

# Permainan Pesan Rahasia untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Duwi Puji Lestari<sup>1</sup>, Sarah Emmanuel Haryono<sup>2</sup>, Henni Anggraini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Kajuruhuan Malang, Indonesia

E-mail: [dpuji123456@gmail.com](mailto:dpuji123456@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-02	This study aimed to improve children's language abilities through the implementation of the secret message game. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach, as it focused on learning processes and classroom interactions, with the researcher directly involved in implementing the actions. The study was conducted at KB Aisyiyah 11 Wagir, Wagir District, Malang Regency, involving 15 children from Group B in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The language ability indicators referred to the Merdeka Curriculum TP 4.1, which include correctly mentioning new vocabulary, constructing simple sentences coherently, answering teacher questions, and engaging in fluent two-way communication. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source, method, and time triangulation. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed an improvement in children's language abilities from 56% in the pre-cycle stage, increasing to 63% and 68% in Cycle I, and significantly rising to 74% and 88% in Cycle II, thus exceeding the predetermined success indicators. Therefore, the secret message game can improve the language abilities of children aged 5–6 years.
<b>Keywords:</b> <i>Early Childhood;</i> <i>Language;</i> <i>Secret Message Game.</i>	
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-02	
<b>Kata kunci:</b> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Bahasa;</i> <i>Permainan Pesan Rahasia.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Setiap anak, baik individu maupun sosial, memiliki hak penuh atas pendidikan yang sejalan dengan bakat serta kemampuan mereka. Melalui pendidikan yang tepat, diharapkan anak bisa berkembang dan tumbuh cerdas sesuai potensinya, sehingga kelak dapat menjadi individu yang bernilai. Berdasarkan pada UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 28 ayat 1 pengaturan tentang PAUD, yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini diseleng-

garakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Kemudian, dalam Bab 1 ayat 14 dijabarkan jika pendidikan anak usia dini ialah usaha pendampingan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun, dilaksanakan dengan memberikan stimulasi pendidikan guna mendukung perkembangan fisik juga mental agar anak siap untuk jenjang pendidikan berikutnya (Depdiknas, 2004). Berdasarkan Permendiknas Nomor 137 tahun

2014 tentang Standar PAUD, ada enam aspek perkembangan, mencakup nilai agama serta moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional serta seni. Adapun salah satu aspek adalah perkembangan bahasa.

Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi. Sangat penting mengembangkan kemampuan bahasa sejak usia dini, mengingat periode tersebut merupakan masa *golden age* atau masa emas, yaitu tahap ketika perkembangan otak anak berlangsung secara optimal sehingga stimulasi bahasa dapat memberikan hasil yang maksimal. Penelitian Osborn, White, dan Bloom dalam Tika, (2021) mengemukakan jika perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun awal kehidupan anak. Yang mana 50% kecerdasan orang dewasa terbentuk ketika mereka berusia 4 tahun. 30% setelahnya terjadi ketika mereka berusia 8 tahun, dan 20% sekitar pertengahan atau akhir 10 tahun kedua. Salah satu kemampuan bahasa yang harus di stimulasi adalah kemampuan bahasa yang reseptif (menyimak) ataupun ekspresif.

Selaras dengan teori Robert E. Owens, (2020) perkembangan bahasa mengatakan bahwa kemampuan bahasa anak mempunyai dua aspek utama yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif berarti mau menerima serta terbuka dalam berkomunikasi. Jadi, bahasa reseptif adalah kemampuan mau menerima dan mengerti simbol-simbol bahasa secara verbal ataupun non verbal. Sementara itu bahasa ekspresif adalah kemampuan anak mengungkap bahasa melalui lisan, seperti anak berbicara dengan jelas, dan mampu menyampaikan pendapat atau informasi (KBBI, 2020). Karena pentingnya perkembangan dua aspek tersebut dalam fondasi anak untuk sekolah dan hubungan sosial anak di masa depan. Anak yang pandai bicara lebih mudah berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Serta mereka dapat lebih mudah memahami pelajaran dan menunjukkan kepercayaan diri.

Berdasarkan peraturan dari Mendikbudristek RI Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Anak Usia Dini, ada enam bidang aspek perkembangan yang perlu diperhatikan, yaitu: pemahaman, pengetahuan, dan sikap yang meliputi aspek nilai agama juga moral, fisik dan motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional serta seni. Tiap aspek memiliki indikator dan tingkatan pencapaian kemajuan yang berbeda-beda. Salah satu aspek utama yang wajib dikembangkan yaitu bahasa, karena bahasa

adalah dasar keterampilan yang sangat penting bagi setiap orang untuk berkomunikasi serta mengembangkan diri. Kemampuan awal yang wajib dikuasai anak adalah memahami bahasa. Anak usia 5-6 tahun, terdapat berbagai indikator yang idealnya sudah tercapai. Seperti, anak dapat mengikuti lebih dari satu arah sekaligus, bisa mengulangi kalimat yang strukturnya agak rumit, paham aturan saat bermain, dan menunjukkan ketertarikan serta minat terhadap kegiatan membaca tetapi beberapa anak belum memenuhi indikator tersebut. Kemudian, pentingnya kemampuan mengungkapkan bahasa. Pada tahap ini, anak diharapkan bisa menjawab pertanyaan yang lebih sulit, mempunyai gambar berdasarkan kesamaan bunyinya, dapat berkomunikasi secara verbal, memiliki kosakata yang cukup luas, serta mengenali simbol-simbol dasar sebagai Persiapan awal untuk membaca, menulis, dan berhitung.

Adapun indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini, berdasarkan kurikulum merdeka dimensi literasi dan steam yang mengacu pada (Kemendibudristek, 2024) TP 4.1 mengkomunikasikan pikiran secara lisan meliputi: (1) mampu menyebutkan kata-kata baru dengan arti yang benar. (2) mampu menyusun kalimat sederhana secara runtut. (3) mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru. (4) mampu berkomunikasi dua arah secara lancar.

Hasil observasi awal di KB Aisyiyah 11 Wagir menunjukkan jika kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun masih perlu mendapatkan perhatian khusus. Terdapat 15 anak siswa kelas B yang mengalami beberapa permasalahan bahasa. Sebanyak 3 anak masih sering salah menyebutkan kata atau belum memahami makna dengan tepat, misalnya menyebut kata "sepeda" menjadi "peda" atau menjawab fungsi benda secara tidak relevan. Lalu 3 anak sering mengulang kata atau berbicara dengan kalimat yang tidak lengkap, seperti mengatakan, "Saya... saya makan nasi," atau hanya menyebut sebagian informasi. Sebanyak 6 anak baru mampu menjawab pertanyaan setelah diberikan pengulangan atau bantuan isyarat visual. Contohnya, ketika ditanya "Tadi pagi kamu mandi?" anak hanya diam sampai guru memberi petunjuk dengan bahasa tubuh. Selain itu, 3 anak masih pasif dalam komunikasi dua arah, ketika bermain bersama teman, anak hanya mengikuti tanpa mengajak bicara atau merespon dengan jelas. Beberapa anak juga mengalami lebih dari satu jenis masalah sekaligus, seperti kurang percaya

diri yang disertai kosakata terbatas dan kesulitan fokus saat diajak berkomunikasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian anak masih memiliki hambatan dalam kemampuan bahasanya. Kondisi tersebut mengarahkan peneliti untuk merumuskan masalah mengenai bagaimana kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di kelas tersebut, apa saja faktor yang memengaruhinya, serta bagaimana upaya guru dalam mengatasi permasalahan bahasa yang muncul.

Sejumlah penelitian terdahulu telah dilakukan sebelum penelitian ini. Salah satunya yang menyatakan bahwa permainan pesan rahasia efektif guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian yang dilaksanakan oleh Audi, (2021) yang berjudul "Meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui bermain pesan berantai". Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain pesan berantai bisa meningkatkan kemampuan bahasa anak, hasil observasi menggambarkan jika peningkatan kemampuan bahasa anak dari 67,5% (10 anak) sebelum tindakan menjadi 78% (12 anak) pada Siklus I dan 91,7% (18 anak) pada Siklus II, yang didukung oleh penerapan permainan pesan berantai guna meningkatkan kemampuan bahasa, kepercayaan diri, kerja sama, serta motivasi anak.

Temuan serupa juga diperkuat oleh penelitian oleh Nurhakiki, (2022) judul "Pengembangan permainan pesan berantai untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun". Pendekatan penelitian ini yaitu kualitatif, dengan menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Temuan penelitian menggambarkan jika penerapan permainan pesan berantai efektif guna meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini, ditandai dengan adanya perkembangan pada anak yang sebelumnya belum optimal melalui aktivitas bermain yang mendorong eksplorasi serta pengembangan kemampuan bahasa.

Selain itu, penelitian oleh (Wahyuni, 2021) yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan pesan berantai pada kelompok B di PAUD Jati Putih Wiwit Lamasi". Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak dengan penerapan permainan pesan berantai, yang semula berada pada 47% pada tahap pra tindakan, meningkat menjadi 62,4% pada Siklus I, kemudian mengalami peningkatan

signifikan hingga mendapatkan 80,1% pada Siklus II.

Dengan demikian, hasil observasi di lapangan memperkuat temuan-temuan penelitian sebelumnya bahwa permainan pesan rahasia tak sekedar aktivitas yang menyenangkan, namun juga media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini secara alami, interaktif, dan bermakna.

Menurut (Hurlock, 2013), perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya lingkungan sosial, kesempatan memperoleh stimulasi, serta kondisi fisik anak. Hal ini terlihat pada situasi di kelas, di mana guru masih perlu meningkatkan variasi dalam penyampaian cerita dan penggunaan media yang lebih menarik agar anak lebih fokus dan antusias. Santrock (2013) juga menegaskan bahwa kemampuan berkonsentrasi anak usia dini belum stabil, sehingga wajar apabila sebagian anak masih mudah teralihkan ketika mendengarkan cerita atau berdiskusi. Tarigan (2015) menjelaskan bahwa perkembangan kosakata sangat dipengaruhi oleh seberapa sering anak mendapatkan latihan berbicara di rumah maupun di sekolah. Temuan tersebut sesuai dengan kondisi di kelas bahwa beberapa anak masih memiliki kosakata terbatas, pengucapannya belum sepenuhnya jelas, serta ada yang menunjukkan rasa malu atau kurang percaya diri ketika berbicara di hadapan guru maupun teman sebaya.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, guru dapat memperkaya teknik bercerita dengan variasi suara, ekspresi, dan media visual yang lebih hidup agar anak lebih mudah memahami alur cerita serta mampu menyusun kalimat sederhana secara runtut (indikator 2). Kegiatan seperti menceritakan pengalaman, mengulang pesan, atau menjelaskan gambar juga memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk berlatih menyebutkan kata-kata baru dengan arti yang tepat (indikator 1) sekaligus meningkatkan keberanian mereka menjawab pertanyaan sederhana dari guru (indikator 3). Guru juga mampu mewujudkan suasana belajar yang nyaman sehingga anak yang pemalu dapat berlatih berkomunikasi dua arah dengan lebih lancar (indikator 4). Upaya-upaya tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan kegiatan yang menarik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif berbahasa. Dari sinilah muncul celah penelitian bahwa permainan pesan rahasia bisa menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia 5-6 tahun di KB Aisyiyah

11 Wagir, karena permainan ini secara langsung melatih kemampuan mendengarkan, menyebutkan kata baru, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, serta membangun komunikasi dua arah.

Bermain adalah dunia mereka yang penuh kesenangan, metode ini mampu menjadi cara yang efektif untuk belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif bisa sangat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan bahasa anak. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi dan bersosialisasi. Tika, (2021) menyampaikan ada beberapa permainan bahasa yang bisa digunakan merangsang kemampuan bahasa ekspresif anak, seperti mengulang ucapan, bermain peran, dan aktivitas bercerita interaktif, bisik berantai serta bercerita dengan memanfaatkan alat peraga secara tidak langsung merupakan bentuk stimulasi yang bisa membantu anak usia dini lebih mudah mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif.

Melihat keadaan ini, peneliti menjadi tertarik untuk menggunakan permainan pesan rahasia sebagai cara untuk membantu anak-anak belajar bahasa. Salah satu harapannya adalah permainan ini bisa memperbaiki kemampuan bahasa anak yang masih sangat muda. Nurbiana dan Dhieni dalam Devi, (2024) jika metode ini bisa diterapkan di Taman Kanak-Kanak. Saat pelaksanaan permainan ini, guru menyampaikan pesan secara perlahan kepada peserta didik, yang bisa berupa tiga kata selaras dengan tema tertentu. Selanjutnya, anak pertama menyampaikan pesan tersebut kepada anak kedua, kemudian anak kedua membisikkan kembali kepada anak ketiga, kemudian proses ini berlangsung secara berurutan.

Bermain berasal dari kata dasar main yang memperoleh imbuhan ber-. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *main* dimaknai sebagai melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan, baik menggunakan sarana atau tidak. Mayke S. Tedjasaputra menyebutkan unsur utama yang harus ada dalam kegiatan bermain adalah perasaan senang, yang ditandai dengan munculnya ekspresi kegembiraan seperti tertawa. Piaget dalam Ibda, (2015) Bermain dijelaskan sebagai respons yang dilaksanakan secara berulang semata-mata untuk memperoleh kesenangan fungsional.

Selaras dengan Ardini (2018) bermain ialah aktivitas yang sangat penting pada pertumbuhan serta perkembangan anak, sehingga bermain

wajib dilaksanakan atas keinginan serta atas keputusan anak itu sendiri. Bermain wajib dilaksanakan dengan rasa bahagia, sehingga seluruh aktivitas bermain yang menyenangkan akan menghasilkan tahapan belajar pada anak.

Teori permainan yang disampaikan Martin J. Osborne, (2000) yaitu bermain merupakan aktivitas alami dan utama bagi anak usia dini yang berperan penting pada mengembangkan aspek fisik, sosial, emosional, kognitif, dan bahasa. Berdasarkan teori tersebut, permainan pesan rahasia dapat dipandang sebagai penerapan nyata dari teori permainan karena di dalamnya anak berlatih mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan pesan secara berantai dengan teman sebayanya. Aktivitas ini tak sekedar melatih kemampuan bahasa reseptif juga ekspresif, namun memperkuat kemampuan sosial dan berpikir simbolik anak dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan "Pesan Rahasia" adalah jenis permainan yang melibatkan cara berkomunikasi dengan menyampaikan pesan dari satu anak ke anak lainnya. Dengan aktivitas ini, anak-anak dilatih untuk mendengarkan dengan seksama, mengingat pesan, dan menyampaikannya kembali dengan jelas. Penelitian Indriani, (2023) menyebutkan bahwa aktivitas ini tak sekedar membantu kemampuan berbicara, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mendengar secara aktif, melatih anak untuk mengingat dan memahami pesan, serta mengembangkan cara berbicara yang jelas dan teratur, sekaligus meningkatkan interaksi sosial dan rasa percaya diri. Tujuan dari permainan pesan rahasia adalah melatih keterampilan mendengarkan anak agar bisa meningkat, karena tiap anak mempunyai kemampuan mendengarkan yang tak sama. Selain itu, terdapat beberapa fungsi dari permainan pesan rahasia yaitu, fungsi edukatif: untuk melatih kemampuan reseptif dan ekspresif. Fungsi sosial: untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama. Serta fungsi emosional: untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian berbicara.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian menerapkan jenis pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih sebab penelitian ini fokus pada cara belajar dan interaksi yang terjadi di kelas untuk lebih memahami bagaimana permainan Pesan Rahasia dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Jenis Penelitian Tindakan Kelas digunakan karena peneliti terlibat langsung

dalam mengimplementasikan tindakan untuk proses belajar lebih baik dan lebih berarti bagi anak didik (Kemmis dan McTaggart dalam Sugiyono, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di KB Aisyiyah 11 Wagir, yang berada di Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Data ini mencakup kemampuan berbahasa dari 15 anak kelompok B di KB Aisyiyah 11 Wagir tahun ajaran 2025/2026, terutama pada kemampuan memahami pesan, mendengar, dan mengingat. Prosedur pengumpulan data ialah metode yang diterapkan guna mengumpulkan data penelitian dengan tepat contohnya wawancara, angket, observasi, tes (ujian), hingga dokumentasi (Sugiyono, 2021). Indikator yang digunakan ialah Kurikulum Merdeka TP 4.1, yaitu:

1. Menyebutkan kata-kata baru dengan arti yang benar
2. Menyusun kalimat sederhana secara runtut
3. Menjawab pertanyaan sederhana dari guru
4. Berkomunikasi dua arah secara lancar

Miles & Huberman, (2014) menyampaikan jika analisis data kualitatif, meliputi: Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan hingga verifikasi. Pengecekan data menerapkan triangulasi seperti: triangulasi sumber, triangulasi metode, serta triangulasi waktu (Sugiyono, 2021). Tahap penelitian menggunakan dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi (Mulyasa, 2014).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

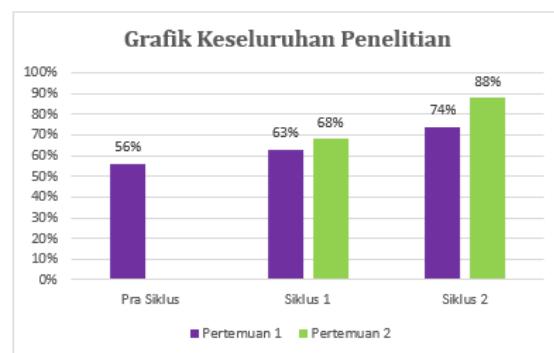
Hasil penelitian ini diperoleh melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang diterapkan pada dua siklus dengan menerapkan permainan pesan rahasia sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. Data penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 1.** Hasil Penelitian

No	Nama	Pra siklus	Siklus 1		Siklus 2	
			1	2	1	2
1	AQ	5	6	7	7	7
2	HN	5	5	6	6	6
3	NT	4	4	5	6	7
4	BQ	4	5	5	6	6
5	AZ	5	5	5	5	8
6	NN	4	5	6	7	8
7	AT	5	5	5	6	6
8	RN	5	5	5	6	7

9	BZ	4	5	5	6	8
10	JS	4	5	5	5	6
11	AC	5	5	5	6	8
12	AS	5	5	5	5	7
13	DF	4	5	6	7	8
14	NS	4	5	5	5	7
15	CH	4	5	6	6	6
Jumlah		67	75	81	89	105
Rerata (%)		56%	63%	68%	74%	88%

Pelaksanaan permainan *Pesan Rahasia* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun secara bertahap pada setiap tahap. Rata-rata kemampuan anak meningkat dari 56% pada pra-siklus menjadi 63% dan 68% pada Siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 74% dan 88% pada Siklus II. Seluruh anak mengalami kenaikan skor tanpa ada yang mengalami penurunan. Berdasarkan besar peningkatan dari pra-siklus hingga akhir Siklus II pertemuan 2, terdapat empat anak yang mengalami peningkatan sangat tinggi (naik 4 poin), yaitu NN, BZ, DF, dan CH. Peningkatan kategori tinggi (naik 3 poin) dialami oleh AQ, HN, NT, AZ, RN, JS, dan AC. Dua anak berada pada kategori peningkatan sedang (naik 2 poin), yaitu BQ dan AS, sementara dua anak lainnya berada pada kategori peningkatan rendah (naik 1 poin), yaitu AT dan NS. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa permainan *Pesan Rahasia* efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun di KB Aisyiyah 11 Wagir, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang, dengan mayoritas anak mengalami peningkatan pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Adapun grafik peningkatan setiap peserta didik bisa dilihat di bawah ini:



**Gambar 1** Grafik Rerata setiap Pertemuan

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pra-siklus kemampuan bahasa anak masih termasuk rendah dengan rerata persentase sebesar 56%. Pada Siklus I, kemampuan

bahasa anak mulai mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, karena persentase ketercapaian pada pertemuan pertama hanya mencapai 63% dan meningkat menjadi 68% pada pertemuan kedua. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan, di mana persentase kemampuan bahasa anak meningkat menjadi 74% pada pertemuan pertama dan mencapai 88% pada pertemuan kedua. Pada tahap ini, anak tampak lebih percaya diri, aktif berbicara dengan teman sebaya, serta mampu menyampaikan pesan menggunakan kalimat yang lebih runtut. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, perbaikan strategi pembelajaran, penggunaan media visual, pemberian contoh yang lebih jelas, serta pendampingan guru yang berperan sebagai fasilitator dengan memberikan motivasi, arahan, dan pemanfaatan perkembangan anak.

Selain data observasi, temuan ini juga diperkuat oleh informasi dari komunikasi informal dengan guru kelas yang menyatakan bahwa anak terlihat lebih percaya diri dan aktif berbicara pada Siklus II. Dengan demikian, permainan pesan rahasia terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun secara bertahap, khususnya pada indikator menyebutkan kosakata baru, menyusun kalimat sederhana secara runtut, menjawab pertanyaan guru, dan berkomunikasi dua arah secara lisan.

## B. Pembahasan

Selaras dengan hasil penelitian yang sudah disampaikan, bisa diketahui jika permainan pesan rahasia terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di KB Aisyiyah 11 Wagir. Peningkatan tersebut terlihat jelas melalui perbandingan hasil Siklus I dan Siklus II. Pada tahap pra-siklus, kemampuan bahasa anak masih termasuk rendah dengan rerata persentase sebesar 56%. Selanjutnya pada siklus 1 pertemuan pertama hanya mencapai 63% dan meningkat menjadi 68% pada pertemuan kedua. Kemudian meningkat pada Siklus II pada pertemuan pertama yakni persentase kemampuan bahasa menjadi 74% dan pada pertemuan kedua mencapai 88%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada tahap ini, anak tampak lebih

percaya diri, aktif berkomunikasi dengan teman sebaya, serta mampu menyampaikan pesan menggunakan kalimat yang lebih runtut. Pada Siklus II, anak sudah mampu menyampaikan pesan dengan kalimat yang lebih runtut, mengingat pesan secara lebih utuh, serta berkomunikasi dua arah dengan lebih lancar. Anak juga tampak lebih percaya diri dan aktif selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang berdasarkan jika anak belajar secara optimal melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Permainan pesan rahasia memberikan kesempatan kepada anak berbicara secara aktif, berinteraksi, serta mengekspresikan bahasa secara alami, tanpa tekanan. Peningkatan ini sejalan dengan teori Hurllock, E, (2017) bahwa kemampuan bahasa anak akan berkembang optimal apabila anak diberi kesempatan berkomunikasi secara aktif melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Permainan pesan rahasia merupakan bentuk pembelajaran berbasis bermain yang selaras dengan ciri usia dini. Dengan permainan ini, anak dilatih untuk mendengarkan, mengingat, dan menyampaikan pesan secara lisan. Proses tersebut secara langsung menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa anak. Temuan ini didukung oleh Hastuti & K, (2018) menyampaikan jika aktivitas bermain pesan terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, menumbuhkan rasa percaya diri, memperkuat kerja sama, serta memberikan motivasi dan semangat sebagai dorongan dalam mengembangkan kemampuan bahasa.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian dan pembahasan oleh Arianingsih et al., (2023) yang menyampaikan jika penggunaan metode permainan pesan berpengaruh positif saat pembelajaran. Pengaruh tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam menyimak pesan secara saksama, membisikkan kembali pesan kepada teman, serta menyampaikan pesan yang didengarnya dengan tepat. Melalui kegiatan tersebut, kemampuan menyimak, daya ingat, dan konsentrasi anak dapat terasah secara optimal.

Purnama et al., (2024) juga menyampaikan jika penggunaan permainan bisik berantai terbukti mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak, khususnya pada aspek menyimak dan juga berbicara. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap pada setiap

siklus pembelajaran, di mana kemampuan anak dalam mengenal dan mengikuti permainan bisik berantai mengalami perkembangan yang signifikan. Melalui kegiatan ini, anak menjadi lebih terlatih dalam menyimak pesan yang disampaikan serta mengungkapkannya kembali secara lisan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan bisik berantai efektif sebagai sarana stimulasi bahasa, karena mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara anak secara berkelanjutan hingga mencapai kategori berkembang sangat baik.

Dengan demikian, permainan pesan rahasia bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Penerapan permainan ini tidak hanya mampu meningkatkan persentase ketercapaian kemampuan bahasa hingga melampaui indikator keberhasilan, tetapi juga mendorong anak untuk lebih percaya diri, aktif berkomunikasi, serta mampu menyampaikan pesan secara runut dan bermakna. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak memperoleh kesempatan untuk dapat mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, dan berinteraksi sosial secara alami.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Kemampuan bahasa anak pada tahap prasiklus masih tergolong rendah dengan rerata persentase sebesar 56%, kemudian meningkat pada Siklus I dari 63% pada pertemuan pertama menjadi 68% pada pertemuan kedua meskipun belum mencapai indikator keberhasilan 75%, dan setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II meningkat secara signifikan menjadi 74% pada pertemuan pertama serta 88% pada pertemuan kedua sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Menurut hasil tersebut, bisa disimpulkan jika penerapan permainan pesan rahasia mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di KB Aisyiyah 11 Wagir.

##### B. Saran

Saran yang bisa disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru, disarankan menerapkan permainan pesan rahasia untuk permainan bahasa lainnya secara variatif dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Bagi lembaga, diharapkan dapat mendukung guru dalam menyediakan media dan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan bahasa anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, mengembangkan penelitian ini dengan subjek yang lebih luas atau mengkombinasikan permainan pesan rahasia dengan metode pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ariantiningsih, S., Munawar, M., & Sagala, A. C. D. (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), 881-888. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i8.2172>
- Audi, J. (2021). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN PESAN BERANTAI. *JURNAL AUDI Kajian Teori Dan Praktik Di Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3359(18), 91-97.
- Depdiknas. (2004). Kebijakan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2004. In *Departemen Pendidikan Nasional* (Vol. 71, Issue 8).
- Devi, M. S. (2024). MELATIH KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DENGAN PERMAINAN PESAN BERANTAI DI TK PUTRA BANGSA. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN PENDIDIKAN (JUIPP)*, 1(1), 18-24.
- Elizabeth Bergner Hurlock. (2013). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Pustaka Indo.
- Hastuti, E. W., & K. L. E. (2018). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN PESAN BERANTAI. *JURNAL AUDI*, 2(2), 91-97.
- Hurlock, E, B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi ke - 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Indriani, D. (2023). *Peningkatan Kemampuan*

- Bahasa Reseptif Anak Melalui Bermain Pesan Berantai Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Paropo Cabang Tello Baru Makassar. 1-12.
- KBBI. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendibristek. (2024). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. In *Kemendibristek*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mulyasa, D. (2020). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. *Rajawali Pers, June*, 262.
- Nurhakiki, N. (2022). PENGEMBANGAN PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK MENGEJEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN. In *UPI Repository* (Vol. 8, Issue 33).
- Osborne, M. J. (2000). Game Theory. In *Psychiatric Bulletin* (Vol. 26, Issue 12). University of Toronto. <https://doi.org/10.1192/pb.26.12.476-a>
- Purnama, D., Istikomah, & Hidayah, N. N. (2024). MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN BISIK BERANTAI DI KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFAL AL FALAH KECAMATAN RIMBO BUJANG KABUPATEN TEBO. *AIAYYA:Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 122-139. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/alayya.v4i2.624>
- Robert E. Owens, J. (2020). *LANGUAGE DEVELOPMENT*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Alfabetika*. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Tika, D. Dela. (2021). PERMAINAN BAHASA UNTUK STIMULASI KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA DINI. *Tematik*, 7(1), 1-7.
- Wahyuni, M. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI PERMAINAN PESAN BERANTAI PADA KELOMPOK B DI TK PAUD JATI PUTIH WIWITAN LAMASI. In *UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO*.