

Pengaruh Permainan Pesan Berantai Dalam Membina Karakter Komunikatif Di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh

Wida Diana ^{1✉}, Muthmainnah ²

Affiliasi⁽¹²⁾ Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FTK, UIN Ar-Raniry

Email korespondensi ⁽¹⁾: 180210061@student.ar-raniry.ac.id

Abstrak

Kemampuan karakter komunikatif berada pada kategori belum berkembang, hal ini tergambar dari kurangnya perhatian anak-anak terhadap guru saat menjelaskan pelajaran, kecenderungan untuk bermain sendiri, serta perilaku mengganggu teman sekelas, serta terdapat keengganan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, dengan hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak-anak perlu ditingkatkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, dengan jenis penelitian pre-eksperimental design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian pretes sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai skor rata-rata 2,44 dengan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 61%, dan posttest memperoleh nilai rata-rata 3,78 dengan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 61%. Berdasarkan hasil uji hipotesis dan uji-t di peroleh nilai thitung dan ttabel yang telah dilakukan diperoleh nilai $3.509 > 1.833$ dengan demikian terjadi H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan nilai (pretest) atau sebelum treatment dan sesudah treatment (posttest). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Kata kunci: Permainan Pesan Berantai, Karakter Komunikatif, Anak Usia Dini

Abstract

Communicative character abilities are in the underdeveloped category, this is reflected in the children's lack of attention to the teacher when explaining lessons, the tendency to play alone, and the behavior of disturbing friends. class, and there is a reluctance to interact with peers, this shows that children's communicative abilities need to be improved. The aim of this research is to determine the influence of chain message games in developing communicative character in TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. This research uses a quantitative approach to experimental methods, with a pre-experimental design research type. The data collection techniques used are observation and documentation. The results of the pretest research before being given treatment obtained an average score of 2.44 with an average percentage of 61%, and the posttest obtained an average score of 3.78 with an average percentage of 61%. Based on the results of the hypothesis test and t-test, the tcount and ttable values obtained were $3,509 > 1,833$, thus H_0 was rejected while H_a was accepted, which means there is a significant difference between the scores obtained (pretest) or before treatment and after treatment (posttest). Therefore, it can be concluded that the chain message game has an influence in developing the communicative character of children at the FKIP Unsyiah Banda Aceh Kindergarten.

Keywords: Chain Message Game, Communicative Character, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan pendidikan anak usia dini yang penting. Bahasa sebagai alat komunikasi harus dibina sejak dini. Kualitas interaksi (komunikasi) anak dengan lingkungannya menjadi salah satu faktor dalam perkembangan bahasa dan pembentukan karakter. Dalam proses pembentukan karakter seseorang diajarkan untuk berkomunikasi dengan baik antar sesama dan belajar saling menghormati dan menghargai. Anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan sangat menentukan derajat kualitas dalam berinteraksi dan berpendidikan.

Pendidikan karakter bagi anak usia dini adalah membentuk mental dan karakter anak bangsa dimasa yang akan datang. Karakter adalah sifat, watak dan tingkah laku seseorang (kepribadian). Karakter merupakan cerminan dari kepribadian secara utuh dari seseorang dari segi mentalitas, sikap, dan perilaku. Karakter dibentuk sejak anak-anak masih berusia usia dini. Baik pembentukan itu berasal dari orang tua, guru, maupun dalam lingkungan masyarakat yang seiring perkembangannya, anak akan bersosialisasi, berinteraksi sosial dengan kehidupannya sehari-hari sehingga membentuk anak yang komunikatif.

Komunikatif merupakan sikap atau tindakan yang memperhatikan rasa senang berkomunikasi, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain. Sikap komunikatif berhubungan dengan orang lain yang di dalamnya terdapat komunikasi yang mudah dimengerti sehingga terwujud suasana yang menyenangkan dalam bekerjasama.

Pendapat ini sejalan dengan Wulandari dalam Siti Nurhidayah, karakter komunikatif diartikan sebagai kecakapan yang dimiliki seseorang saat menyampaikan sesuatu dan mengerti dengan yang sedang disampaikan serta yang akan disampaikan. Penerapan dari karakter komunikatif ini yakni kecakapan seorang anak dalam berinteraksi/komunikasi, anak-anak secara sadar di kehidupannya akan berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda di setiap lingkungan kehidupannya. Hal ini, diperlukannya pendidikan nilai karakter komunikatif agar anak mampu berinteraksi dengan orang yang beragam di kehidupan sehari-hari mereka.

Anak adalah makhluk belajar yang aktif yang dapat mengkreasikan dan membangun pengetahuannya sendiri. Para ahli konstruktif meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak memahami dunia di sekeliling mereka, hal tersebut menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya anak, orang dewasa dan lingkungan. Dunia anak adalah bermain, bermain merupakan sebagai upaya pembelajaran supaya anak dapat bereksplorasi, berinteraksi, bersosial, dan memecahkan masalah, sehingga dapat memberikan manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Anak dapat mengasah kemampuan mereka tersebut salah satunya dengan bermain permainan pesan berantai. Permainan ini membantu mereka mengenal lingkungan sekitar dengan cara yang menyenangkan.

Permainan membisikkan pesan atau permainan pesan berantai merupakan permainan tanpa alat sehingga dapat dimainkan kapan saja. Permainan ini merupakan permainan yang bersifat kompetitif antara dua atau tiga kelompok anak dengan masing-masing kelompok terdiri atas beberapa anak laki-laki atau perempuan sehingga menimbulkan kebanggaan bagi kelompok yang memperoleh kemenangan lebih banyak. Cara bermain bisik berantai ini cukup mudah dimana anak yang paling depan diminta untuk mengulang kata yang telah dibisikkan oleh temannya. Permainan tersebut juga mampu melatih konsentrasi dan daya ingat anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang Peneliti lakukan di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh pada 04 Oktober 2023 mengenai karakter komunikatif pada kelompok A-2, terlihat bahwa kemampuan karakter komunikatif anak-anak berada dalam kategori yang belum berkembang. Hal ini tergambar dari kurangnya perhatian anak-anak terhadap guru saat menjelaskan pelajaran, kecenderungan untuk bermain sendiri, serta perilaku mengganggu teman sekelas. ketika diminta untuk berpartisipasi maju kedepan dalam kegiatan seperti

menceritakan tentang kegiatan atau pengalaman, sebagian besar dari mereka menolak. Selain itu, ada yang awalnya bersemangat saat menunjuk tangan untuk maju seketika maju hanya diam, serta terdapat keengganan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, dengan hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak-anak perlu ditingkatkan. Selain berdasarkan observasi menurut wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di kelompok A-2, terungkap bahwa perilaku anak-anak tersebut mungkin dipengaruhi oleh lingkungan di rumah. Sebelum berangkat ke sekolah, mereka mungkin sudah merasakan ketidaknyamanan yang berlanjut hingga ke lingkungan sekolah, yang kemudian tercermin dalam perilaku mereka di kelas. Beberapa anak mungkin tidak mampu duduk diam selama proses belajar, sehingga mereka cenderung melakukan tindakan yang mengganggu teman sekelas.

Berdasarkan kemendikbud (2016), karakter komunikatif yaitu sikap yang mudah akrab, menyenangkan bagi orang lain, santun dalam berbicara, dan bekerja sama dengan orang lain. Menurut Fitriani menjelaskan bahwa karakter komunikatif adalah karakter yang mana anak merasa senang bergaul dengan teman sebayanya, dan anak menunjukkan sikap saling sayang menyayangi, serta anak dapat berkomunikasi dengan baik bersama teman-temannya. Dan Narwanti dalam Fitriani menyatakan bahwa karakter komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain. Karakter komunikatif ini harus ditanamkan pada setiap anak dari usia dini agar pembentukan karakter tersebut dapat memberikan dampak yang maksimal. Kenyataannya dilapangan masih banyak di temukan kesamaan seperti kurangnya perhatian anak-anak terhadap guru saat menjelaskan pelajaran, kecenderungan untuk bermain sendiri, dan enggan dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Berkaitan hal diatas, menunjukkan bahwa saat ini karakter komunikatif anak menunjukkan bahwa karakter tersebut belum berkembang. Karakter komunikatif dapat diperkuat dengan melakukan aktivitas yang melibatkan beberapa orang, sehingga akan muncul keinginan untuk saling bergaul dan saling bekerjasama. Upaya untuk menanamkan karakter komunikatif ini adalah dengan menciptakan suasana yang nyaman atau lingkungan yang menarik supaya komunikasi antar individu dapat timbul. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan permainan pesan berantai.

Adapun yang menjadi Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding atau kontrol. Penelitian eksperimen bertujuan untuk memahami bagaimana perubahan pada satu variabel dapat menyebabkan perubahan pada variabel lainnya. Desain penelitian menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, Pretest dilakukan sebelum Treatment sedangkan Posttest dilakukan setelah Treatment. Hasil perlakuan dapat dibandingkan secara akurat antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 Desain One-Group Pretest-Posttest

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

O₁ = nilai pretes (sebelum perlakuan)

O₂ = nilai posttest (sesudah perlakuan)

X = perlakuan menggunakan media permainan pesan berantai

Metode ini dilakukan untuk melihat pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif anak usia 4-5 tahun. Penelitian eksperimen melibatkan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan pesan berantai, sementara variabel terikatnya adalah peningkatan dalam membina karakter komunikatif anak usia 4-5 tahun.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 tahun pada kelas A-2 yang ada di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh sebanyak 24 orang anak. Teknik dalam pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan kriteria perkembangan karakter komunikatifnya belum berkembang yang telah ditentukan oleh guru berdasarkan catatan guru sehingga sampel yang terpilih anak kelas A-2 berjumlah 10 orang anak.

Adapun prosedur untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut: (1) Persiapan. Tahap peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa (Pretest dan Posttest) sesuai dengan rumusan tujuannya, (2) Pelaksanaan. Tahap pengumpulan data yang dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, dengan pertemuan pertama melihat atau berkenalan dengan siswa dan pertemuan kedua dilanjutkan dengan diberikan Pretest terlebih dahulu kemudian pemberian perlakuan (Treatment) dan terakhir diberi Posttest. (3) Pengolahan data. Yaitu data tes yang telah dikumpulkan kemudian diolah menggunakan perhitungan statistik dengan alat berupa program SPSS windows vers. 25. (4) Penyelesaian. Yaitu tahap akhir untuk menjadi sebuah karya ilmiah

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang di ajukan oleh peneliti pada awal penelitian. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dan memberikan arah pada penelitian, hal ini akan menjadikan dokumentasi sebagai pelengkap data dalam penelitian yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan lembar observasi yang erisi indikator-indikator yang akan menjadi acuan penelitian membina karakter komunikatif melalui permainan pesan berantai.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, dengan tujuan untuk merangkum dan menyajikan data dengan menggunakan metode statistik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu: Uji Normalitas, Uji-t serta Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif anak kelas A-2 di TK FKIP Unsyiah. Tes diberikan sebelum dan setelah anak belajar bermain permainan pesan berantai. Tujuan dari tes tersebut adalah untuk melihat perkembangan karakter komunikatif anak melalui mentabulasikan data hasil pretes dan posttest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang diperoleh dilapangan, yaitu sebagai berikut:

1. Deskripsi Data *Pretes dan Postest*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Data *Pretest*

No	Nama Anak	Penilaian Indikator					Skor	Mean	Persentase (%)
		1	2	3	4	5			
1.	AI	3	2	3	2	3	13	2,6	65
2.	ASA	3	3	2	2	3	13	2,6	65
3.	AO	2	2	3	3	2	12	2,4	60
4.	MFAT	3	3	2	2	2	12	2,4	60
5.	MR	3	2	3	2	2	12	2,4	60
6.	MAP	3	2	4	3	3	15	3	75
7.	MA	2	2	2	2	2	10	2	50
8.	MMR	3	3	2	2	3	13	2,6	65
9.	MKA	2	2	2	2	2	10	2	50
10.	RAC	3	2	2	3	2	12	2,4	60
Jumlah							122	24,4	610
Rata-Rata / Mean							12,2	2,44	61%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pretes Kelas A-2

Menetapkan nilai tertinggi dengan memanfaatkan rumus:

a. Skala tertinggi x jumlah indikator

$$4 \times 5 = 20$$

b. Rumus menentukan persentase

$$\begin{aligned} \text{Pesentase} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ \text{Pesentase} &= \frac{13}{20} \times 100\% \\ &= 65 \end{aligned}$$

Keterangan:

F : Skor

N : Jumlah Indikator

b. Rumus menentukan rata-rata

$$\begin{aligned} M &= \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}} \\ &= \frac{610}{10} \\ &= 61 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dalam memunculkan karakter komunikatif anak kelas A2 di TK FKIP Unsyiah dengan skor tertinggi 15 dan skor terendah 10. Sehingga diperoleh nilai rata-rata skor 12,2 dan nilai rata-rata pretes 24,4 dan dengan rata-rata persentase sebesar 61% dengan kategori perkembangan sudah muncul di sebagian besar kegiatan.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Data Postest

No	Nama Anak	Penilaian Indikator					Skor	Mean	Persentase (%)
		1	2	3	4	5			
1.	AI	4	4	4	3	4	19	3,8	95
2.	ASA	4	4	4	4	4	20	4	100
3.	AO	4	3	4	4	4	19	3,8	95
4.	MFAT	4	4	3	4	4	19	3,8	95
5.	MR	4	4	4	4	4	20	4	100
6.	MAP	4	4	4	4	4	20	4	100
7.	MA	3	3	3	4	4	17	3,4	85
8.	MMR	4	4	4	4	4	20	4	100
9.	MKA	3	3	3	3	3	15	3	75
10.	RAC	4	4	4	4	4	20	4	100
Jumlah							189	37,8	945
Rata-Rata / Mean							18,9	3,78	94,5%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Postest Kelas A-2

Menetapkan nilai tertinggi dengan memanfaatkan rumus:

a. Skala tertinggi x jumlah indikator

$$4 \times 5 = 20$$

b. Rumus menentukan persentase

$$\begin{aligned} \text{Pesentase} &= \frac{F}{N} \times 100\% \\ \text{Pesentase} &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= 95 \end{aligned}$$

Keterangan:

F : Skor

N : Jumlah Indikator

c. Rumus menentukan rata-rata

$$M = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

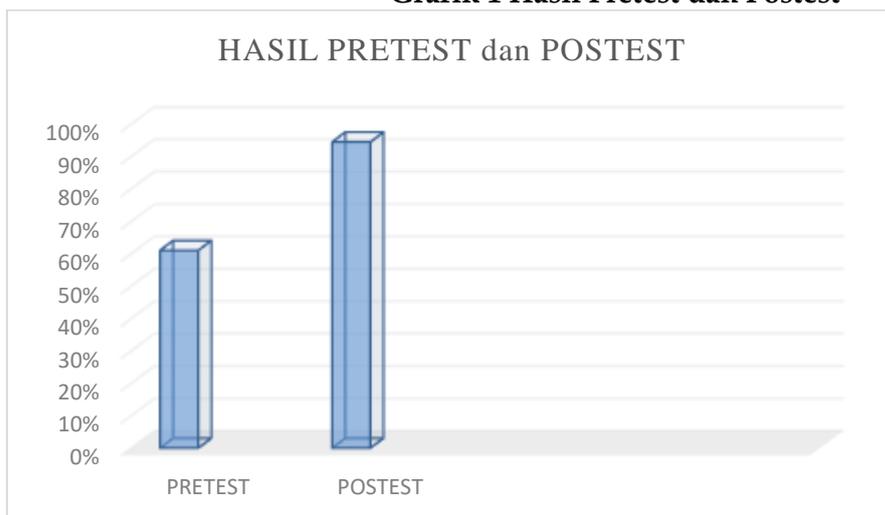
$$= \frac{945}{10}$$

$$= 94,5$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata skor *postest* sesudah diberi perlakuan dalam memunculkan karakter komunikatif anak kelas A2 di TK FKIP Unsyiah dengan skor tertinggi 20 dan skor terendah 15. Sehingga diperoleh nilai rata-rata skor 18,9 dan nilai rata-rata pretes 3,78 dan dengan rata-rata persentase sebesar 94,5% dengan kategori perkembangan muncul pada keseluruhan kegiatan.

Hasil peningkatan karakter komunikatif anak pada pretest dan postes dapat dilihat pada grafik berikut ini

Grafik 1 Hasil Pretest dan Postest



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai pretest dan postest terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata persentase pada pretest yang diperoleh adalah 61% sedangkan pada postest nilai rata-rata yang diperoleh adalah 94,5%. Jadi, nilai postest mengalami peningkatan dari nilai pretest sebesar 33,5% dari hasil sesudah diberi perlakuan permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah jika p-Value (nilai pada kolom sig. pada tabel test of normality) > α, maka tolak Ho. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ho: data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Test Of Normality One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.04382430
Most Extreme Differences	Absolute	.212
	Positive	.152
	Negative	-.212
Test Statistic		.212
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Olah Data Dengan SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal, hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai peserta didik dengan taraf signifikan 0,05. Nilai signifikan untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,200 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan bahwa, data tersebut berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS (Statistik Package Social Science) Versi 25, untuk menghitung pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen. Adapapun ketentuannya sebagai berikut:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima. Artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel independen.
2. Apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

Cara penentuan nilai t_{tabel} berdasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$, yaitu:

$$\begin{aligned} dk &= n - 1 \\ &= 10 - 1 \\ &= 9 (1.833) \end{aligned}$$

Tabel 5 Hasil Uji t/ Hipotesis

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error				
1	(Constant)	8.194	3.071		2.668	.028
	Pengaruh Permainan Pesan Berantai	.878	.250	.779	3.509	.008

a. Dependent Variable: pengaruh Karakter Komunikatif

Sumber: Hasil Olah Data Dengan SPSS 25

Ket:

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima

Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak

$3.509 > 1.833$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y

$0.008 < 0.05$ maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y

Ha diterima sedangkan Ho ditolak

Tabel diatas dapat menjelaskan bahwa hubungan variabel pesan berantai terhadap karakter komunikatif diperoleh t_{hitung} sebesar $3.509 >$ dari t_{tabel} 1.833 dan nilai signifikan sebesar 0.008 . Nilai $0,008 < 0,05$, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh pada tanggal 05 Juni - 11 Juni 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental desain*. Penelitian yang dilakukan pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembandingan atau kontrol. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (X) adalah permainan pesan berantai yang mempengaruhi variabel dependen (Y) yaitu karakter komunikatif. Sampel yang digunakan

dalam penelitian yaitu 10 orang anak yang perkembangan karakter komunikatifnya belum berkembang dengan baik. Prosedur penelitian dilakukan dengan kegiatan *pretest* pada tanggal 05 Juni 2024 dengan memperoleh nilai skor rata-rata 2,44 dan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 61%, *treatment 1* dilakukan pada tanggal 06 Juni 2024, *treatment 2* dilakukan pada tanggal 07 Juni 2024, *treatment 3* dilakukan pada tanggal 10 Juni 2024, dan kegiatan *posttest* dilakukan pada tanggal 11 Juni 2024 dengan memperoleh nilai skor rata-rata 3,78 dan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 61%. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi *check list* dengan 5 indikator dan dokumentasi berupa foto atau video.

Penelitian yang telah dilakukan di TK FKIP Unsyiah, memperoleh hasil penelitian bahwa pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif anak kelas A2 usia 4-5 tahun di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh dengan melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan nilai taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,200 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$, kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau signifikansi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Maka diperoleh nilai t_{tabel} adalah $9 = 1,833$, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $3,509 > 1,833$ maka terdapat pengaruh signifikansi variabel X terhadap variabel Y, atau nilai signifikansi $0,008 < 0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima.

Tabel 6 Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif Anak

Usia	Pretest	Posttest	dk	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.	H_a	H_0
4-5 tahun	2.44	3.78	9	0.05	3.509	1.833	$H_a > H_0$	✓	-

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Eko Widhi Hastuti dan Lydia Ersta, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hal ini terbukti dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase kemampuan bahasa anak 67,5% atau 10 anak memiliki kemampuan bahasa yang baik, setelah melalui siklus I persentase kemampuan bahasa anak meningkat menjadi 78% atau 12 anak, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 91,7% atau 18 anak. Bermain pesan berantai tidak hanya membantu dalam meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga membantu dalam membangun rasa percaya diri, kerja sama yang baik, pemberi motivasi, dan semangat bagi anak-anak. Semua ini memberikan dorongan bagi mereka untuk terus meningkatkan kemampuan bahasa mereka.

Serta penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Ernanda Putri dan Nurmaniah, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan bentuk *the equivalent time samples design*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam menyimak meningkat ketika mereka belajar melalui kegiatan bermain pesan berantai dibandingkan dengan anak-anak yang tidak melakukan kegiatan tersebut, anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan bermain pesan berantai menunjukkan peningkatan kemampuan menyimak yang signifikan. Dilihat dari uji tes Q choron diperoleh $Q_{\text{hitung}} > X^2_{\text{tabel}}$ yaitu $26,465 > 19,625$ pada taraf $\alpha = 0,05$, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain pesan berantai memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak anak.

Serta penelitian Siti Ariantiningih, dkk, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen (*quasi experiment design*) dalam bentuk *nonequivalent control group design*. Penggunaan metode permainan pesan berantai memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan $\text{sig. (2-tailed)} 0,200 > 0,05$, dan uji homogenitas dengan nilai $\text{sig. } 0,955 > 0,05$, hasil uji-t terhadap data awal dan data akhir

dengan nilai sig. $0.005 < 0.05$ yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat pengaruh metode bermain pesan berantai terhadap kemampuan bahasa reseptif anak. Dan dengan permainan ini juga sebagai salah satunya dapat mengasah ingatan anak serta mengasah kemampuan menyimak anak.

Penelitian Hilda Widyanti, dkk, hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan berbicara anak pada prasiklus yaitu 13%, siklus I 27%, dan siklus II 66%, dari data tersebut bahwa melalui permainan pesan berantai dapat menambah pembendaharaan kata/kosa kata anak dari informasi yang diterima berupa kalimat atau kata sehingga keterampilan berbicara anak dapat terlatih dan kemampuan berbicaranya dapat ditingkatkan. Selain kemampuan berbiacaranya yang terlatih melalui permainan ini juga secara tidak langsung dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam aspek lainnya, seperti kemampuan bersosialisasi dengan teman, belajar mengendalikan dan mengelola emosi dengan baik dan wajar, belajar bekerjasama, menumbuhkan sikap percaya diri, dan sportifitas dalam permainan dan belajar mentaati aturan permainan.

Serta penelitian Shofia Hikmatuzzohrah, dkk, dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penerapan permainan pesan berantai yang semakin baik membuat keterampilan menyimak anak disetiap siklusnya meningkat. Pada pra siklus keterampilan menyimak anak mencapai 33,4% yang dikategorikan belum meningkat. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru sangat monoton dalam pembelajaran yakni hanya mengajarkan anak membaca, menulis, bernyanyi dan pemberian tugas. Setelah melakukan permainan pesan berantai dengan siklus I mencapai 48,9% yang kemudian meningkat menjadi 76,9% pada siklus II yang terlaksanakan secara maksimal. Hal ini dikarenakan usaha guru yang sangat maksimal dalam menerapkan permainan pesan berantai dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan menyimak anak semakin meningkat.

Serta Mulyati, jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas. Berdasarkan persentase kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan bernantai dalam kategori sangat baik mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena menyimak dengan menggunakan permainan merupakan salah satu dari banyak cara untuk meningkatkan perkembangan anak, membuat anak lebih mampu menyampaikan kata-kata sederhana, dari ini disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil. Jadi, kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak jauh lebih penting. Artinya, tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak didik maka tidak akan tercipta pembelajaran yang optimal bagi anak.

Serta Lutfiana Arriza Novianti, dkk, hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik melalui metode permainan pesan berantai pada mata pelajaran PPKn kelas X-4 SMA Negeri 1 Ponogoro pada siklus I indikator bekerjasama sebesar 83,3%, indikator menjawab pertanyaan sebesar 33,3% dan indikator menyampaikan pendapat sebesar 27,8%. Sedangkan pada siklus II indikator bekerjasama sebesar 100%, indikator menjawab pertanyaan sebesar 69% dan indikator menyampaikan pendapat sebesar 61,1%. Hasil siklus I dan siklus II dalam indikator bekerjasama meningkat sebesar 16,7%, menjawab pertanyaan meningkat sebesar 35,7% dan indikator menyampaikan pendapat sebesar 33,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan pesan berantai mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.

Serta Fricilia Febriani, dkk, jenis penelitian menggunakan *research development* dan dikembangkan menggunakan kombinasi model pengembangan *rowntree* dan *evaluasi formatif tesmer*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dengan instrumen lembar uji validasi ahli materi dan media serta observasi dengan lembar validasi. Hasil penelitian kevalidan materi 87 dan valid media 92 dengan kategori sangat valid. Pada tahap *one to one evaluation* dengan melibatkan tiga orang anak didapatkan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap *small group evaluation* dengan melibatkan sembilan anak didapatkan nilai sebesar 93% dengan kategori sangat praktis karena memenuhi kriteria

kepraktisan. Dari semua tahap yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan pesan bernilai untuk konsentrasi anak kelompok A dinyatakan valid dan praktis.

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa permainan pesan berantai dapat memberikan dampak yang baik dalam membina karakter komunikatif anak, dari segi pengalaman yang peneliti amati dengan adanya pesan berantai dapat meningkatkan komunikatif anak, yang dimana anak-anak mulanya tidak berani bergaul dengan kawan-kawannya sehingga dengan adanya permainan pesan berantai dapat membuat anak-anak dapat bekerja sama, memahami/mempelajari cara berkomunikasi yang baik, bersosialisasi, dan dapat membuat anak-anak percaya diri dalam berkomunikasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh pada tanggal 05 Juni - 11 Juni 2024, dan setelah dilakukan pengolahan pada data-data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil pretes sebelum diberikan perlakuan memperoleh nilai skor rata-rata 2,44 dengan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 61%, dan posttest memperoleh nilai rata-rata 3,78 dengan jumlah rata-rata persentasenya sebesar 94,5%, dan hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai $0,200 > 0,05$. Hasil uji thitung dan ttabel yang telah dilakukan diperoleh nilai $3.509 > 1.833$ atau nilai sig. $< \alpha$ yaitu $0.008 < 0.05$, maka dengan demikian terjadi H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan nilai pretest atau sebelum treatment dan sesudah treatment (posttest). Diperoleh hasil hipotesis menunjukkan bahwa permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariantiningasih, Siti. dkk. 2023. *Pengaruh Permainan Pesan Berantai Terhadap Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islam Sultan Agung 02 Semarang*. Jurnal Pendidikan Indonesia. 4 (8)
- Febriani, Fricilia. dkk. 2019. *Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak di Kelompok A Kartika II-1 Palembang*. Jurnal Tumbuh Kembang. 6 (1)
- Fitriani, Bahrun dan Rosmiati. 2021. *Upaya Guru Meningkatkan Nilai Karakter Komunikatif Padana Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (2)
- Gusti, Girang Permata dan Hilda. 2023. *Metode Penelitian Eksperimen Untuk Pemula: Edisi Pertama*. (Jawa Tengah: Wawasan Ilmu)
- Habibi, MA. Muazar. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Deepublish)
- Hastuti, Eko Widhi dan Lydia Ersta. 2018. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai*. Jurnal AUDI. II (2)
- Hikmatuzzohrah, Shofia, dkk. 2022. *Penerapan Permainan Pesan Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Tebaban*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. V (7). N (3)
- Huliyah, Muhiyatul. 2021. *Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Jejak Pustaka)
- Kurnia dan Edwar, Pengaruh Negatif di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam), Jurnal Kordinat, Vol. 2, No. 1, 2021
- Lisa, Sujana dan Suadnyana. 2018. *Hubungan Anatar Sikap Komunikatif Sebagai Bagian Dari Pengembangan Karakter Dengan Kompetensi Inti Pengetahuan IPS Siswa*. Jurnal Mimbar Ilmu. 23 (2)
- Mulyati. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur*. Jurnal Pesona Paud V (1). N (3)

- Musfiroh dan Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Novianti, Lutfiana Arriza. dkk. 2023. *Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Metode Permainan Pesan Berantai Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo*. *Jurnal Tinta*. 5 (2)
- Nurhidayah, Siti dan Febriyanti Utami 2023. *Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia 1-3 Tahun*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. V (7). No (1)
- Putri, Azlin Atika Putri, dkk. 2022. *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol, 5. NO, 2
- Putri, Mutiara Ernanda dan Nurmaniah. 2021. *Pengaruh Bermain Pesan Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Salsabila Kecamatan Medan Marelan*, *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 7 (1)
- Retyuningsih, dkk. 2023. *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. *Journal On Teacher Education*. V. 4, No. 3
- Sukatin dan M. Shoffa Saifillah Al-Faruq. 2021. *Pendidikan Karakter*. (Yogyakarta: CV Budi Utama)
- Umam, Nasrul dan Utami Budiyati. 2020. *Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Nilai-Nilai Karakter*. *Jurnal Warna*. 4 (1)
- Waruwu, Marinu. 2023. *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. V (7). N (1)
- Widyanti, dkk. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya*. *Jurnal Ceria*. 2 (3)
- Widyanti, Hilda, dkk. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya*. *Jurnal Ceria*. 2 (3)