

PENERAPAN PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYAMPAIKAN PESAN DAN KERJA SAMA BAGI SISWA TK B3 TARAKANITA CITRA RAYA

Theresia Endang Herkusumaningtyasrini

TK Tarakanita Citra Raya

ABSTRACT

Class B3 Tarakanita Citra Raya has a problem delivering the message in a coherent and complete. It is unknown when the teacher asks students to convey a message to his friends who were in a different room. From this problem researchers are trying to improve the delivery of message that learners are clear and complete to his friends. Researchers use game methods of chain messages on the grounds that the children really liked the game. And game chain messages can also be to enhance cooperation between learners. The first researchers to compile RPPH planning, executing game chain messages, observed during the implementation, and record and reflect the implementation. Of action, the result showed that the ability of learners in conveying the message clearly and completely to his friends to rise after the implementation of the method games chain messages in the first cycle to the second cycle. The results of the first cycle are showing an increase of learners are not clear and not coherent or deliver the message of detail in 23,5% (4 children) to 5,9% (1 child). Learners who delivered a message less clear and less coherent/detail 23,5% (4 children). Learners who deliver the message clearly but not sequential/detail of 17,6% (3 children) to 23,5% (4 children). Participants student who deliver the message clearly and coherently/detail of 23,5% (4 children) to 47,1% (8 children). The results of the second cycle are showing an increase in learners that are not clear and not coherent or detail in conveying the message of 5,9% (1 child) to 0%. The students who delivered a message less clear and less coherent/detail from 23,5% (4 children) to 17,6% (3 child). Learners who convey a clear message but not sequential/detail of 23,5% (4 children) to 17,6% (3 children). Students who submit clear and coherent/detail of 47,1% (8 children) to 64,7% (11 children). The research concludes that the application of game chain message can improve the delivery of messages to his learners and enhance the good cooperation.

Keywords: *Implementation, delivery of messages, cooperation*

ABSTRAK

Kelas B3 TK Tarakanita Citra Raya mempunyai masalah menyampaikan pesan secara runtut dan lengkap. Hal ini diketahui saat guru meminta peserta didik untuk menyampaikan pesan kepada temannya yang berada di ruangan yang berbeda. Dari masalah tersebut peneliti berusaha untuk meningkatkan penyampaian pesan peserta didik secara jelas dan lengkap kepada temannya. Peneliti menggunakan metode permainan pesan berantai dengan alasan bahwa anak-anak sangat menyukai permainan. Permainan pesan berantai ini juga dapat untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Pertama peneliti melakukan perencanaan dengan menyusun RPPH, melaksanakan permainan pesan berantai, mengamati saat pelaksanaan, dan mencatat serta merefleksikan

pelaksanaan. Dari pelaksanaan tindakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap kepada temannya meningkat setelah diterapkannya metode permainan pesan berantai pada siklus I hingga siklus II. Hasil dari proses siklus I adalah menunjukkan peningkatan. Peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut atau detail dalam menyampaikan pesan dari 23,5% (4 anak) menjadi 5,9% (1 anak). Peserta didik yang menyampaikan pesan kurang jelas dan kurang runtut/detail 35,3% (6 anak) menjadi 23,5% (4 anak). Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas tetapi tidak runtut/detail dari 17,6% (3 anak) menjadi 23,5% (4 anak). Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas dan runtut/detail dari 23,5% (4 anak) menjadi 47,1% (8 anak). Hasil dari proses siklus II adalah menunjukkan peningkatan peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut atau detail dalam menyampaikan pesan dari 5,9% (1 anak) menjadi 0%. Peserta didik yang menyampaikan pesan kurang jelas dan kurang runtut/detail dari 23,5% (4 anak) menjadi 17,6% (3 anak). Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas tetapi tidak runtut/detail dari 23,5% (4 anak) menjadi 17,6% (3 anak). Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas dan runtut/detail dari 47,1% (8 anak) menjadi 64,7% (11 anak). Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan permainan pesan berantai dapat meningkatkan penyampaian pesan peserta didik kepada temannya dan meningkatkan kerja sama yang baik.

Kata Kunci: Penerapan, penyampaian pesan, kerja sama

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain. Bahasa sebagai alat komunikasi, menjadi efektif jika digunakan berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa percakapan merupakan salah satu kemampuan penting yang menjadikan anak bisa berinteraksi dengan teman sebayanya. Kita sebagai orang dewasa perlu memberikan perhatian khusus kepada perkembangan bahasa anak.

Anak sebagai makhluk individu dan sosial, sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya dengan pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Selanjutnya pada bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas USPN, 2004:4). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standart Pendidikan anak usia dini terdapat 6 aspek perkembangan yang meliputi nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek tersebut yaitu aspek perkembangan bahasa.

Teori – Teori Pengembangan Bahasa

- a. Teori Nativistik. Para ahli nativistik meyakini bahwa kemampuan berbahasa sebagaimana halnya kemampuan berjalan, merupakan bagian dari perkembangan manusia yang dipengaruhi oleh kematangan otak.
- b. Teori Behavioristik. Para ahli teori behavioristik berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun, dengan demikian anak harus belajar (dalam hal ini belajar bahasa) melalui pengkoordinasian dari lingkungan, proses imitasi dan diberikan reinforcement (penguat).
- c. Teori Kognitif. Teori kognitif bertitik tolak pada pendapat bahwa anak dilahirkan dengan kecenderungan untuk berperan aktif terhadap lingkungan dalam memproses suatu informasi dan dalam menyimpulkan tentang struktur bahasa. Bahasa dipelajari sebagai hasil dari pesan aktif anak dalam proses belajar tersebut.
- d. Teori Pragmatik. Teori Pragmatik berpendapat bahwa anak belajar bahasa dalam rangka sosialisasi dan mengarahkan orang lain agar sesuai dengan keinginannya.
- e. Teori Interaksional. Teori interaksional bertitik tolak pada pandangan bahwa bahasa merupakan perpaduan faktor genetik dan lingkungan para ahli interaksional menjelaskan bahwa berbagai faktor seperti sosial, linguistik, kematangan, biologis, dan kognitif saling mempengaruhi berinteraksi dan mendefinisikan satu sama lain sehingga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa individu.

Kemampuan berbicara merupakan suatu proses penggunaan bahasa ekspresif dalam bentuk arti, kajian tentang perkembangan kemampuan berbicara pada anak tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara, maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa anak yang satu dapat lebih cepat, lebih rumit dalam mengungkapkan bahasanya, ataupun lebih lambat dari yang lain.

Dari beberapa faktor di atas maka peneliti ingin meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan sederhana di TK B3 Tarakanita Citra Raya, bertitik tolak pada pandangan bahwa anak dilahirkan tanpa membawa kemampuan apapun, dengan demikian anak harus belajar (dalam hal ini belajar bahasa) melalui pengkoordinasian dari lingkungan, proses imitasi dan diberikan reinforcement (penguat).

Permainan pesan berantai

Tujuan Bermain pada dasarnya yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Permainan pesan berantai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 1143), pesan adalah perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan lewat orang lain. Berantai adalah ikatan, pertalian. Menurut Djuanda (2006 : 96) permainan pesan berantai dilakukan dengan cara setiap siswa harus membisikkan suatu kata (untuk kelas rendah) atau kalimat atau cerita (untuk kelas tinggi) kepada pemain berikutnya. Permainan ini melatih menyimak atau mendengarkan. Metode permainan pesan berantai ini dipilih karena permainan ini melibatkan beberapa anggota sehingga setiap anak akan mendapatkan perannya masing-masing. Menurut Mastur (2018, 24) manfaat dari permainan pesan berantai adalah melatih kecepatan dalam berfikir, melatih konsentrasi juga

konsistensi dalam pengucapan kalimat, kerjasama yang baik antar teman, dan tanggung jawab anak.

Cara bermain pesan berantai :

1. Tujuan : melatih □ kerjasama, kecerdasan verbal, dan melatih berbicara.
2. Alat dan bahan : ruangan yang luas atau ruangan terbuka dan anak atau siswa.
3. Langkah penerapan permainan pesan berantai :
 - a) Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak sesuai dengan kebutuhan.
 - b) Anak yang berada pada bagian paling depan akan dibisikkan satu kalimat sederhana yang kemudian akan disampaikan kepada anak di belakangnya.
 - c) Begitu seterusnya sampai dengan anak yang berada paling belakang.
 - d) Anak yang paling belakang akan mengucapkan dengan lantang pesan apa yang telah diterima.

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2013) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Permainan Kartu Pesan Berantai di PAUD Melati Kota Padang, penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan kartu pesan berantai Rahmawati meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada aspek mengikuti 3 perintah sekaligus, menyebutkan perbedaan suatu benda, menjawab pertanyaan "kapan". Perbedaan pada penelitian ini adalah objek yang diteliti pada penelitian yang dilakukan penulis adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun TK Tarakanita Citra Raya tentang menyampaikan pesan secara runtut dan lengkap kepada temannya atau orang lain A.

Kerangka Berfikir

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan anak, melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan bahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi spontan. Pada umumnya dalam proses pembelajaran guru lebih aktif bertindak. Dalam memberi informasi, anak tidak dilibatkan dalam berkomunikasi tetapi anak hanya menerima informasi dengan cara menyimak dan mendengarkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap peserta didik TK B3 di Tarakanita Citra Raya, menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan kepada temannya masih rendah. Dari 17 peserta didik ditemukan 4 peserta didik yang belum dapat menyampaikan pesan sama sekali, 6 peserta didik yang menyampaikan pesan tidak lengkap atau sepeinggal. Rendahnya kemampuan menyampaikan pesan sederhana ini diketahui pada saat peserta didik diminta menyampaikan pesan sederhana kepada teman yang berada di perpustakaan atau di tempat yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pemakaian bahasa daerah di rumah (jarang memakai Bahasa Indonesia), kurangnya komunikasi dengan anggota keluarga karena kesibukan bekerja, dan keterlambatan bicara. Melihat dari permasalahan yang ada, maka kemampuan menyampaikan pesan perlu dilatih dengan cara yang

menyenangkan dan menarik, yakni dengan pemilihan media belajar yang sesuai dengan tingkat usia. Salah satu media pembelajaran yang akan digunakan untuk mengembangkan kemampuan menyampaikan pesan sederhana kepada teman lain di TK B3 Tarakanita Citra Raya, menggunakan metode permainan pesan berantai. Dalam meningkatkan penyampaian pesan dengan jelas dan lengkap/detail, peneliti memilih metode permainan karena peneliti berharap dengan permainan peserta didik merasa gembira tanpa disadari bahwa di dalamnya dimasukkan muatan yang dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan dengan lengkap dan membangun kerjasama yang baik antar teman. Menurut Mulyani (2018, 145) bahwa bermain bersama merupakan sarana yang baik bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman lainnya.

Hipotesis tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : Dengan menggunakan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama bagi peserta didik TK B3 Tarakanita Citra Raya tahun pelajaran 2019-2020.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Lokasi penelitian

Tempat atau lokasi penelitian di Taman Kanak-Kanak B3 Tarakanita Citra Raya. 2. Waktu penelitian

Penelitian dilakukan pada pertengahan bulan November sampai bulan Januari.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B kelas B3 TK Tarakanita Citra Raya tahun pelajaran 2019/2020. Dengan jumlah anak yang diteliti yaitu 17 anak, sedangkan objek penelitian adalah kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama dengan peserta didik lainnya.

Model Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tujuan penelitian ini adalah agar dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. PTK yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Aqib, 2018, 1).

Data dan Sumber Data

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang meningkatnya perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun kelompok B yaitu menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama peserta didik B3 TK Tarakanita Citra Raya, data yang diperoleh dari informan yaitu guru atau teman sejawat, tempat dan peristiwa yaitu TK Tarakanita Citra Raya.

Teknik pengumpulan data

Teknik atau metode yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari:

Observasi

Observasi yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung ini sebagai upaya dalam mengamati pelaksanaan tindakan dan perkembangan atau perubahan peserta didik terhadap metode yang diterapkan peneliti. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu pengamat lain (kolaborator) yang turut dalam mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi keaktifan peserta didik yang telah disiapkan oleh peneliti.

Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen tertulis dibandingkan dan dipadukan membentuk satu hasil kajian yang sistematis. Selain dokumen juga foto dan video pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan tanya jawab kepada orang tua peserta didik dan peserta didik untuk mendapatkan keterangan mengenai kemampuan bahasa yang dibutuhkan peneliti.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan dianalisis dan diinterpretasikan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari penggunaan lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan permainan pesan berantai, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui presentasi menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama untuk menentukan hasil yang diperoleh berdasarkan teknik skoring, perkembangan menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama anak dapat ditingkatkan dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan hasil observasi setelah tindakan.

Indikator Keberhasilan

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail serta kerja sama bagi peserta didik TK B3 Tarakanita Citra Raya tahun pelajaran 2019-2020 dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah anak yang perkembangan menyampaikan pesan dan kerja sama melalui bermain pesan berantai di atas 80%, dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika jumlah peserta didik yang perkembangan menyampaikan pesan dan kerja sama berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan di atas 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi kondisi awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal sebelum melakukan tindakan.

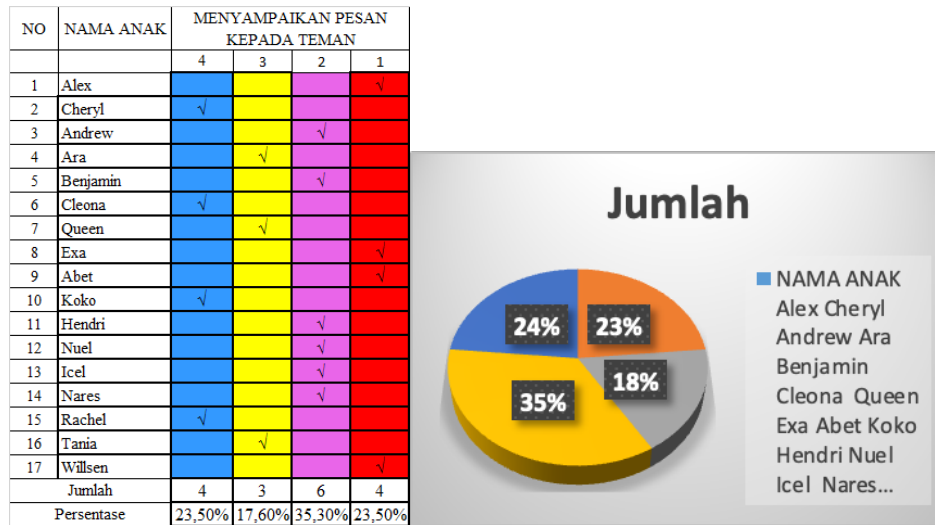
Observasi ini diperlukan untuk mengetahui kondisi awal sebelum melakukan tindakan sehingga peneliti dapat mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas ini. Perkembangan kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail peserta didik kelas B3 TK Taranita Citra Raya belum berkembang sesuai yang diharapkan, terlihat dari 17 peserta didik ditemukan sebesar 23,50% atau 4 peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut atau detail dalam menyampaikan pesan, sebesar 35,30% atau 6 peserta didik yang menyampaikan pesan kurang jelas dan kurang runtut/detail, sebesar 17,60% atau 3 peserta didik menyampaikan pesan jelas tetapi tidak runtut/detail, dan sebesar 23,50% atau 4 peserta didik yang menyampaikan pesan secara jelas dan runtut/detail. Rendahnya kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan lengkap/detail ini diketahui pada saat peserta didik diminta menyampaikan pesan sederhana kepada teman yang berada di perpustakaan atau di tempat yang berbeda. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria sangat baik dalam kemampuan menyampaikan pesan. Rata-rata kemampuan menyampaikan pesan peserta didik pada pra tindakan didapat sebesar 58,8% atau 10 peserta didik.

Hasil observasi setelah tindakan siklus I perkembangan peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut atau detail dalam menyampaikan pesan sebesar 23,5% atau 4 anak menjadi sebesar 5,9% atau 1 anak. Peserta didik yang menyampaikan pesan kurang jelas dan kurang runtut/detail sebesar 35,3% atau 6 anak menjadi sebesar 23,5% atau 4 anak. Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas tetapi tidak runtut/detail sebesar 17,6% atau 3 anak menjadi sebesar 23,5% atau 4 anak. Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas dan runtut/detail sebesar 23,5% atau 4 anak menjadi sebesar 47,1% atau 8 anak.

Hasil observasi setelah tindakan siklus II adalah menunjukkan peningkatan. Peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut atau detail dalam menyampaikan pesan sebesar 5,9% atau 1 anak menjadi sebesar 0%. Peserta didik yang menyampaikan pesan kurang jelas dan kurang runtut/detail sebesar 23,5% atau 4 anak menjadi sebesar 17,6% atau 3 anak. Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas tetapi tidak runtut/detail sebesar 23,5% atau 4 anak menjadi sebesar 17,6% atau 3 anak. Peserta didik yang menyampaikan pesan jelas dan runtut/detail sebesar 47,1% atau 8 anak menjadi sebesar 64,7% atau 11 anak.

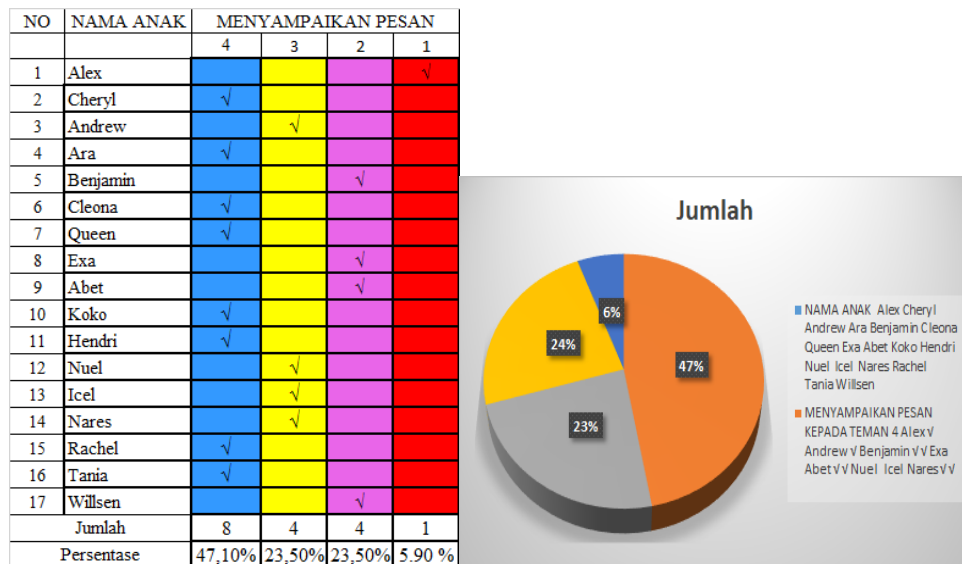
Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan menyampaikan pesan secara jelas dan runtut/detail dapat ditingkatkan melalui permainan pesan berantai. Meningkatnya perkembangan penyampaian pesan secara jelas dan runtut/detail dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh presentase sebesar 58,8%.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus



Pada tindakan siklus I terjadi peningkatan dengan presentase sebesar 70,6%, meski belum sesuai dengan harapan. Hal ini dipengaruhi juga tingkat kerja sama setiap peserta didik dalam kelompoknya belum sesuai harapan, sehingga kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan runtut/detail belum maksimal. Sehingga diperlukan adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

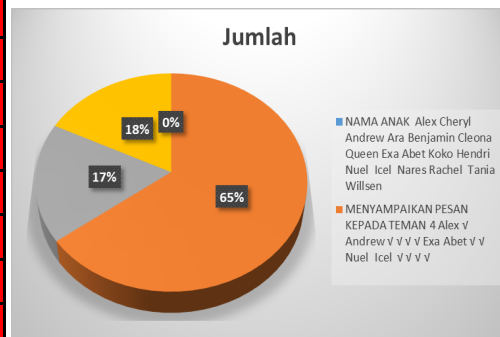


Pada tindakan siklus II terjadi peningkatan presentase sebesar 82,4%. Peneliti memberikan motivasi berupa pujian dan semangat supaya kegiatan menjadi lebih kondusif dan peserta didik fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti juga terus memberikan motivasi secara verbal supaya setiap kelompok bisa bekerja sama dengan baik. Kriteria kerja sama yang baik dalam permainan pesan berantai ini adalah saat membisikkan kalimat di telinga teman tidak terlalu pelan, saat membisikkan kalimat di telinga teman tidak

terlalu cepat, saat membisikkan kalimat di telinga teman memastikan temannya jelas dengan kalimat yang disampaikan, saling memberi semangat saat temannya membisikkan atau dibisiki supaya tidak takut atau malu dalam membisikkan kalimat.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

N O	NAMA ANAK	MENYAMPAIKAN PESAN KEPADA TEMAN			
		4	3	2	1
1	Alex			√	
2	Cheryl	√			
3	Andre w		√		
4	Ara	√			
5	Benja min	√			
6	Cleona	√			
7	Queen	√			
8	Exa			√	
9	Abet			√	
10	Koko	√			
11	Hendri	√			
12	Nuel		√		
13	Icel		√		
14	Nares	√			
15	Rachel	√			
16	Tania	√			
17	Willse n	√			
Jumlah		11	3	3	0
Persentase		64,7 0%	17,6 0%	17,6 0%	0%



Berdasarkan pembahasan di atas hasil kegiatan perkembangan menyampaikan pesan dengan jelas serta runtut/detail dan kerja sama melalui bermain pesan berantai peserta didik kelas B3 TK Tarakanita Citra Raya dapat dikatakan meningkat dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Bandura memandang perkembangan bahasa dari sudut teori belajar sosial, ia berpendapat bahwa anak belajar bahasa dengan melakukan imitasi atau menirukan suatu model yang berarti tidak harus menerima penguatan dari orang lain, yaitu melalui bermain pesan berantai. Permainan pesan berantai ini sangat tepat untuk digunakan dalam meningkatkan penyampaian pesan secara jelas dan lengkap/detail serta untuk meningkatkan kerja sama. Permainan pesan berantai mengasah rasa kerja sama dan tanggung jawab pada anak (Mastur, 2018, 24).

KESIMPULAN DAN PENUTUP

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan melalui permainan pesan berantai dapat meningkatkan menyampaikan pesan dengan jelas serta runtut/detail dan kerja sama kepada peserta didik lain secara jelas dan lengkap/detail di TK B3 Tarakanita Citra Raya berhasil. Metode ini sangat sederhana sehingga mudah dimainkan oleh peserta didik, dan juga dapat membangun kerja sama yang baik antar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan menyampaikan pesan dengan jelas dan lengkap/detail pada saat pra tindakan sebesar 58,8% atau 10 anak meningkat menjadi 70,6 atau 12 anak pada siklus I, dan mencapai sebesar 82,4% atau 14 anak pada tindakan siklus II.

Tingkat kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan dengan jelas dan lengkap/detail kepada peserta didik lain di TK B3 Tarakanita Citra Raya setelah menerapkan metode pesan berantai ada peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data bahwa peningkatan peserta didik yang dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan runtut atau detail dari 4 anak (pra siklus) menjadi 8 anak (siklus 1), dan menjadi 11 anak (siklus 2). Kenaikan dari 4 anak menjadi 11 anak adalah kepuasan bagi peneliti. Dan hal ini tentunya diikuti dengan peningkatan kerja sama antar peserta didik, baik dalam bermain pesan berantai atau kegiatan yang lainnya.

Peningkatan kemampuan menyampaikan pesan dengan jelas dan runtut/detail kepada peserta didik lain serta peningkatan kerja sama di TK B3 Tarakanita Citra Raya setelah menggunakan metode pesan berantai ada peningkatan. Hal ini dapat dibaca dalam tabel data bahwa peserta didik yang tidak jelas dan tidak runtut/detail dalam menyampaikan pesan dari 4 anak (pra siklus) menjadi 1 anak (siklus 1), dan menjadi tidak ada (siklus 2).

Peneliti berharap metode penelitian ini dapat digunakan atau diterapkan menjadi salah satu pilihan dalam mengembangkan program pengembangan bahasa pada peserta didik di tingkat TK B.

Peneliti juga berharap nantinya penelitian ini dapat dikembangkan untuk meningkatkan keberanian berbicara dan menambah kosa kata pada program pengembangan bahasa di tingkat Kelompok Bermain dan TK A.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani, Novi (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mastur, Mahmudah (2018). *Ragam Permainan Kreatif PAUD dan TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zainal (2018). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mulyani, Novi (2018). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Rahmawati. (2013). Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kartu pesan berantai di PAUD Melati Kota Padang. *Formatif Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*
<https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1454>.