Hal ini menjadi penting karena kemampuan bahasa reseptif merupakan dasar bagi perkembangan komunikasi anak secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa anak, di mana permainan bisik berantai menyediakan ruang interaksi antar anak dalam konteks belajar. Selain itu, temuan ini juga mendukung teori Krashen tentang *comprehensible input*, karena melalui permainan ini anak memperoleh input bahasa yang sederhana, kontekstual, dan mudah dipahami. Keselarasan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian dapat diterima secara teoretis dan konsisten dengan pengetahuan yang telah ada. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, terutama dalam aspek menyimak dan berbicara.

Meskipun demikian, terdapat kemungkinan penjelasan alternatif dari temuan ini, seperti adanya pengaruh faktor lain seperti motivasi belajar anak, keterlibatan guru, atau penggunaan media *flashcard* yang menarik, sehingga peningkatan kemampuan bahasa tidak semata-mata

disebabkan oleh permainan bisik berantai. Oleh karena itu, interpretasi hasil tetap perlu dibatasi sesuai dengan data yang diperoleh. Secara praktis, temuan ini memiliki relevansi dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mudah diterapkan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Permainan bisik berantai dapat menjadi salah satu metode yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil, ruang lingkup penelitian yang terbatas pada satu lembaga, serta tidak adanya kelompok kontrol sehingga tidak dapat membandingkan secara langsung dengan metode pembelajaran lain. Keterbatasan ini menunjukkan bahwa hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih besar, serta mengkaji variabel lain yang dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan variasi permainan atau media pembelajaran lain untuk memperkaya strategi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Grafik hasil :

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan bahasa anak usia dini setelah penerapan permainan bisik berantai. Berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest*, seluruh anak mengalami peningkatan tanpa adanya penurunan maupun nilai yang tetap. Secara deskriptif, peningkatan tersebut dapat dilihat pada distribusi kategori perkembangan bahasa anak berikut:

Tabel 1.1 Distribusi Perkembangan Bahasa *pretest* dan *posttest*

Kategori	Interval Skor	Pretest (f)	Pretest (%)	Posttest (f)	Posttest (%)
Sangat Baik	≥ 18	0	0	8	40
Baik	14–17	3	15	9	45
Cukup	11–13	7	35	3	15
Kurang	7–10	6	30	0	0
Sangat Kurang ≤ 6		4	20	0	0
Total		20	100	20	100



Gambar 1.1 Diagram batang perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya pada kemampuan bahasa reseptif. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan mampu memperkuat kemampuan menyimak, memahami, serta menyampaikan kembali informasi secara lebih optimal. Keberhasilan metode ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Secara lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran bahasa dengan menghadirkan alternatif metode yang sederhana namun berdampak signifikan. Hasil ini sejalan dengan teori dan temuan sebelumnya mengenai peran interaksi sosial dan *comprehensible input* dalam pemerolehan bahasa, sekaligus memperkuat bukti empiris bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak. Dengan demikian, penggunaan permainan bisik berantai tidak hanya relevan bagi praktisi pendidikan, tetapi juga memiliki nilai penting dalam pengembangan kajian pendidikan anak usia dini.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan peserta didik Kelompok B TK Islamiyah Luntas yang telah memberikan izin serta berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan ilmiah, serta kritik konstruktif terhadap penyusunan naskah ini.

Apresiasi turut disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, pengolahan data, serta memberikan masukan terhadap substansi penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyuntingan bahasa dan aspek teknis penulisan sehingga naskah ini dapat tersusun dengan baik. Seluruh pihak yang disebutkan telah memberikan izin untuk dicantumkan dalam bagian ini. Penelitian ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi nirlaba.

Referensi

Berk, L. E. (2018). *Development through the lifespan* (7th ed.). Pearson.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi revisi). Erlangga.

Krashen, S. D. (2020). *Second language acquisition and second language learning*. Pergamon Press.

Morrison, G. S. (2020). *Early childhood education today* (14th ed.). Pearson.

Mulyasa, E. (2017). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, B. (2019). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.

Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suyadi. (2020). *Psikologi belajar PAUD*. Pedagogia.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Zaini, H., & Dewi, K. (2021). Pengaruh metode bermain terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–132.

Rahmawati, D., & Suryadi, S. (2022). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif melalui permainan edukatif pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1456–1465.

Wulandari, A., & Prasetyo, T. (2020). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 45–53.