

**choirudin.umalaa@gmail.com 1**

## **76. Sumilastutik**

 Curriculum Approaches in Early Childhood (Montessori, Reggio Emilia, etc.)

---

### **Document Details**

Submission ID

trn:oid::3117:543143277

Submission Date

Dec 26, 2025, 3:46 AM GMT+7

Download Date

Dec 26, 2025, 3:50 AM GMT+7

File Name

76. Sumilastutik.doc

File Size

1021.0 KB

**10 Pages**

**3,463 Words**

**22,605 Characters**

# 18% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Small Matches (less than 20 words)

---

## Top Sources

- 17%  Internet sources
  - 6%  Publications
  - 8%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 17% Internet sources
- 6% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	eprint.ivet.ac.id	3%
2	Internet	repository.upi.edu	2%
3	Internet	journal.walisongo.ac.id	1%
4	Internet	jurnal.unigal.ac.id	1%
5	Internet	123dok.com	1%
6	Internet	repository.radenintan.ac.id	1%
7	Internet	repository.metrouniv.ac.id	1%
8	Internet	repository.uac.ac.id	<1%
9	Internet	www.researchgate.net	<1%
10	Internet	www.trilogi.ac.id	<1%
11	Publication	Dina Novita, Akbari Akbari. "UPAYA MENINGKATKAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAH...	<1%

12	Internet	ejournal.papanda.org	<1%
13	Internet	journal.trunojoyo.ac.id	<1%
14	Internet	eprints.iain-surakarta.ac.id	<1%
15	Internet	repositori.uin-alaudidin.ac.id	<1%
16	Internet	japendi.publikasiindonesia.id	<1%
17	Internet	mail.obsesi.or.id	<1%
18	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2025-05-09	<1%
19	Internet	ejurnal.iainpare.ac.id	<1%



# Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan kata Berbisik di TK Muslimat NU 21 Pakis

Sumilastutik<sup>1\*</sup>, Siti Muntomimah<sup>1</sup>, Henni Anggraini<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

\* corresponding author: [Sumilastutik2020@gmail.com](mailto:Sumilastutik2020@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 12-Sep-2025

Revised: 23-Okt-2025

Accepted: 21-Nov-2025

### Kata Kunci

Anak Usia Dini;  
Permainan Kata  
Berbisik;  
Perkembangan Bahasa.

### Keywords

Early childhood;  
Whispering Word Game;  
Language development.

## ABSTRACT

Kemampuan berbahasa anak usia dini merupakan dasar penting bagi perkembangan komunikasi dan berpikir anak, meliputi kemampuan mendengarkan, memahami, dan mengungkapkan pikiran serta perasaan melalui bahasa lisan atau isyarat. Anak usia 4–5 tahun mulai mengenali kosa kata sederhana, menyusun kalimat bermakna, dan merespons instruksi. Lingkungan belajar yang kaya bahasa seperti melalui cerita, lagu, percakapan, dan permainan edukatif sangat membantu menstimulasi kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan kata berbisik pada kelompok A di TK Muslimat NU 21 Pakis. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif dengan membandingkan hasil setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa anak dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 15% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 5%. Pada siklus I meningkat menjadi 30% (BSH) dan 15% (BSB), sedangkan pada siklus II mencapai 70% (BSH) dan 20% (BSB). Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak

*Language ability in early childhood is a crucial foundation for developing communication and thinking skills, encompassing the ability to listen, understand, and express thoughts and feelings through spoken or gestural language. Children aged 4–5 begin to recognize simple vocabulary, construct meaningful sentences, and respond to instructions. A language-rich environment—through stories, songs, conversations, and educational games—greatly supports natural and enjoyable language development. This study aims to determine the improvement of children's language skills through the whisper word game in Group A at TK Muslimat NU 21 Pakis. The research used a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were analyzed descriptively and comparatively by comparing the results from each cycle. The findings showed an increase in children's language abilities from the pre-cycle to the second cycle. In the pre-cycle, 15% of children were in the "Developing as Expected" category and 5% in the "Very Well Developed" category. In the first cycle, these increased to 30% and 15%, respectively, while in the second cycle they reached 70% and 20%. Children became more active, enthusiastic, and fully engaged in learning activities. This study highlights the importance of implementing enjoyable and developmentally appropriate learning methods.*

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



<https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD>

DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2563>



## 1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan krusial dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh, karena pada masa ini anak mengalami percepatan pertumbuhan dalam berbagai aspek seperti fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Menurut [Faruq et al. \(2021\)](#) Pendidikan anak usia dini (PAUD) secara umum memiliki tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar, mengarungi kehidupan dimasa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Masa usia dini dikenal sebagai periode emas (*golden age*) yang sangat berpengaruh terhadap kualitas hidup seseorang di masa mendatang.

Mengacu pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, aspek perkembangan yang termasuk ke dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yakni aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Perkembangan bahasa anak merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan yang berlangsung pesat pada usia dini. Melalui bahasa, anak mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, serta memahami dunia di sekitarnya ([Ani et al., 2021](#)). Proses ini dimulai sejak bayi dengan tangisan, kemudian berkembang menjadi celoteh, kata-kata sederhana, hingga kalimat yang lebih kompleks seiring bertambahnya usia dan stimulasi yang diberikan. Perkembangan bahasa anak meliputi kemampuan memahami bahasa reseptif (menyimak), bahasa ekspresif (berbicara), serta kemampuan berkomunikasi secara efektif. Anak diharapkan mampu menyimak dan memahami instruksi sederhana, mengungkapkan ide atau keinginan melalui kata-kata, serta menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan orang lain. Indikator perkembangan bahasa antara lain: menunjukkan respons terhadap bunyi atau percakapan, mampu mengulangi kata atau kalimat sederhana yang didengar dengan benar, menyebutkan nama benda atau gambar, menggunakan kalimat sederhana untuk menyampaikan kembali pesan secara lisan, dan mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. Interaksi aktif dengan orang dewasa, pembacaan buku cerita, serta kegiatan bermain peran sangat membantu dalam memperkaya kosakata dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak. Oleh karena itu, lingkungan yang mendukung dan responsif sangat dibutuhkan agar perkembangan bahasa anak dapat berlangsung optimal sesuai tahap usianya.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas A2 TK Muslimat NU 21 Pakis menunjukkan bahwa dari 20 anak yang terdiri dari 11 perempuan dan 9 laki-laki, yang belum berkembang sekitar 7 anak. Mereka masih mengalami kesulitan dalam menyimak secara optimal, yang berdampak pada aspek perkembangan bahasa mereka. Hal ini terlihat saat guru menyampaikan instruksi atau bercerita, beberapa anak tampak kurang fokus, sering mengalihkan perhatian, dan tidak mampu mengulang kembali isi cerita atau informasi yang diberikan. Ketidakmampuan dalam menyimak ini juga memengaruhi kemampuan anak dalam merespon pertanyaan dengan tepat serta menyusun kalimat sederhana. Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan menyimak, seperti melalui penggunaan media audio-visual, permainan bahasa, dan aktivitas bercerita yang melibatkan partisipasi aktif anak.

Berdasarkan temuan di kelas tersebut, peneliti akan menggunakan permainan kata berbisik untuk meningkatkan pemahaman kompetensi Bahasa dalam menyimak menggunakan permainan kata berbisik. Menurut [Ekarini et al. \(2023\)](#) menyebutkan Permainan kata berbisik merupakan salah satu aktivitas edukatif yang menyenangkan dan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan bahasa, konsentrasi, serta kerja sama anak usia dini. Dalam permainan ini, anak-anak duduk berjajar atau membentuk lingkaran, kemudian satu anak diberikan sebuah kata atau kalimat pendek yang dibisikkan ke

temannya di sebelahnya, dan seterusnya hingga pesan terakhir sampai pada anak terakhir. Anak terakhir kemudian mengucapkan kata yang ia dengar secara lantang, lalu dibandingkan dengan kata awal yang dibisikkan. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan mendengar dan berbicara, tetapi juga memberikan pengalaman seru dan penuh tawa karena sering terjadi perubahan kata yang lucu di akhir permainan.. Permainan kata berbisik sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran bermain di PAUD.

Menurut penelitian sebelumnya Roswati (2020), menunjukkan bahwa permainan *chinese whippers* mampu melatih anak dalam meningkatkan kosakata, karena dalam permainan ini anak akan menyebutkan kata-kata yang diintruksikan guru atau temannya. Penelitian yang lain dilakukan oleh Novita Ashari (2020) menunjukkan metode bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan berbahasa yang dilakukan di RA Umdil Al-Ihsan Parepare menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Penelitian yang lain dilakukan oleh Shofa Ilhami et al. (2019) pada ujicoba awal produk berupa media permainan kuda bisik terlaksana dengan baik. Sedangkan hasil uji lapangan dari 22 sampel yang digunakan dari dua sekolah peningkatan pembendaharaan kosakata anak yaitu mulai berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang atau dengan persentase 32% dan 15 anak atau 62 % adalah berkembang sangat baik (BSB), dan tes hasil belajar didapatkan 8 anak atau 36% berkembang sesuai harapan, dan 14 anak atau 64% anak berkembang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk permainan kuda bisik mampu meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang lain dilakukan (Rahma, 2020) menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak 5-6 tahun melalui permainan bisik berantai di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan mulai berkembang secara maksimal hal ini dibuktikan dari 17 anak, 6 anak belum berkembang, 4 anak mulai berkembang, 6 berkembang sesuai harapan.

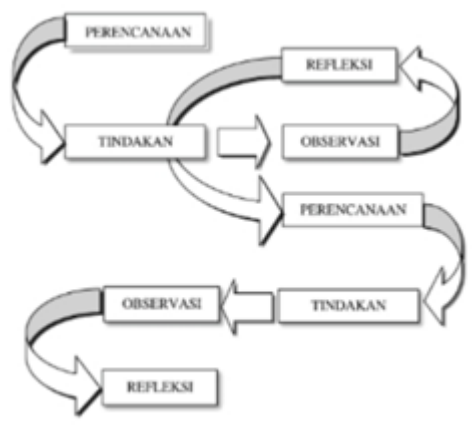
## 2. Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam arti luas (Hemah dkk, 2018). Sejalan dengan pemikiran Wardhani dan Wihardi, Kuswaya (dalam Hemah dkk, 2018) mengemukakan bahwa penelitian tindakan adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui strategi pembelajaran bermain, yaitu permainan kata berbisik. PTK dipilih karena jenis penelitian ini sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu pembelajaran Arikunto (2019). Guru sebagai peneliti berperan aktif dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam aspek perkembangan bahasa.

Penelitian Tindakan Kelas memiliki karakteristik utama berupa siklus tindakan yang berulang. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), yaitu menyusun rencana kegiatan pembelajaran menggunakan permainan kata berbisik; (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), yaitu menerapkan rencana pembelajaran di kelas secara langsung; (3) observasi (*observing*), yaitu mengamati respons dan perkembangan anak selama kegiatan berlangsung; serta (4) refleksi (*reflecting*), yaitu menilai hasil tindakan dan menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya. Proses ini dilakukan secara sistematis dan berulang hingga diperoleh hasil yang optimal.

Permainan kata berbisik di jadikan strategi oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan Mc Taggart. Dibawah ini adalah model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart yang dapat dilihat pada gambar.





**Gambar 1.** model yang dikembangkan Kemmis dan McTaggart (Zubaidah, 2017)

Pada gambar di atas menunjukkan dari empat tahapan. Jika pelaksanaan Tindakan awal siklus 1 belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II sehingga mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A usia 4–5 tahun. Guru sebagai peneliti berharap agar dapat memberikan data secara komperhensip terhadap masalah yang diteliti dan juga anak kelompok A2 di TK Muslimat NU 21 yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki, seluruh berjumlah 20 anak. Guru sebagai peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah TK Muslimat NU 21 yang Bernama ibu Ngatiyah S.Pd agar dapat memperoleh data yang valid.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung perkembangan kemampuan berbahasa anak selama kegiatan permainan kata berbisik berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas atau pendidik pendamping untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai perkembangan berbahasa anak sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Sementara itu, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan digunakan sebagai bukti fisik pelaksanaan tindakan, serta untuk memperkuat data hasil observasi. Teknik-teknik ini digunakan secara terpadu guna memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif komporatif yakni dengan membandingkan hasil antar siklus. Peneliti mebandingkan hasil sebelum penelitian dengan membandingkan hasil pada akhir setiap siklus. Teknik komporatif dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil panelitan pra siklus , siklus I dan siklus II. Hasil komparasi tersebut digunakan untuk mengetahui indikator kegagalan dan keberhasilan pada setiap siklus. Indikator yang belum tercapai akan dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya sehingga akan tercapai tingkat keberhasilan yang diinginkan.

Tingkat keberhasilan yang peneliti inginkan sebesar  $< 75\%$ . Pedoman observasi diperlukan agar pengamatan terarah, data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan tehnik prosentase rata-rata kelas .Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan berdasarkan jumlah prosentase anak yang ikut dalam kegiatan pembelajaran dengan rumus dibawah ini.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase pencapaian adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana:

$P$  = Persentase

$F$  = Jumlah anak yang mendapatkan nilai tertentu

$N$  = Jumlah seluruh anak

Pada tahapan refleksi dilakukan analisis. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan tindak lanjut pada siklus selanjutnya. Hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rencana pembelajaran selanjutnya. Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan sukses atau berhasil apabila sebagian besar anak dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan sebanyak 20 anak sudah dalam tahap mulai Berkembang (MB) sampai Berkembang sesuai Harapan (BSH) serta mampu menunjukkan kemampuan Bahasa dengan kegiatan permainan kata berbisik dengan baik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data pratindakan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam aspek menyimak dan mengulang kata melalui permainan kata berbisik, dilakukan agar peneliti mengetahui kemampuan awal sebelum dilakukan tindakan pembelajaran melalui permainan kata berbisik. Setelah semua kegiatan selesai, tahap selanjutnya guru melakukan tanya jawab mengenai permainan kata berbisik yang telah dimainkan. Peneliti mengumpulkan data menggunakan lembar observasi.



**Gambar 2.** Permainan Berbisik

Pengambilan data menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun di kelompok A2 TK Muslimat NU 21 Pakis masih berada pada tahap perkembangan bahasa yang rendah, khususnya pada kemampuan menyimak dan mengulang kata. Hasil pratindakan memperlihatkan bahwa hanya 20% anak yang masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara sisanya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Hal ini menunjukkan bahwa anak belum mampu berkonsentrasi dengan baik, belum stabil dalam memproses informasi verbal, serta belum dapat mengulang kata secara tepat.

Pada siklus I, terjadi peningkatan namun belum optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kata berbisik mulai memberikan dampak positif, meskipun masih terdapat kendala. Beberapa faktor yang memengaruhi kurang optimalnya perkembangan

anak pada siklus I antara lain: 1. Faktor Kurangnya Konsentrasi Anak, Kemampuan fokus anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf, stimulasi lingkungan, dan keterlibatan emosional dalam aktivitas ((Etnawati, 2022). Anak pada usia 4–5 tahun masih berada pada tahap perkembangan perhatian yang bersifat singkat sehingga mudah terdistraksi oleh suara, gerakan teman, atau benda di sekitar kelas. Ketika anak tidak mampu mempertahankan perhatian, proses penyimakan dan pengulangan kata cenderung tidak akurat. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat Vygotsky bahwa perhatian anak dapat meningkat jika aktivitas dilakukan secara bermakna dan didukung dengan interaksi sosial yang tepat. 2. Anak Masih Bermain Sendiri atau Mengganggu Teman, perkembangan sosial-emosional anak masih berkembang menuju fase kooperatif (tahap kerja sama). Beberapa anak lebih nyaman bermain sendiri (solitary play) atau melakukan aktivitas yang tidak terstruktur sehingga sulit mengikuti aturan permainan (Suciati, 2017). Kondisi ini menyebabkan anak kurang terlibat dalam kegiatan, tidak menangkap pesan dengan baik, bahkan mengganggu jalannya permainan. Perilaku bermain sendiri dipengaruhi oleh rasa malu, kebutuhan eksplorasi, atau kurangnya motivasi intrinsik dalam kegiatan yang sedang berlangsung. 3. Kesulitan Dalam Regulasi Suara, Beberapa anak cenderung membisikkan kata terlalu keras karena belum mampu mengatur volume suara. Hal ini terkait dengan perkembangan kontrol diri (self-regulation) yang masih terbatas pada usia dini (Faruq et al., n.d.). Anak yang berbicara terlalu keras menyebabkan teman berikutnya mendengar suara yang tidak sesuai sehingga memengaruhi ketepatan permainan. Selain itu, anak yang berada dalam tahap perkembangan artikulasi tertentu cenderung mengucapkan kata dengan keberanian berlebih atau sebaliknya terlalu pelan sehingga sulit ditangkap oleh teman. 4. Kesiapan Bahasa yang Tidak Merata Perbedaan tingkat kematangan bahasa pada anak usia 4–5 tahun adalah hal yang wajar (Ani et al., n.d.). Beberapa anak memiliki kosakata lebih sedikit, kemampuan fonologi lemah, dan belum terbiasa melakukan komunikasi terstruktur. Ketidaksiapan ini membuat anak sulit mengulang kata panjang atau kalimat dua frasa.

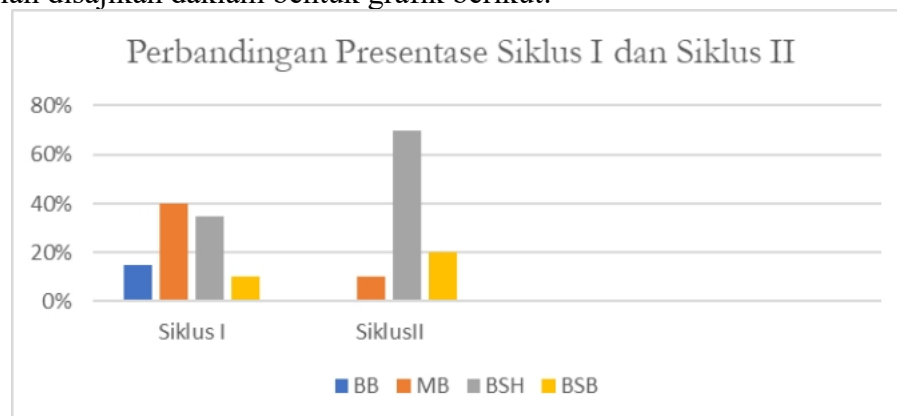
Perbaikan pada Siklus II dan Dampaknya Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memberikan: 1. strategi menenangkan anak sebelum bermain, 2. media visual (gambar pendukung) 3. Jeda waktu sebelum kata dibisikkan, 4. Penguatan verbal dan emosional 5. Pembagian kelompok kecil yang lebih kondusif, 6. contoh penggunaan suara pelan (guided whispering)

Hasil pada Siklus II menunjukkan capaian yang sangat baik dan kemungkinan besar telah melebihi standar keberhasilan yang umumnya ditetapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tingkat perkembangan optimal ditunjukkan oleh 18 anak (14 pada kategori BSH dan 4 pada kategori BSB), atau setara dengan 90% dari jumlah seluruh siswa. Dengan demikian, tindakan perbaikan yang diterapkan pada Siklus II terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan perkembangan bahasa anak. Melalui penerapan metode bermain permainan kata berbisik, kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun di TK Muslimat NU 21 menunjukkan peningkatan pada setiap siklus pelaksanaan. Perkembangan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan ini dapat dilihat secara lebih jelas pada tabel berikut

**Tabel 2.** Tabel Hasil Dari Siklus 1 Dan Siklus 2

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1.	Belum berkembang (BB)	3	15 %	0	0%
2.	Mulai berkembang (MB)	8	40 %	2	10%
3.	Berkembang sesuai harapan (BSH)	7	35 %	14	70%
4.	Berkembang sangat baik (BSH)	2	10 %	4	20 %
	Jumlah	20	100%	20	100%

Berdasarkan data yang diperoleh, tampak adanya peningkatan hasil belajar anak antara pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus II terjadi kenaikan jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 7 menjadi 14 anak, dengan persentase meningkat dari 35% menjadi 70%. Sementara itu, anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga bertambah dari 2 menjadi 4 anak, dengan persentase naik dari 10% menjadi 20%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain melalui permainan kata berbisik efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Penelitian ini dianggap berhasil, karena pada pelaksanaan siklus II kemampuan berbahasa anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peningkatan kemampuan berbahasa melalui kegiatan permainan kata berbisik. Seluruh data peningkatan ini telah disajikan dalam bentuk grafik berikut:

**Gambar 2.** Tabel Hasil Dari Siklus 1 Dan Siklus 2

Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Jumlah anak pada kategori BSH meningkat menjadi 70%, dan pada kategori BSB menjadi 20%, sehingga total pencapaian mencapai 90%, melampaui indikator keberhasilan PTK yaitu 75%.

Perkembangan pesat pada siklus II menunjukkan bahwa permainan kata berbisik efektif meningkatkan kemampuan menyimak, memproses informasi verbal, dan mengulang kata dengan benar. Peningkatan ini juga sejalan dengan penelitian (Ekarini et al., 2023) yang menyatakan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan kelancaran berbicara, konsentrasi, dan kerja sama anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain permainan kata berbisik mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok A2 TK Muslimat NU 21 Kedungrejo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Selain itu, metode ini memberikan pengalaman belajar yang baru, menarik, dan menyenangkan bagi guru maupun anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa secara aktif.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di TK Muslimat NU 21 Pakis selama dua siklus dengan menggunakan metode permainan kata berbisik, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun. Peningkatan kemampuan ini terlihat dari perubahan hasil observasi pada setiap siklus, yaitu dari kondisi pra-siklus yang menunjukkan 20% anak berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*, meningkat menjadi 35% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 70% kategori BSH serta 20% kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus II. Kegiatan permainan kata berbisik memberikan dampak positif terhadap beberapa aspek perkembangan bahasa anak, antara lain: Aspek menyimak (mendengar dengan fokus): Anak lebih mampu memperhatikan pesan yang disampaikan, memahami maknanya, dan merespons dengan tepat. Aspek berbicara (mengulang kata dengan benar): Anak menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara, kejelasan pengucapan, serta kemampuan mengulang kalimat dengan tepat. Aspek sosial dan emosional: Anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta menghargai teman dalam proses permainan. Aspek partisipasi dan antusiasme: Anak menunjukkan peningkatan motivasi belajar, berani tampil, dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kata berbisik merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Permainan ini mampu menstimulasi keterampilan menyimak dan berbicara sekaligus memperkuat interaksi sosial anak di lingkungan belajar.

#### Daftar Pustaka

- Ani, Y., Dewi, S., Al, S., & Mojokerto, H. (2021). Pola perkembangan bahasa anak usia dini dalam perspektif pendidikan Islam. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. <http://id.portalgaruda.org/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=267646>
- Diana, W. (2023). *Pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh* (Skripsi sarjana). Universitas Syiah Kuala.
- Ekarini, D., Kurniawati, A. B., & Oktaria, R. (2023). Efektivitas permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbicara pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 113–121.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi teori Vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Faruq, A., & Nursiami, S. (2021). Perkembangan bahasa anak usia dini dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 45–56.
- Hemah, E., dkk. (2018). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 22–30.

- 2 Mufid, M. A., Doyin, M., & Bahasa, J. I. (2017). Peningkatan keterampilan menanggapi cara pembacaan puisi menggunakan metode kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audiovisual pada siswa kelas VII F SMP Negeri 3 Ungaran. *JPBSI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 120–128. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Putri, T. A., & Antara, K. (n.d.). Korelasi antara periode kritis dan pemerolehan bahasa. *Jurnal Psikolinguistik*, 1(1), 1–10.
- 15 Rahma, Z. (n.d.). *Penerapan permainan bisik berantai untuk mengembangkan bahasa anak usia 5–6 tahun di KB Tunas Harapan Tanjung Bintang Lampung Selatan* (Skripsi sarjana). Perguruan Tinggi terkait.
- 17 Roswati, E. (2020). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui permainan Chinese whispers. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 55–63.
- 1 Shofa Ilhami, B., Febri, B., Fitri, H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 89–98.
- Suciati. (2017). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15–23.
- 18 Zubaidah, S. (2017). Peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai siswa kelompok A di TK Mahardhika Simokerto Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 33–41.