

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kebutuhan manusia adalah pendidikan. Melalui pendidikan, anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang berguna bagi kebutuhan hidupnya. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Sisdiknas, 2013).

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, sebab melalui pendidikan kita memindahkan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik agar mereka mampu menyerap, menilai dan mengembangkan secara mandiri ilmu yang dipelajari. Pendidikan secara universal dipahami sebagai upaya pengembangan potensi kemanusiaan secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak (Dewi, 2017:2).

Tujuan negara Indonesia tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea empat, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia. Pendidikan merupakan upaya negara dalam mencetak bangsa yang cerdas. Hal tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kemendikbud, 2015).

Pendidikan dimulai sedini mungkin sejak anak dalam masa usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0 (sejak lahir) sampai usia 6 tahun (UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Para psikolog menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak sehingga mereka menyebutnya dengan istilah *the golden age*. Disebut demikian karena anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik pada aspek fisik-motorik, sosial-emosional, moral-keagamaan, maupun kognitif dan kebahasaan (Suryadi, 2014:1).

Pendidikan anak usia dini adalah ilmu multi dan interdisipliner, artinya tersusun oleh banyak disiplin ilmu yang saling terkait. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak 0-8 tahun secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan anak di antaranya aspek fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, agama, moral, kemandirian dan seni (Abdurahman, 2009:1).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan usia di atasnya sehingga pendidikan untuk anak usia dini perlu dikhususkan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Suyanto, 2005:3). Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Suyadi, 2014:3).

Pada tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budaya dan kesiapannya dalam belajar formal. Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam (Abdurahman, 2009:3). Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini

memberikan rasa aman secara psikologis pada anak, begitu pula dalam suasana bermain aktif, di mana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya (Aisyah & Hidayat, 2015:198).

Bermain yang menyenangkan bagi anak yaitu melalui bermain bisik berantai karena tidak hanya bermain anak juga bisa sambil belajar dengan cara yang menyenangkan. Bisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari anak satu ke anak lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis (Faridah, 2013:8).

Salah satu perkembangan yang harus dicapai anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat berkomunikasi dengan cara lisan, tertulis, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Perkembangan bahasa seorang anak dimulai dengan meraba (suara atau bunyi tanpa arti) dan diikuti dengan bahasa satu suku kata, menyusun kalimat sederhana, dan seterusnya melakukan sosialisasi dengan menggunakan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perilaku sosial (Mursid, 2015:8).

Komunikasi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi yang baik anak dapat menyampaikan segala pemikirannya kepada orang lain, baik secara lisan ataupun tulisan. perkembangan komunikasi yang baik, yaitu di mana bahasa lisan dan tulisan anak dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain (Inten, 2017:2). Bermain dan perkembangan komunikasi adalah dua hal yang penting dirasakan dan dilakukan oleh anak, melalui permainan, anak dapat menyampaikan sekaligus mengomunikasikan berbagai ide yang dimilikinya dengan mudah tanpa beban serta dengan ekspresi yang bebas pula.

Berdasarkan studi pendahuluan di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung, diperoleh informasi dari guru atau wali kelas B3 bahwa penggunaan bermain bisik berantai sudah efektif. Hal ini terlihat dari keterlibatan anak dalam pembelajaran

tersebut. Namun pada kenyataannya sebagian besar 60% kemampuan komunikasi anak masih tergolong rendah terlihat dari kegiatan belajar dan pembelajaran yang kurang menarik tetapi itu baru dugaan saja.

Fenomena di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas bermain bisik berantai dengan rendahnya perkembangan komunikasi anak, maka penulis tertarik melakukan penelitian melalui sebuah judul: “Hubungan Antara Aktivitas Bermain Bisik Berantai Dengan Kemampuan Komunikasi Anak” (Penelitian di Kelompok B3 RA Al-Wafi Panyileukan Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana aktivitas anak dalam bermain Bisik Berantai di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?
2. Bagaimana perkembangan komunikasi anak di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain Bisik Berantai dengan perkembangan komunikasi anak di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas anak dalam bermain Bisik Berantai di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan berkomunikasi anak di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana hubungan antara aktivitas bermain Bisik Berantai dengan perkembangan komunikasi anak di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendapatkan kajian teori mengenai bermain bisik berantai dengan perkembangan komunikasi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Diharapkan dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi, sehingga anak mudah untuk berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya sekarang atau nanti saat dia dewasa.

b. Bagi Guru

Penggunaan permainan bisik berantai diharapkan dapat menggunakan permainan ini sebagai masukan untuk proses pembelajaran di kelas dalam mengembangkan perkembangan berkomunikasi.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan banyak pemahaman yang lebih banyak tentang perkembangan anak usia dini khususnya perkembangan berkomunikasi pada anak.

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Anak belum mengetahui tata krama, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Anak juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar juga dalam memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam agar dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang

dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan untuk belajar agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang amat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, kebangsaan, agama, etika, moral dan sosial yang berguna untuk kehidupannya (Aryani, 2015:214).

Seperti yang dijelaskan oleh Djamarah (2008:38) bahwa aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan aktivitas. Pendapat lain disampaikan oleh Sriyono (Rosalia, 2005:2) bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik jasmani maupun rohani. Aktivitas anak selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Melalui aktivitas bermain pendidikan anak usia dini akan mampu menyusun kemampuan bahasanya, banyak kosakata yang muncul. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan pengumpulan info untuk memperoleh pengetahuan. Moeslichatoen dalam Simatupang mengemukakan, bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Jelaslah bahwa selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, bahasa dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan (Mahardika Sakti & Roesminingsih, 2017:2).

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain, serta mengartikannya dalam banyak cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Aisyah & Hidayat, 2015:199).

Istilah bermain merupakan konsep yang perlu dipahami dengan baik agar tidak terjadi kesalahan dalam menilai kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa bersama anak, khususnya bersama anak usia dini. bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya. Khususnya pada anak usia dini, apa pun kegiatan yang dilakukan, selama membuat anak merasa senang, dapat dikategorikan sebagai bermain (Dewi, 2017:3).

Bermain merupakan alternatif yang paling tepat, salah satu kegiatan yang paling tepat bermain anak adalah bermain bisik berantai. Bisik berantai adalah suatu pesan yang dilakukan secara berantai. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan mendengarkan dan berbicara, secara umum permainan bisik berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan cara membisikkan pesan secara berantai. Sebelum memulai kegiatan, permainan bisik berantai dibuat kesepakatan antara guru dan anak, hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan sesuai dengan yang direncanakan (Mahardika Sakti & Roesminingsih, 2017:2).

Permainan berbisik berantai menurut Suprawoto dalam suatu permainan mendengar berantai atau berbisik berantai adalah permainan menyampaikan informasi dengan cara berbisik dari siswa satu kesiswa lainnya dengan cepat dan cermat. Pemain pertama menerima informasi dari guru, kemudian menyampaikan kepada pemain kedua, demikian juga seterusnya. Pemain terakhir kemudian menyampaikan kepada guru kembali atau menulis informasi tersebut dipapan tulis (Faridah, 2013:8).

Bisik berantai merupakan kegiatan yang dilakukan dengan membagi peserta menjadi dua kelompok setiap kelompoknya duduk dalam satu barisan dari depan ke belakang. Fasilitator akan membisikkan sebuah kalimat singkat ke telinga orang pertama, tanpa mengulanginya. Orang pertama meneruskan ke orang berikutnya sehingga sampai ke orang terakhir. Fasilitator akan mengecek kembali kalimat itu pada orang yang terakhir, apakah masih sesuai dengan kalimat aslinya. Orang terakhir dari kelompok yang masih mempertahankan kalimat itu yang akan keluar sebagai pemenang. Bisik berantai bertujuan untuk menajamkan

kemampuan berkomunikasi atau mendengarkan dan berbicara. Selain itu anak dituntut untuk dapat memahami informasi yang dibisikkan oleh temannya dengan cermat, cepat dan tepat (Dewi, 2017:5).

Bermain bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat membantu mengembangkan perkembangan berkomunikasi anak usia dini. Perkembangan adalah proses perubahan dalam pertumbuhan pada suatu waktu sebagai fungsi kematangan dan interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan dapat pula dilukiskan sebagai suatu proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi berdasarkan proses pertumbuhan, kematangan, dan hasil belajar (Suhada, 2016:26).

Adapun indikator aktivitas menurut Diedrich (Sardiman, 2011:101), yaitu sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, mengamati orang lain bekerja.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Pengertian aktivitas bermain bisik berantai dari tokoh di atas dapat disimpulkan dan dijadikan sebagai indikator, karena pendapat Diedrich lebih tepat untuk dijadikan indikator dalam kemampuan anak untuk mengikuti aktivitas

bermain bisik berantai maka dalam penelitian ini indikatornya menjadi 3 karena dilihat dari kegiatan bermain yang mendorong anak untuk mengembangkan sendiri ilmu dan pengetahuannya tentang aktivitas bermain bisik berantai dan tersusun sebagai berikut: 1) aktivitas oral, 2) aktivitas listening, 3) aktivitas mental.

Salah satu perkembangan yang harus dicapai anak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat berkomunikasi dengan cara lisan, tertulis, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Perkembangan bahasa seorang anak dimulai dengan meraba (suara atau bunyi tanpa arti) dan diikuti dengan bahasa satu suku kata, menyusun kalimat sederhana, dan seterusnya melakukan sosialisasi dengan menggunakan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perilaku sosial (Mursid, 2015:8).

Pengertian komunikasi adalah pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol. Bahasa adalah simbol sistem yang teratur untuk mentransfer arti tersebut. Bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi sistem simbol khusus yang dipahami dan digunakan sekelompok individu untuk mengomunikasikan berbagai ide dan informasi. Seperti bahasa Indonesia menggunakan 26 huruf (a-z) untuk menulis banyak kata. Sistem simbol dalam bahasa meliputi: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik (Inten, 2017:4).

Dalam memahami komunikasi, maka kita harus mengetahui apa saja indikator dalam mencapai komunikasi yang efektif. Indikator komunikasi agar efektif ada empat diantaranya:

1. Pemahaman, Merupakan suatu kemampuan memahami pesan secara cermat sebagaimana yang disampaikan oleh komunikator. Dalam hal ini komunikasi dikatakan efektif apabila mampu memahami secara tepat. Sedangkan komunikator dikatakan efektif apabila berhasil menyampaikan pesan secara cermat.
2. Kesenangan, Apabila proses komunikasi itu selain berhasil menyampaikan informasi, juga dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan ke dua

belah pihak. Sebenarnya tujuan berkomunikasi tidaklah sekedar transaksi pesan, akan tetapi dimaksudkan pula untuk saling interaksi secara menyenangkan untuk memupuk hubungan insani.

3. Pengaruh pada sikap, Apabila seorang komunikan setelah menerima pesan kemudian sikapnya berubah sesuai dengan makna pesan itu.
4. Hubungan yang makin baik, Bahwa dalam proses komunikasi yang efektif secara tidak sengaja meningkatkan kadar hubungan interpersonal (Biantara, 2012:1).

Menurut Mulyana, ada beberapa faktor yang memengaruhi komunikasi, yaitu fisik (cuaca, suhu, udara, dan warna dinding), psikologis (sikap, kecenderungan, dan prasangka), sosial (norma kelompok dan nilai sosial) dan waktu (yaitu saat komunikasi dilakukan. Oleh karena itu, untuk mengembangkan komunikasi pada anak usia dini haruslah memerhatikan hal-hal di atas, termasuk metode yang digunakan untuk mengembangkan komunikasi dalam pembelajaran anak usia dini (Inten, 2017:5).

Ada dua bentuk komunikasi anak yaitu komunikasi verbal ataupun non verbal. Komunikasi verbal merupakan penyampaian komunikasi menggunakan kata-kata, bahasa. Komunikasi non verbal merupakan penyampaian informasi menggunakan isyarat atau gerakan-gerakan bermakna.

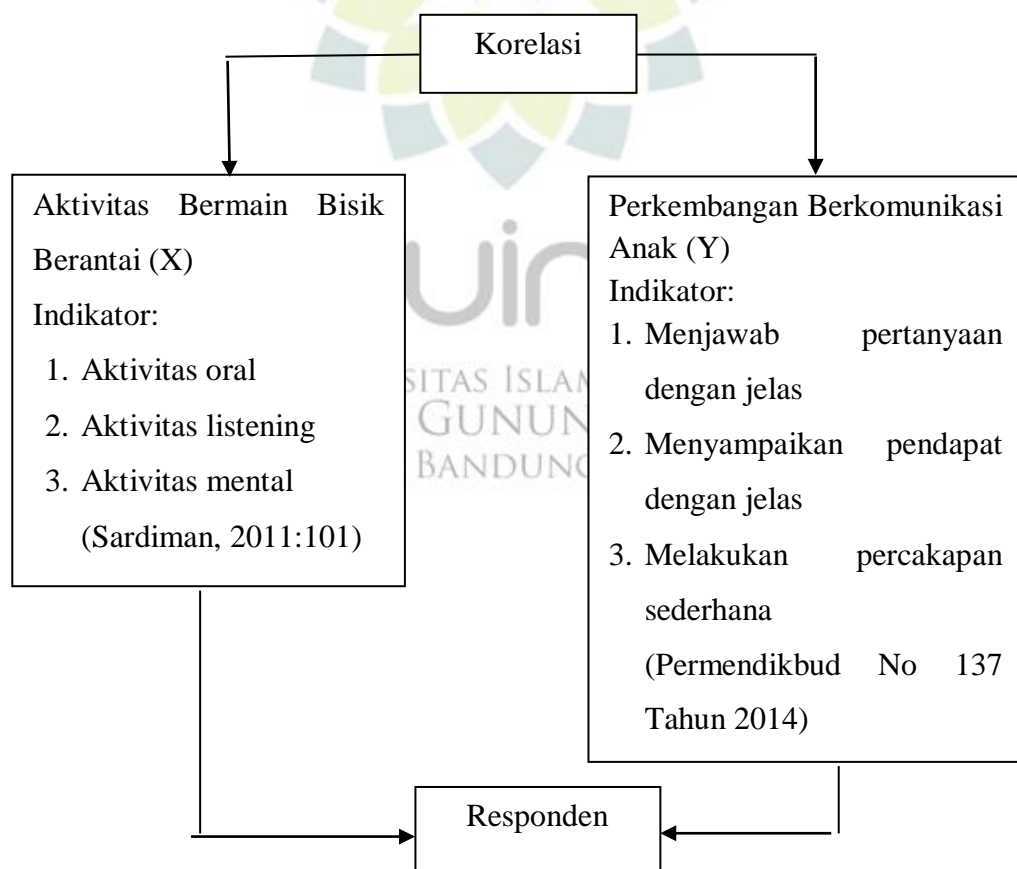
Indikator perkembangan komunikasi anak usia 5-6 tahun mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Nasional PAUD. Didalam peraturan tersebut memuat standar pencapaian perkembangan anak usia dini yang kemudian dijabarkan dalam bentuk indikator sebagai berikut: melakukan percakapan sederhana, menyampaikan pendapat dengan jelas, menjawab pertanyaan dengan jelas.

Berdasarkan penjelasan tentang aktivitas bermain bisik berantai diatas dapat menyimpulkan bahwa aktivitas bermain bisik berantai yaitu suatu permainan menyampaikan suatu informasi dengan cara berbisik dari pemain satu ke pemain seterusnya sampai ke pemain terakhir kemudian pemain terakhir menyampaikan informasi tersebut dengan cermat. Permainan bisik berantai sangat erat kaitannya dengan perkembangan berkomunikasi karena perkembangan

komunikasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya dalam menyampaikan informasi, ide-ide, sikap, dan perasaan baik secara verbal maupun non verbal.

Jadi hubungan antara aktivitas bermain bisik berantai dengan perkembangan komunikasi anak yaitu untuk menambah kemampuan memahami pesan yang disampaikan secara cermat, menyenangkan apabila berhasil menyampaikan informasi, kosakata bicara anak akan bertambah, mempunyai hubungan yang baik terhadap lingkungan sekitarnya.

Hubungan Antara Aktivitas Bermain Bisik Berantai dengan perkembangan komunikasi anak



Gambar 1 skema kerangka pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2009:64).

Secara sistematis dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

Ho = tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain bisik berantai dengan perkembangan berkomunikasi anak kelompok B3 di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung

Ha = ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain bisik berantai dengan perkembangan berkomunikasi anak kelompok B3 di RA Al-Wafi Panyileukan Bandung

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai Hubungan Antara Aktivitas Bermain Bisik Berantai Dengan Perkembangan Komunikasi Anak (Penelitian pada Kelompok B3 RA Al-Wafi Panyileukan Bandung Tahun Ajaran 2018/2019). Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahrojan Ihsani pada tahun (2013/2014) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dengan Teknik Pesan Berantai Yang Bermakna Pada Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan peningkatan kemampuan menyimak anak selama observasi awal, siklus I, dan siklus II. Pada observasi awal diketahui anak berhasil 14,28% yang meningkat pada

siklus I yaitu 42,86% dan meningkat pada siklus II sebesar 85,71% artinya persentase mereka dapat diterima.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian yaitu anak usia dini yang akan diteliti. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sumber data data penelitian yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasana pada tahun (2016/2017) yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bercerita Di RA Al- Ihsan Jl Masjid Gg. Banten No.02 Laut Dendang T.A 2016/2017. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan kelas dari siklus I dan II serta berdasarkan seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan persentase dari siklus I sebesar 64.29% menjadi 85,71 % pada siklus II. Artinya, persentase kemampuan mereka sudah termasuk baik.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian yaitu tentang anak usia dini dan kemampuan yang digunakan berupa kemampuan berkomunikasi. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sumber data dan penelitian yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Ariyani pada tahun (2013/2014) yang berjudul Metode Bermain Peran Berpengaruh Terhadap Kemampuan Komunikasi Pada Anak Di Tk B Pertiwi Gondang Slamet Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis Pre Experiment Design, yaitu desain One Group Pretest-Posttest . berdasarkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} < -t_{tabel} = -19.942 < -2,045$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini telah teruji, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain peran terhadap kemampuan komunikasi. Kesimpulannya bahwa bermain peran

mempengaruhi kemampuan komunikasi anak usia dini di TK B Pertiwi Gondang Slamet Ampel Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian yaitu tentang anak usia dini dan kemampuan yang digunakan berupa kemampuan berkomunikasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada sumber data dan penelitian yang dilakukan.

