

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM  
MEMBINA KARAKTER KOMUNIKATIF DI  
TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**WIDA DIANA  
NIM. 180210061**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM, BANDA ACEH  
2024 M/ 1446H**

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM  
MEMBINA KARAKTER KOMUNIKATIF DI TK  
FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**WIDA DIANA  
NIM. 180210061**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

**A R - R A N I R Y**

**Pembimbing Skripsi,**



**Muthmainnah, S. Pd. I., MA  
NIP. 198204202014112001**

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM  
MEMBINA KARAKTER KOMUNIKATIF DI TK  
FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 12 Agustus 2024 M  
7 Safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

  
**Faizatul Faridy, S.Pd.I., M.Pd**  
NIP. 199011252019032019

  
**Rafidhab Hanum, S.Pd.I., M.Pd**  
NIP. 198907032023212038

Penguji I,

Penguji II,

  
**Kholida Munasti, S.Pd., M.Pd**  
NIP

  
**Munawwarah, S.Pd.I., M.Pd**  
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Banda Aceh



  
**Prof. Safrul Mulya, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**  
NIP. 197501021997031003

16

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wida Diana

NIM : 180210061

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat di pertanggungjawabkan ternyata memang dapat di temukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap di kenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 [www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id](http://www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id)

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 579 /Un.08/Kp.PIAUD/ 08 /2024

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Wida Diana

Nim : 180210061

Pembimbing : Muthmainnah, MA.

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Pesan Berantai Dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 7%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD

  
Heliani Fajriah

Banda Aceh, 05 Agustus 2024

Petugas Layanan Cek Plagiasi

  
Lina Amelia

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

## ABSTRAK

Nama : Wida Diana  
Nim : 180210061  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Pesan Berantai Dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh  
Tebal Skripsi : 67 Halaman  
Pembimbing : Muthmainnah, S.Pd.I.,M.A,  
Kata Kunci : Permainan Pesan Berantai, Karakter Komunikatif, Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi awal di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh pada kelompok A-2 menunjukkan bahwa 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 *pretest* 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  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  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 PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji beserta syukur kami panjatkan kepada Allah SWT. Karena hanya berkat rahmat dan hidayah-Nyalah kami mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat, dan para pengikut setianya yang telah membawa cahaya terang dalam kehidupan seluruh umat manusia.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya Penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Pesan Berantai Dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh” ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan kali ini Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, beserta Stafnya yang telah membantu Penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag.,MA, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan Staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Muthmainnah, S.Pd.I.,M.A, selaku Pembimbing Skripsi Sekaligus Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Para pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tidak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 12 Agustus 2024

Penulis

Wida Diana  
NIM. 180210061

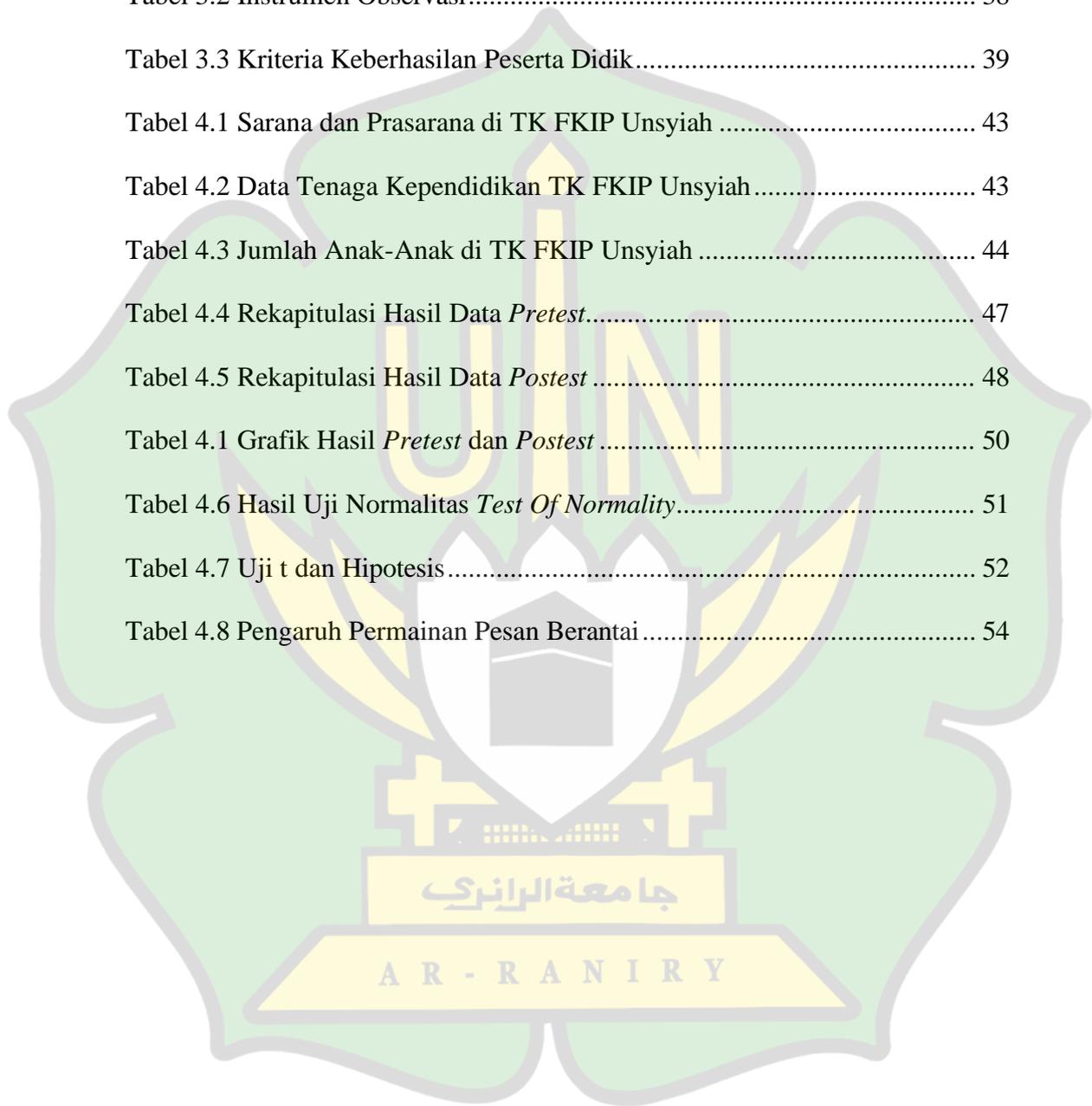
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Hipotesis Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Definisi Operasional .....	7
G. Penelitian Relevan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Karakter .....	14
1. Pengertian karakter .....	14
2. Pengembangan karakter .....	15
3. Macam-Macam Nilai karakter .....	17
B. Membina Karakter Komunikatif.....	20
1. Pengertian Karakter Komunikatif.....	20
2. Ciri-Ciri Karakter Komunikatif.....	23
3. Cara Membangun Karakter Komunikatif Dengan Anak.....	24
C. Permainan Pesan Berantai .....	27
1. Pengertian Permainan Pesan Berantai.....	27

2. Langkah-Langkah Permainan Pesan Berantai.....	30
3. Tujuan permainan pesan berantai.....	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Pesan Berantai .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Rancangan Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu .....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Prosedur Penelitian .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	42
B. Deskripsi Gambaran dari Permainan Pesan Berantai .....	44
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
D. Pembahasan .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>One-Group Pretest-Posttest</i> .....	34
Tabel 3.2 Instrumen Observasi.....	38
Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Peserta Didik.....	39
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana di TK FKIP Unsyiah .....	43
Tabel 4.2 Data Tenaga Kependidikan TK FKIP Unsyiah.....	43
Tabel 4.3 Jumlah Anak-Anak di TK FKIP Unsyiah .....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Data <i>Pretest</i> .....	47
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Data <i>Posttest</i> .....	48
Tabel 4.1 Grafik Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Test Of Normality</i> .....	51
Tabel 4.7 Uji t dan Hipotesis.....	52
Tabel 4.8 Pengaruh Permainan Pesan Berantai.....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : Surat Dekan FTK Ar-Raniry

Lampiran : Surat Izin Penelitian

Lampiran : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Lampiran : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Lampiran : Lembar Observasi Anak

Lampiran : Daftar Riwayat Hidup



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>1</sup>

Anak usia dini adalah sekelompok anak berusia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik dengan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan motorik, daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi yang tercakup dalam kecerdasan intelektual, emosional, spiritual (agama) sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak.<sup>2</sup> Perkembangan kapasitas anak usia dini yang dimaksud adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai kapasitas tingkat lebih tinggi dari berbagai aspek, salah satu perkembangan aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaan pada

---

<sup>1</sup> MA. Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.112.

<sup>2</sup> Tatik Ariyanti, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak* *The Importance Of Childhood Education For Child Development*, Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar, V.8, No.1, 2018, h. 50

seseorang. Hal tersebut menjadi salah satu kemampuan dasar yang wajib dikembangkan di pendidikan anak usia dini.<sup>3</sup>

Dadan Suryana menyebutkan ada 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam setiap pembelajaran yaitu: aspek moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, dan seni.<sup>4</sup> Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang akan dikembangkan yaitu aspek perkembangan bahasa.

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.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> Karakter adalah sifat, watak dan tingkah laku seseorang (kepribadian). Karakter merupakan cerminan dari

---

<sup>3</sup> Azlin Atika Putri, Reswita, dan Nurhayatun Nufus, *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Secara Lisan Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5 (2), April 2021, h. 113

<sup>4</sup> Dadan suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (jakarta: kencana, 2016), h. 48

<sup>5</sup> Nasrul Umam dan Utami Budiyati, *Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Nilai-Nilai Karakter*, Jurnal Warna, 4 (1), Juni 2020, h. 46

<sup>6</sup> Muhiyatul Huliyah, *Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021), h. 3

kepribadian secara utuh dari seseorang dari segi mentalitas, sikap, dan perilaku.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup>

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.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Sukatin Dan M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), h. 2

<sup>8</sup> Lisa, sujana, & suadnyana, *Hubungan Anatar Sikap Komunikatif Sebagai Bagian Dari Pengembangan Karakter Dengan Kompetensi Inti Pengetahuan IPS Siswa*, *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23 (2), 2018, h. 159

<sup>9</sup> Siti Nurhidayah dan Febriyanti Utami, *Stimulasi Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia 1-3 Tahun*, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, V (7), No (1), 2023, h. 527-535

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.<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup>

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

---

<sup>10</sup> MA. Muazar Habibi, *Analisis...*, h. 124

<sup>11</sup> Musfiroh dan Tatminingsih, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka), 2015, h. 8.23

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.<sup>12</sup> 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

---

<sup>12</sup> Kemendikbud, *Buku Seri Pendidikan Orang Tua: Menumbuhkan Karakter Bersahabat Pada Anak*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan), 2016, h. 2

dalam Fitriani menyatakan bahwa karakter komunikatif adalah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.<sup>13</sup> 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.<sup>14</sup> Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan permainan pesan berantai.

Berdasarkan dari yang dijelaskan di atas, maka Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh”**.

---

<sup>13</sup> Fitriani, Bahrun, dan Rosmiati, *Upaya Guru...*, h. 32

<sup>14</sup> Kurnia dan Edwar, *Pengaruh Negatif di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Remaja ( Perspektif Pendidikan Islam)*, Jurnal Kordinat, Vol. 2, No. 1, 2021

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah “apakah permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh?”

## **C. Tujuan penelitian**

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

## **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti melalui

Ha : Permainan pesan berantai dapat berpengaruh dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Ho : Permainan pesan berantai tidak dapat berpengaruh dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat penelitian secara teoritis. Penelitian secara teoritis dapat dipergunakan untuk mendapatkan kajian teori mengenai pembinaan karakter komunikatif anak melalui permainan pesan berantai.
2. Manfaat penelitian secara praktis. Penelitian secara praktis dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Penulis: Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam membina karakter komunikatif anak usia dini.
- b. Guru: Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam belajar dan meningkatkan keterampilan guru dalam membina karakter komunikatif anak di sekolah.
- c. Siswa: Supaya bisa mengaplikasikan nilai karakter komunikatif dalam kehidupan sehari-harinya juga lebih memahami bagaimana komunikasi yang baik. Dengan menerapkan karakter komunikatif ini, siswa akan dapat membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain dan menjadi pribadi yang lebih baik.
- d. TK FKIP Unsyiah Banda Aceh: Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu belajar siswa dalam pendidikan di sekolah, serta sebagai masukan untuk guru dalam mengembangkan kegiatan permainan bahasa/komunikatif
- e. Pembaca/Peneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian baik yang berhubungan dengan topik penelitian atau tidak.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional berfungsi untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman pembaca dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penulisan ini. Maka penulis akan menjelaskan makna dari beberapa istilah yang terkait dengan kajian ini sebagai berikut:

## 1. Permainan Pesan Berantai

Permainan pesan berantai adalah permainan yang dilakukan secara berkelompok melalui cara membisikkan pesan dari teman yang satu ke teman yang lain hingga seterusnya secara berantai. Permainan ini memiliki tujuan untuk mempertajamkan keterampilan auditori dan berbicara anak.<sup>15</sup> Adapun permainan pesan berantai dalam penelitian ini adalah dengan cara yang pertama, mengatur posisi berdiri anak secara berderet kebelakang menjadi 2 regu yaitu satu regu laki-laki dan satu regu perempuan dengan arah yang berlawanan. Regu pertama mendapat giliran, guru membisikkan sebuah pesan pada siswa pertama, dan siswa pertama tersebut membisikkan lagi pesan dari gurunya ke siswa yang ke dua, dan begitu sampai ke siswa yang terakhir. Siswa terakhir tersebut harus mengucapkan kalimat yang didengar dengan suara yang keras. Guru memberikan penilaian, kalimat yang betul diberi nilai 10 poin, jika setiap ada yang salah maka akan dikurangi satu poin. Dan begitu juga dengan regu yang lain dengan cara yang sama tetapi pesan yang berbeda.

Sedangkan permainan pesan berantai pada penelitian ini secara aktif melibatkan anak usia 4-5 tahun TK A-2 dengan karakter komunikatif yang belum berkembang dengan memberikan perlakuan lebih ketika permainan pesan berantai berlangsung.

## 2. Membina Karakter Komunikatif

---

<sup>15</sup> Anggun Kartika Putri dan Renti Oktaria, *Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, 6 (2), 2020, h. 102

Membina berarti membangun, membentuk, mendirikan, atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Komunikatif dalam KBBI adalah mudah dipahami (dimengerti). Komunikatif artinya mampu menyampaikan pesan dengan baik, artinya pesan yang diterima oleh penerima (*receiver*) sama dengan maksud pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan (*sender*).<sup>16</sup> Jadi, komunikatif adalah bahasa yang mudah dipahami sehingga pesan yang disampaikan oleh si pembicara bisa dengan mudah dimengerti oleh si pendengar, yang dimaksud dengan pesan di sini bukan hanya informasi, melainkan juga pemikiran, keinginan, dan perasaan.

Karakter komunikatif adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.<sup>17</sup> Pembinaan karakter komunikatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah membangun dan membentuk karakter anak supaya anak mampu memahami ketika berkomunikasi, senang berbicara, bersosialisasi dan saling bekerjasama baik dengan orang di dalam kelas maupun diluar kelas.

Dengan sub indikator karakter komunikatif anak diantaranya: dapat berkomunikasi dengan baik dan santun, menjadi pendengar yang baik, perhatian terhadap orang lain, dapat bekerja sama, menghormati orang lain.

---

<sup>16</sup> Rina Devianty, *Membangun Bahasa Komunikatif Untuk Anak Usia Dini*, Nizhamiyah, 9 (2), Juli 2019, h. 3\

<sup>17</sup> Fitriani, Bahrn, dan Rosmiati, *Upaya Guru Meningkatkan Nilai Karakter Komunikatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 6 (2), Mei 2021, h. 30

## G. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh seseorang sehingga mendapatkan hasil penelitian yang valid sesuai judul penelitiannya. Beberapa penelitian yang berkaitan dalam penelitian ini adalah:

1. Nafis (2019) dengan judul *Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*.<sup>18</sup>

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan jenis rancangan *Nonequivalent control group design*. Metode pengambilan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan uji realibitasnya menggunakan rumus Spearman. Analisis datanya menggunakan uji t-test *Independent sample* dengan membandingkan thitung dan ttabel, dan uji keefektivitas relative (ER) untuk mengetahui tingkat keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada pengaruh permainan bahasa bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak kelompok A di TK Dharma Indria I Patrang.

Persamaan antara Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sama-sama meneliti pengaruh permainan bisik berantai pada anak kelas A usia 4-5 tahun. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini dengan

---

<sup>18</sup> Nafis khoirun khotimah, *Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi PGPAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember 2019, h.76-77

penelitian terdahulu Akan tetapi penelitian terdahulu ini berfokus pada kemampuan menyimak anak sedangkan penelitian ini berfokus pada karakter komunikatif, serta perbedaan lainnya penelitian terdahulu menggunakan *quasi experiment* dengan jenis rancangan *Nonequivalent control group design*. Sedangkan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*, Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding atau kontrol.

2. Fitriani (2021) *Upaya Guru Meningkatkan Nilai Karakter Komunikatif Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*.<sup>19</sup> Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya guru meningkatkan nilai karakter komunikatif pada anak usia dini melalui permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter komunikatif anak usia 5-6 tahun di TKIT Baitusshalihin melalui permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru TKIT Baitusshalihin yang berjumlah sebanyak 4 orang guru. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi lapangan dan juga wawancara dengan guru. Teknik analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian yang dilaksanakan upaya guru dalam meningkatkan nilai karakter komunikatif pada anak usia dini adalah dengan melakukan pembiasaan-pembiasaan perilaku yang baik dan guru

---

<sup>19</sup> Fitriani, Bahrn, dan Rosmiati, *Upaya Guru...*, h. 30-39

menerapkan beberapa jenis permainan tradisional untuk meningkatkan karakter komunikatif pada anak salah satunya seperti permainan engklek, egrang, lompat tali, congklak, batok dan lain-lain.

Persamaan antara Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sama-sama meneliti tentang karakter komunikatif anak melalui permainan. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini dengan penelitian terdahulu metode penelitiannya menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara, dan perbedaannya lagi penelitian terdahulu menggunakan jenis permainan tradisional, dan penelitian terdahulu ini berfokus pada upaya guru meningkatkan nilai karakter komunikatif anak.

3. Dewi, dkk (2023) dengan judul *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa untuk menanamkan nilai karakter komunikasi perlu adanya upaya yang disignifikan dan harus dilakukan secara kontinyu. Upaya tersebut dilakukan dengan meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran, dengan melalui permainan ini peserta didik akan diarahkan untuk bersikap komunikatif selama proses permainan berlangsung. Penanaman nilai karakter komunikatif juga dapat dilakukan melalui

kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, ekstrakurikuler, dan pembiasaan di sekolah<sup>20</sup>.

Persamaan antara Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada sama-sama meneliti tentang karakter komunikatif anak melalui permainan. Sedangkan perbedaan kedua penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu jenis penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara, dan perbedaannya lagi penelitian terdahulu menggunakan jenis permainan *Uno Stacko*, dan penelitian terdahulu ini berfokus pada penanaman nilai karakter anak.

Jadi, dari beberapa penelitian sebelumnya dapat di simpulkan bahwa karakter komunikatif itu sangat penting bagi kehidupan anak. Penelitian dengan judul ini perlu dilakukan karena di sekolah TK FKIP Unsyiah Banda Aceh belum pernah melakukan penelitian tentang karakter komunikatif anak, dan bahkan guru-guru juga jarang mendengar tentang karakter komunikatif anak tersebut.

---

<sup>20</sup> Dewi Niswatul Fithriyah. dkk, *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko*, jurnal ilmiah pendidikan citra bakti, 10 (2), 2023, h. 421-429

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Karakter**

#### **1. Pengertian karakter**

Dalam karangan buku Murjainah, dkk, bahwa Wayne mengungkapkan “karakter” berasal dari bahasa Yunani “*karasso*” yang berarti “*to mark*” yaitu menandai atau mengukir, yang memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai kebaikan dan sebuah tindakan atau tingkah laku.<sup>1</sup> Karakter merupakan suatu sifat, watak, atau hal-hal mendasar yang terdapat pada diri seseorang sehingga bisa membedakan seseorang dengan yang lain dengan bahasa istilah tabi’at atau perangai. Istilah lain Karakter adalah sifat batin manusia yang dipengaruhi oleh pikiran, perasaan, dan perbuatan.<sup>2</sup> Wibowo berpendapat bahwa karakter merupakan sifat yang alami dari jiwa manusia yang menjadi ciri khas seseorang dalam bertindak dan berinteraksi dikeluarga dan dimasyarakat.<sup>3</sup> Pendapat ini juga disambung oleh Gunawan, karakter adalah keadaan asli yang ada dalam diri individu seseorang yang membedakan kepribadian antara dirinya dengan orang lain.<sup>4</sup> Pendapat ini senada dengan Doni Koesoema dalam Gunawan, menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian, kepribadian dianggap sebagai ciri atau

---

<sup>1</sup> Murjainah. dkk, *Kurikulum Pendidikan Karakter*, (Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka), 2022, h. 10

<sup>2</sup> Salma Rozana. dkk, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (EDU PUBLISHER: Jawa Barat), 2021, h.1

<sup>3</sup> Agus Wibowo dan Purnama, S, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi: Membangun Karakter Ideal Mahasiswa di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 12

karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan.<sup>5</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah karakteristik yang khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain yang terwujud dalam tingkah laku yang sesuai dengan kaidah moral dalam kehidupan sehari-hari.

Anak terlahir dengan memiliki berbagai karakter yang berbeda-beda, dalam bahasa Yunani dan latin karakter berasal dari kata *Charassein* yang artinya mengukir corak yang tepat dan tidak terhapuskan.<sup>6</sup> Karakter yang di bentuk pada anak usia dini pada tahap awal mendasar biasanya seperti kasih sayang, kebaikan, akhlakul karimah, kemandirian dan kedisiplinan baik di dalam keluarga maupun di sekitar. Dimana masa tersebut masa yang menentukan untuk kelanjutan perkembangan dan pertumbuhan anak, maka dari itu peran orang tua dan masyarakat pada umumnya harus mengetahui mengenai pentingnya masa peranan tersebut untuk perkembangan anak mereka.<sup>7</sup>

## 2. Pengembangan karakter

Pengembangan atau pembentukan karakter diyakini perlu dan penting untuk dilakukan untuk menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter anak. Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong

---

<sup>4</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3

<sup>5</sup> Heri Gunawan, *Pendidikan...*, h. 2

<sup>6</sup> Ihsan El-Khuluqo, *Manajemen Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan Taman Kehidupan Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2015, h. 51

<sup>7</sup> Reni Setia Wati, *Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di KB AL AZKIA Kelurahan Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas*, Skripsi IAIN PURWOKERTO, 2020, h. 1-2

peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dan memiliki tujuan hidup.<sup>8</sup>

Karakter dikembangkan melalui tahap pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*), dan kebiasaan (*habit*). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja, seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (*components of good character*) yaitu moral *knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* atau perasaan (penguatan emosi) tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar peserta didik dan atau warga sekolah lain yang terlibat dalam sistem pendidikan tersebut sekaligus dapat memahami, merasakan, menghayati, dan mengamalkan (mengerjakan) nilai-nilai kebajikan (moral).<sup>9</sup>

Dimensi-dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* yang akan mengisi ranah kognitif adalah kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai-nilai moral (*knowing moral values*), penentuan sudut pandang (*perspective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil sikap (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*). *Moral feeling* merupakan

---

<sup>8</sup> Umi Rohmah, *Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini (AUD)*, Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 4 (1), Juni 2018, h. 92

<sup>9</sup> Umi Rohmah, *Pengembangan...*, h. 93

penguatan aspek emosi peserta didik untuk menjadi manusia berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran akan jati diri (*conscience*), percaya diri (*self esteem*), kepekaan terhadap derita orang lain (*empathy*), cinta kebenaran (*loving the good*), pengendalian diri (*self control*), kerendahan hati (*humility*). *Moral action* merupakan perbuatan atau tindakan moral yang merupakan hasil (*outcome*) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (*act morally*) maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu kompetensi (*competence*), keinginan (*will*), dan kebiasaan (*habit*).<sup>10</sup>

### 3. Macam-Macam Nilai karakter

Perlunya menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter untuk mempersiapkan mereka kelak akan menjadi manusia-manusia yang mempunyai identitas diri, sekaligus menuntun anak untuk menjadi manusia berbudi pekerti, melalui pembiasaan dan keteladanan untuk meningkatkan perkembangan kualitas baik anak.<sup>11</sup>

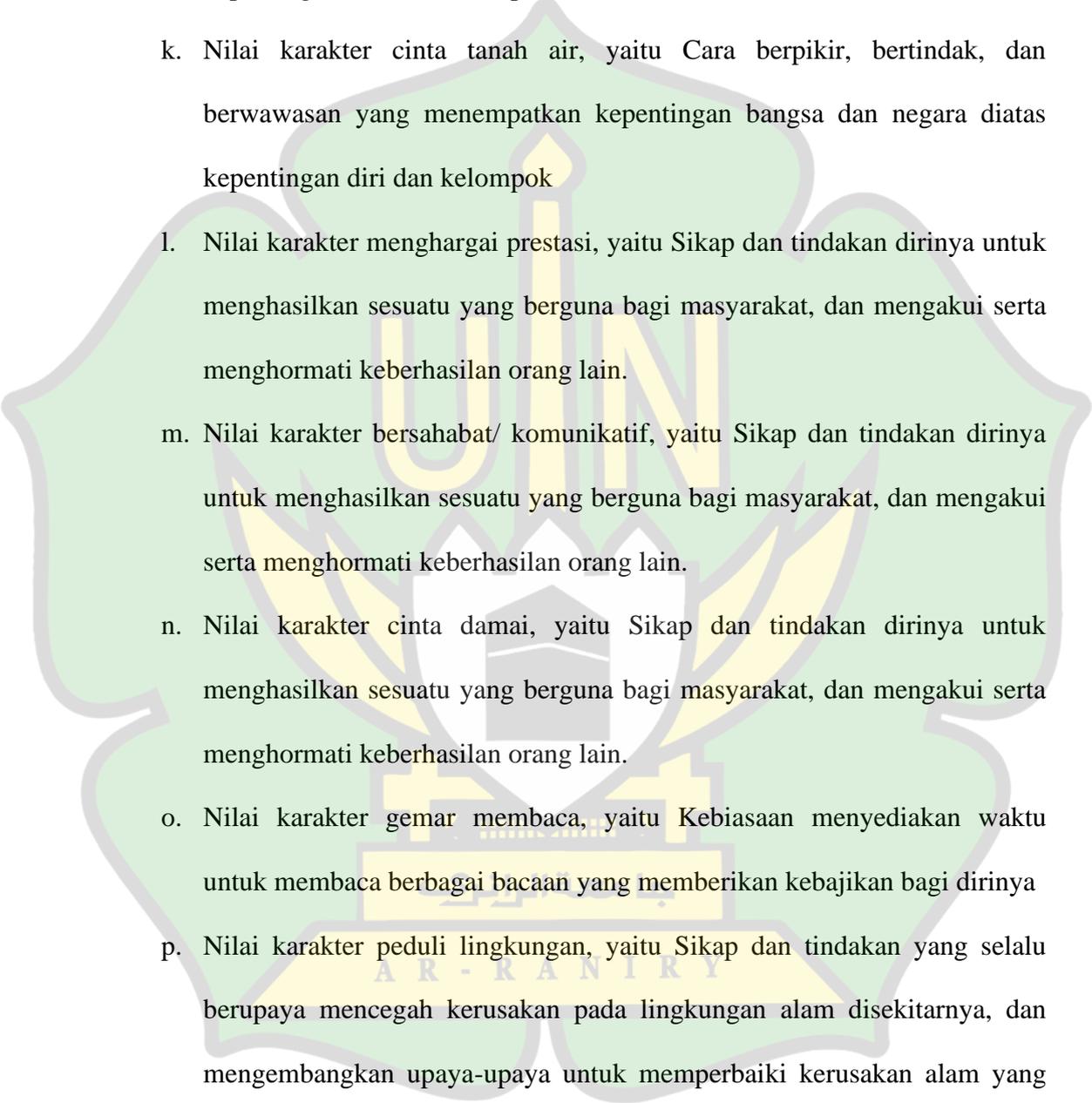
Adapun macam - macam nilai karakter anak usia dini dirumuskan oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional diantaranya:

---

<sup>10</sup> Umi Rohmah, *Pengembangan...*, h. 94

<sup>11</sup> Eka Sapti Cahyaningrum. dkk, *Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*, *Jurnal UNY*, V.6, No. 2, Desember 2017, h. 205

- a. Nilai karakter religius, Yaitu sikap dan perilaku yang taat dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut, dan bersikap toleran serta hidup rukun terhadap ajaran agama lain.
- b. Nilai karakter jujur, Yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- c. Nilai karakter toleransi, Yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- d. Nilai karakter disiplin, Yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertip dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Nilai karakter kerja keras, Yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertip dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- f. Nilai karakter kreatif, yaitu Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- g. Nilai karakter mandiri, yaitu Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas
- h. Nilai karakter demokratis, yaitu Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
- i. Nilai karakter rasa ingin tahu, yaitu Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar

- 
- j. Nilai karakter semangat kebangsaan, yaitu Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok
- k. Nilai karakter cinta tanah air, yaitu Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompok
- l. Nilai karakter menghargai prestasi, yaitu Sikap dan tindakan dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
- m. Nilai karakter bersahabat/ komunikatif, yaitu Sikap dan tindakan dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
- n. Nilai karakter cinta damai, yaitu Sikap dan tindakan dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
- o. Nilai karakter gemar membaca, yaitu Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
- p. Nilai karakter peduli lingkungan, yaitu Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
- q. Nilai karakter peduli sosial, yaitu Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan

- r. Nilai karakter tanggung jawab, yaitu Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Delapan belas nilai-nilai karakter di atas yang menjadi fokus untuk dikembangkan adalah karakter komunikatif. Yang bertujuan untuk membangun dan membentuk anak mampu berkomunikasi dengan baik, senang berbicara, bersosialisasi dan saling bekerjasama baik dengan orang di sekitar.

## **B. Membina Karakter Komunikatif**

### **1. Pengertian Karakter Komunikatif**

Dalam konteks pendidikan membangun karakter (*character building*) adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki atau membentuk tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak budi pekerti, insan manusia (masyarakat) sehingga menunjukkan perangai dan tingkah laku yang baik berlandaskan nilai-nilai agama dan moral.<sup>12</sup> Pembinaan dan pembentukan watak dan kepribadian adalah tugas utama dalam membangun pendidikan karakter. Karakter yang terbangun diharapkan akan mendorong setiap manusia untuk mengerjakan sesuatu sesuai dengan suara hatinya.<sup>13</sup> Salah satu karakter yang dapat ditanamkan pada peserta didik adalah karakter komunikatif, yang merupakan salah satu dari delapan belas karakter yang harus ditanamkan di tingkat satuan pendidikan.

<sup>12</sup> Rahmatiah, *Character Building (Pembangunan Karakter)*, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam, 8 (2), 2021, h. 174

<sup>13</sup> Natsir B. Kotten, *Pendidikan Karakter: Membangun Watak & Kepribadian Anak*, (Malang: Media Nusa Creative, 2015), h. 4

karakter komunikatif adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.<sup>14</sup> Pendapat ini sejalan dengan Kafarisa menyatakan bahwa beberapa bentuk lain dari karakter komunitatif yaitu dapat bekerja sama dan bergaul tanpa adanya batasan baik itu dalam hal pendidikan maupun usia, serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>15</sup>

Nyoman menyatakan bahwa karakter komunikatif adalah karakter yang dapat mengantarkan seseorang untuk membangun hubungan baik diantara sesama tanpa memandang latar belakang, suku, ras, agama, asal daerah atau latar belakang lain yang bersifat primordial. Terkait dengan perkembangan karakter komunikatif pada anak bisa dilakukan pada lingkungan sekolah saat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya, atau mengajak anak bermain atau mengunjungi tempat permainan anak seperti taman kota atau taman bermain lainnya dengan hal ini diharapkan anak bisa menjadi lebih komunikatif dan percaya diri serta berinteraksi dengan baik terhadap orang lain.<sup>16</sup>

Komunikatif merupakan salah satu dari karakter yang harus ditanamkan kepada anak dan termasuk dalam 18 karakter utama yang dikembangkan kepada anak usia dini. Siswa yang memiliki karakter komunikatif cenderung lebih banyak disukai oleh siswa lainnya. Menurut Ramadhanti, karakter komunikatif dapat

---

<sup>14</sup> Rianawati, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017), h. 59

<sup>15</sup> Kafarisa dan Kristiawan, *Kelas Komunitas Menunjang Terciptanya Karakter Komunikatif Peserta Didik Homeschooling Palembang*. Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan, Vol. 3 No.1, 2018, h. 76

<sup>16</sup> Nyoman Subagia, *Pola Asuh Orang Tua: Faktor, Implikasi Terhadap Perkembangan Karakter Anak*, (Bandung: Nilacakra), 2021, h. 82-83

terlihat dari interaksi dan keramahan anak pada orang-orang disekitarnya.<sup>17</sup> karakter komunikatif dapat dibangun melalui penerapan konsep kerja sama dan pengaturan diri pembelajaran, anak diajarkan cara berkomunikasi dengan orang lain dan menghargai pendapat yang berbeda untuk menumbuhkan indikator berkomunikasi pada diri anak.

Yaumi menjelaskan karakter komunikatif adalah karakter yang dapat menghantarkan seseorang untuk membangun hubungan baik antar sesama tanpa memandang latar belakang suku, ras, agama, asal daerah, atau latar belakang lain yang bersifat primordial.<sup>18</sup> Siswa diharapkan dapat memiliki karakter komunikatif yang kerakteristik adalah sebagai berikut:

- a. Senang belajar bersama dengan orang lain
- b. Semakin banyak berinteraksi dengan orang lain, semakin merasa berbahagia dan termotivasi untuk belajar
- c. Menunjukkan perkembangan yang luar biasa ketika belajar melalui pendekatan kooperatif dan kolaboratif
- d. Berorganisasi merupakan cara terbaik untuk mengaktualisasi diri
- e. Melibatkan diri dalam berbagai aktivitas yang melibatkan orang lain
- f. Memiliki kepedulian dalam berbagai persoalan dan isu-isu sosial

Narwanti dalam Fitriani menjelaskan bahwa karakter komunikatif adalah sesuatu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan

---

<sup>17</sup> Maharani Ramadhanti, M. Syarif Sumantri, dan Edwita, *Pembentukan Karakter Dalam Pembelajaran BCCT (Beyond Center a4nd Circle Time)*, Jurnal Educate, 4 (1), 2019, h. 17

<sup>18</sup> Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2014), h. 107

bekerjasama dengan orang lain.<sup>19</sup> Jadi, karakter komunikatif untuk anak usia 4-5 tahun adalah mengajarkan, membangun dan membentuk karakter anak supaya anak senang berkomunikasi, berani mengungkapkan perasaan, bersosialisasi dan saling bekerjasama dengan sesama baik disekolah dan lingkungannya. Tujuannya adalah supaya kita dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak, mengetahui perasaan anak, menjalin hubungan yang baik dengan anak, dan memengaruhi anak.

## 2. Ciri-Ciri Karakter Komunikatif

Siswa dikatakan memiliki karakter komunikatif memiliki beberapa indikator atau ciri-ciri. Menurut kemendikbud dalam Eko dan Yunus, ciri-ciri dari karakter komunikatif yaitu:<sup>20</sup>

- a. Dapat berkomunikasi dengan baik dan santun. Anak yang memiliki karakter ini mampu berbicara dengan baik dan sopan kepada orang lain.
- b. Menjadi pendengar yang baik. Anak yang harus bisa menjadi pendengar yang baik ketika orang lain sedang bercerita atau mengutarakan pendapatnya.
- c. Perhatian terhadap orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa anak harus memperhatikan kebutuhan dan perasaan orang lain dan sekitarnya.
- d. Dapat bekerja sama. Karakter komunikatif ini ditandai dengan kemampuan anak dalam bekerja sama dalam kelompok atau tim
- e. Menghormati orang lain. Yaitu anak harus saling menghormati sesama atau guru.

---

<sup>19</sup> Fitriani, Bahrin, dan Rosmiati, *Upaya Guru...*, h. 32

<sup>20</sup> Eko Suharto dan Yunus, *Pendidikan Karakter Efektif di Era Milenial*, (Jawa Barat: CV Adanu Abimata, Agustus 2021), h. 79-80

### 3. Cara Membangun Karakter Komunikatif dengan Anak

Berikut ini adalah beberapa kiat yang bisa dilakukan orang tua maupun guru untuk membangun bahasa komunikatif dengan anak usia dini menurut Rina Devianty, yaitu:<sup>21</sup>

- a. Jangan bicara terlalu cepat kepada anak. Kemampuan anak dalam menangkap atau menyimak pembicaraan masih terbatas, cenderung lebih lama menyerapnya dibandingkan dengan orang dewasa. Jadi, saat berbicara dengan anak sebaiknya perlahan-lahan agar apa yang mau disampaikan bisa dengan mudah dicerna anak.
- b. Biasakan untuk membaca bahasa tubuh anak. Perhatikan apakah anak pada saat itu sedang marah, merajuk, senang, dan sebagainya. Dengan memperhatikan bahasa tubuh anak, orang tua akan tahu bagaimana membangun komunikasi yang efektif dengan si anak
- c. Hindarilah berbicara dengan nada memerintah, meremehkan, menyalahkan, membandingkan, dan sebagainya kepada anak karena hal-hal tersebut akan membuat anak tertekan dan ini tentu tidak baik bagi perkembangan psikologisnya.
- d. Hindari mengajukan pertanyaan yang menghakimi anak. Lebih baik memberikan pertanyaan yang membuat mereka semakin memahami kejadian yang sedang dialaminya.

---

<sup>21</sup> Rina Devianty, *Membangun Bahasa,,,,,* h. 10

- e. Sebaiknya pada saat orang tua berkomunikasi dengan anak lebih baik banyak mendengarkan daripada berbicara. Jadi anak bisa lebih bebas mengekspresikan perasaannya
- f. Gunakan kalimat yang positif. Hindari menggunakan kata jangan dan tidak boleh dengan maksud melarang anak melakukan tindakan tertentu. Sebaiknya gunakan kalimat dengan kata-kata yang positif, contoh “kamu jangan malas menggosok gigi!” lebih baik kalimatnya diganti dengan kalimat positif, contoh “kalau kamu rajin menggosok gigi, gigi kamu akan sehat dan kuat”.
- g. Tunjukkan mimik muka dan bahasa tubuh yang positif. Hal tersebut akan membuat hati anak senang dan nyaman. Contoh: tersenyum saat mereka berbicara, menyentuh, atau mengusap rambut anak, dan sebagainya.
- h. Upayakan ada kontak mata dan saling melihat saat berkomunikasi dengan anak agar anak merasa diperhatikan dan anak merasakan bahwa apa yang kita sampaikan merupakan hal yang sungguh-sungguh.
- i. Gunakan kalimat sederhana atau mudah dipahami oleh anak. Anak belum memiliki kemampuan mengingat kalimat yang panjang dan bertele-tele. Sebaiknya orangtua berbicara dengan kalimat yang pendek, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak.
- j. Ajukan pertanyaan terbuka dan merangsang anak untuk berpikir atau menemukan jawaban sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk menyampaikan sesuatu pada orangtua dengan memberinya pertanyaan

yang memungkinkan anak menjawab lebih bebas atau terbuka. Jika orang tua ingin mengetahui alasan anak berbuat sesuatu, sebaiknya hindari pertanyaan dengan jawaban tertutup, misalnya “ya” dan “tidak”. Contoh: “Tadi di sekolah belajar enggak?” Anak tentu akan memberikan jawaban ya atau tidak. Sebaiknya kalimatnya, “Tadi diajak belajar apa saja sama Bu Guru?”. Anak tentu akan menjawab dengan kalimat yang lebih panjang dan bervariasi untuk menceritakan pengalamannya.

- k. Berikan teladan. Pada saat anak mengalami peristiwa tertentu, seperti sakit, sedih, kecewa, senang, takut, dan sebagainya, sebaiknya orangtua memahami perasaan anak dengan menanyakan apa yang sedang dirasakan sehingga anak merasa aman dan dipahami.
- l. Jadilah pendengar yang baik Dengarkan dengan penuh perhatian ketika anak menyampaikan sesuatu. Dengarkan sampai si anak selesai berbicara atau menceritakan permasalahannya. Hindari memotong pembicaraan anak. Tinggalkan aktivitas yang kita lakukan supaya anak merasa benarbenar mendapatkan perhatian kita.
- m. Beri tanggapan yang benar. Berikan kebebasan pada anak untuk mengungkapkan perasannya. Bila diperlukan, ulangi cerita anak untuk menyamakan pengertian. Berikan tanggapan yang tepat agar anak merasa nyaman dan merasa dihargai.
- n. Gunakan nada suara yang wajar pada saat kita bicara pada anak. Gunakan intonasi dan nada suara yang wajar dan sesuai dengan situasi. Ketika

menegur anak pada saat melakukan kesalahan, tidak perlu membentak atau menggunakan nada suara yang tinggi.

- o. Gunakan kata-kata “emas” ketika berbicara dengan siapa pun, khususnya kepada anak, seperti tolong, maaf, terimakasih, permisi, dan sebagainya. Dengan demikian, anak akan terbiasa berbicara dengan sopan dan menghargai orang lain sejak usia dini.

Karakter komunikatif membawa pengaruh terhadap perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam membangun bahasa yang komunikatif untuk mengatasi semua pengaruh perkembangan tersebut, sudah sepatutnya orangtua dan guru memberi perhatian yang khusus terhadap perkembangan anak sejak usia dini karena komunikatif tersebut memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter anak. Anak yang bisa menyampaikan semua keinginan maupun ekspresinya dengan menggunakan bahasa yang baik tentu memiliki karakter yang baik pula.

### **C. Permainan Pesan Berantai**

#### **1. Pengertian Permainan Pesan Berantai**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apapun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini dan menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain, artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain.

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, menulis, dan sastra) serta unsur-unsur bahasa (kosakata dan tata bahasa). Permainan bahasa bukan merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaranyang beryujuan memberikankesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari.<sup>22</sup>

Permainan bahasa yang diintegrasikan dalam pengajaran mempunyai beberapa tujuan sebagai berikut:<sup>23</sup>

- a. Merangsang interaksi verbal peserta didik
- b. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri peserta didik
- c. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran
- d. Alat mengikis rasa bosan peserta didik dalam menghadapi pelajaran
- e. Sebagai alat pemulihan, pengukuhan, dan pengayaan dalam pengajaran bahasa.

Hal ini berkaitan dengan masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghadapi berbagai masalah komunikasi, menulis, dan mendengar, maka kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan ayang dirancang dengan baik dan benar.

---

<sup>22</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer*, (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), h. 62

<sup>23</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model,,* h. 62

Salah satu permainan yang dirancang yaitu permainan pesan berantai. Permainan pesan berantai adalah permainan yang dimainkan dengan cara berbisik/menyampaikan pesan dari orang pertama ke orang kedua dan seterusnya hingga di akhir menyebutkan dengan lantang maksud pesan yang bisikkan tersebut.

Secara umum permainan pesan berantai adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan cara membisikkan berantai. Sebelum memulai kegiatan permainan pesan berantai dibuat kesepakatan antara guru dan anak, hal tersebut dilakukan agar kegiatan berjalan sesuai dengan yang direncanakan.<sup>24</sup> Widyanti juga menjelaskan bahwa permainan pesan berantai adalah permainan dimana pesan disampaikan secara berurutan dari satu pemain ke pemain lainnya dalam kelompok.<sup>25</sup>

Permainan pesan berantai adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dengan melibatkan anak-anak mendengarkan kata atau kalimat dari guru dan meneruskannya secara berurutan kepada teman yang lainnya. Selain itu permainan ini juga dapat melatih kemampuan mendengar, konsentrasi, daya ingat, dan interaksi sosial.<sup>26</sup> Hal ini juga disambung oleh Yudha dan Rudyanto dalam karangan Hilda Widayawati bahwa

---

<sup>24</sup> Meryn Putria Mahardhika Sakti dan Ermy Roesminingsih, *Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi kemampuan Mengingat Anak Kelompok A di TK Santhi Puri Sidoarjo*, Jurnal PAUD Teratai, 6 (3), 2018, h.2

<sup>25</sup> Widyanti, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya*, Jurnal Ceria, 2 (3), 2019, h

<sup>26</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PT Kharisma, 2016), h. 53

melalui pesan berantai anak TK dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam aspek mendengar dan berbicara.

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bermain pesan berantai merupakan salah satu permainan bahasa dengan cara yang efektif dimainkan dengan berbisik dari satu orang ke orang lain untuk melatih anak-anak dalam berkomunikasi, daya ingat dan berinteraksi. Pesan yang disampaikan dari satu anak ke anak berikutnya memungkinkan pertumbuhan bahasa yang baik.

## **2. Langkah-Langkah Permainan Pesan Berantai**

Langkah-langkah yang ditempuh dalam permainan pesan berantai adalah sebagai berikut.<sup>27</sup>

- a. Guru menjelaskan peraturan permainan.
- b. Pemain dibagi atas dua regu. Setiap regu terdiri dari tujuh sampai sepuluh pemain.
- c. Setiap Regu berdiri berderet disisi kelas yang berlawanan.
- d. Regu A mendapat giliran pertama. Guru membisikkan kalimat pertama pada siswa pertama dalam regu itu.
- e. Siswa tersebut, setelah mendengar bisikan dari guru, membisikkan kepada siswa berikutnya. Siswa berikutnya pun melakukan hal yang serupa, sehingga bisikan itu akhirnya sampai ketelinga siswa terakhir.
- f. Siswa terakhir itu harus mengucapkan kalimat yang didengarnya itu keras-keras.

---

<sup>27</sup> M. Agus, Siti Suwadah Rimang, dan Irwana R. Badji, *Permainan Bahasa (Pembelajaran Bahasa Indonesia)*, (Makassar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia), Agustus 2021, h. 20

- g. Guru memberikan penilaian. Kalimat yang betul diberi nilai sepuluh, dan setiap ada satu kesalahan nilai dikurangi satu.
- h. Giliran berikutnya diberikan kepada regu B dengan cara yang sama tetapi kalimat dibisikkan berbeda.
- i. Selanjutnya, secara bergiliran regu A dan B mendapat kesempatan sampai 3 atau lima kali.
- j. Regu yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang mendapat nilai paling banyak.

Permainan ini dapat juga dilakukan dengan cara lain misalnya pada langkah pertama guru tidak membisikkan sebuah kalimat, tetapi memperlihatkan tulisan berupa kalimat yang harus di baca oleh siswa pertama. Pada langkah terakhir siswa tersebut tidak mengucapkannya dengan keras tetapi menuliskannya di papan tulis. Dengan demikian, permainan dapat untuk melatih empat keterampilan sekaligus, yakni keterampilan komunikasi, keterampilan komunikatif, keterampilan kekompakan, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

### **3. Tujuan permainan pesan berantai**

Tujuan permainan pesan berantai adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

- a. Merangsang interaksi verbal peserta didik
- b. Menambah kefasihan dan kepercayaan diri peserta didik

---

<sup>28</sup> Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model,,* h. 62-63

- c. Menyediakan konteks pembelajaran permainan adalah interaksi antara pemain yang satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.
- d. Permainan menjadi sumber belajar atau media belajar yang apabila permainan tersebut bertujuan mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran
- e. Alat mengikis rasa bosan peserta didik dalam menghadapi pelajaran
- f. Sebagai alat pemulihan, penguatan, dan pengayaan dalam pengajaran bahasa. Hal ini berkaitan dengan masih banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah komunikasi, menulis, dan mendengar. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan yang dirancang dengan baik dan benar.

#### **4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Pesan Berantai**

Kelebihan dan kekurangan permainan pesan berantai dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Kelebihan permainan pesan berantai, yaitu:
  - 1) Sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar
  - 2) Aktivitas siswa melibatkan fisik dan mental
  - 3) Membangkit motivasi belajar
  - 4) Memupuk rasa solidaritas dan kerjasama
  - 5) Permainan berantai membuat materi lebih mengesankan dan sulit dilupakan

b. Kekurangan permainan pesan berantai, yaitu:

- 1) Bila siswa terlalu banyak akan sulit melibatkan seluruh siswa dalam permainan
- 2) Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan
- 3) Permainan mengandung unsur spekulasi yang sulit dijadikan ukuran yang dapat dipercaya.

Teori nisak mengemukakan pendapatnya dikarangan mutiara tentang manfaat bermain pesan berantai, yaitu:<sup>29</sup>

- a. Menjadikan anak senang berada didalam kelas
- b. Mengajari anak agar lebih teliti
- c. Mengajari anak agar cepat tangkap dalam menghadapi sesuatu
- d. Belajar komunikasi secara lisan yang tepat dan benar
- e. Menambah perbendaharaan kata

Bermain pesan berantai memiliki manfaat yang baik bagi anak-anak. Bermain pesan berantai dapat membuat anak-anak senang berada di dalam kelas karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, selain itu bermain pesan berantai juga dapat mengajari anak-anak untuk lebih teliti dan cepat tanggap dalam menghadapi berbagai situasi. Dengan bermain pesan berantai, anak-anak juga dapat belajar komunikasi secara lisan yang tepat dan benar, serta menambah perbendaharaan kata mereka.

---

<sup>29</sup> Mutiara Ernanda Putri dan Nurmaniah, *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), Juni 2021, h. 41

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Rancangan Penelitian

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.<sup>1</sup> 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:<sup>2</sup>

**Tabel 3.1 Desain *One-Group Pretest-Posttest***

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai *pretes* (sebelum perlakuan)

O<sub>2</sub> = 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.

<sup>1</sup> Girang Permata Gusti dan Hilda, *Metode Penelitian Eksperimen Untuk Pemula: Edisi Pertama*, (Jawa Tengah: Wawasan Ilmu, 2023), h. 3

<sup>2</sup> Retyuningsih, Nur Aliyah, dan Aprilia Wahyuning Fitri, *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, *journal on teacher education*, v. 4, No. 3, tahun 2023, h. 77

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.

## **B. Lokasi dan Waktu**

Peneliti menemukan permasalahan mengenai karakter komunikatifnya belum berkembang di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. Oleh karena itu peneliti akan melakukan pengamatan tentang pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh kelas A-2 usia 4-5 tahun yang berlokasi di Jln. Utama Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh dekat MAN Rukoh atau jalan menuju ke Asrama Unsyiah. Sedangkan perencanaan penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun 2024 tepatnya pada hari Rabu 05 Juni 2024 s/d Selasa 11 Juni 2024.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi diartikan sebagai keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu.<sup>3</sup> Menurut Swarjana Populasi adalah keseluruhan orang atau objek yang dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan.<sup>4</sup> 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.

---

<sup>3</sup> Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, *Konsep Umum Poopulasi dan Sampel Dalam Penelitian*, Jurnal PILAR, 14 (1), 2023, h. 18

<sup>4</sup> I Ketut Swarjana, *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias Dalam Penelitian*, (Yogyakarta: ANDI, 2022), h. 5

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik atau kondisi yang akan diteliti. 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.

### D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:<sup>5</sup>

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

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

---

<sup>5</sup> Azlin Atika Putri, Reswita, & Nurhayatun Nufus, Pengaruh..., h. 115

## 1. Observasi/ Pengamatan

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung suatu kondisi atau situasi dari subjek penelitian.<sup>6</sup> Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur untuk melihat karakter komunikatif anak. Peneliti hanya akan mengobservasikan kemampuan peserta didik menggunakan pembelajaran permainan pesan berantai dan respon peserta didik saat pelaksanaan permainan pesan berantai. Cara ini dilakukan untuk mengumpulkan data kemudian mendapatkan informasi mengenai pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif anak.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai fokus masalah penelitian.<sup>7</sup> Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data-data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak, guru sekolah, perangkat pembelajaran, gambar kegiatan tindakan dan lain-lain. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan untuk menyimpan bukti observasi seperti foto, video, dan data instrumen *pretes*, *treatment*, dan *postest*.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Muljono dalam Marinu menyatakan, Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Data yang

<sup>6</sup> Desy Arum Sunarta, dkk, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Makassar: CV. Tohar Media, 2023), h. 84

<sup>7</sup> Marinu Waruwu, *Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, Jurnal Pendidikan Tambusai, V (7), N. (1), 2023, h. 2901

dikumpulkan digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang di ajukan oleh peneliti pada awal penelitian.<sup>8</sup> Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dan memberikan arah pada penelitian, hal ini akan menjadikan dokumentasi sebagai pelengkap data dalam penelitian yang telah dilakukan.

## 2. Lembar Observasi

Pada penelitian yang akan dikaji, peneliti menggunakan lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang akan menjadi acuan penelitian membina karakter komunikatif melalui permainan pesan berantai.

**Table 3.2. Instrumen Observasi**

No	Sub Indikator	Aspek Yang di Amati	Skor				Ket.
			1	2	3	4	
1.	Dapat berkomunikasi dengan baik dan santun.	Anak mampu berbicara dengan guru atau teman sebayanya dengan bahasa yang baik dan santun					
2.	Menjadi pendengar yang baik.	Anak fokus mendengarkan apa yang sedang dibicarakan oleh guru atau teman sebayanya					
3.	Perhatian terhadap orang lain.	Anak mampu bersikap empati dengan guru atau teman sebayanya					
4.	Dapat bekerja sama.	Anak saling membantu dengan guru atau teman sebayanya saat membutuhkan pertolongan					

<sup>8</sup> Marinu Waruwu, *Pendekatan...*, h. 2904

5	Menghormati orang lain	Anak mampu beradaptasi dengan teman sekelas dan teman diluar kelas					
---	------------------------	--	--	--	--	--	--

Sumber: *Eko Suharto dan Yunus, Pendidikan Karakter Efektif di Era Milenial*

**Table 3.3. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik**

No	Presentase	Pencapaian	Skor
1.	0 - 40%	Belum Muncul (BM)	1
2.	41% - 60%	Muncul Sebagian Kecil (MSK)	2
3.	61% - 80%	Sudah Muncul Di Sebagian Besar Kegiatan (SMSBK)	3
4.	81% - 100%	Muncul Pada Keseluruhan Kegiatan (MPKK)	4

Sumber: *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. 2022:36*

### G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan setelah data terkumpul.<sup>9</sup> Teknik analisis data adalah teknik untuk mengolah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang mudah dipahami pembaca.<sup>10</sup> Teknik analisis data sangat penting dalam penelitian karena digunakan untuk menghasilkan hasil penelitian. 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:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data post-test yang kita miliki memiliki distribusi yang normal atau tidak. Distribusi normal artinya data-data tersebut tersebar secara merata dan simetris. Jika data tersebut

<sup>9</sup> Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2018), h.49

<sup>10</sup> Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*, (Ponorogo: CV Wade Groub, 2016), h.16

berdistribusi normal, maka kita dapat menggunakan beberapa metode statistik tertentu untuk menganalisis data tersebut dengan benar. Hipotesis akan di uji pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yaitu:

$H_0 : X^2 \text{ hitung} < X^2 \text{ tabel}$  (data tes awal/pre-test tidak berdistribusi normal)

$H_1 : X^2 \text{ hitung} \geq X^2 \text{ tabel}$  (data tes awal/pre-test berdistribusi normal)

Dengan kriteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $X^2 \text{ hitung} \geq X^2 \text{ tabel}$ , dalam hal lain  $H_1$  diterima.

## 2. Uji-t

Teknik analisis data ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen dari satu kelompok sampel atau satu kelas. Rumus pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t adalah sebagai berikut:<sup>11</sup>

Rumus Uji-t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

dengan

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$d_{(gain)}$  = Selisih skor *gain* sesudah dengan skor *gain* sebelum dari setiap subjek

Md = Selisih perbedaan nilai pre tes dan post tes

$\sum x^2 d$  = Beda skor pertama dengan skor kedua dikuadratkann = Banyak sampel

$Xd$  = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

n = Jumlah anggota sampel

<sup>11</sup> Isparjadi, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: P2LPTK, 2015), h. 57.

### 3. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara mengenai hasil dari penelitian yang akan di laksanakan sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>12</sup> hipotesis adalah hasil pemikiran jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti yang menghubungkan antara satu variabel dengan variabel lainnya, yang masih bersifat dugaan atau masih bersifat sementara sehingga masih berada dalam keadaan lemah, sehingga masih perlu melakukan pengujian.<sup>13</sup>

Adapun hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$$H_0 : p = 0$$

$$H_a : p \neq 0$$

$H_a$  : Permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

$H_0$  : Permainan pesan berantai tidak berpengaruh dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

---

<sup>12</sup> Sri Rochani Mulyani, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: CV Widina Media Utama, 2021), h. 14

<sup>13</sup> Jim Hoy Yam dan Ruhiyat Taufik, *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmu Administrasi, Vol.3, No.2, 2021, h.97

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

TK FKIP Unsyiah merupakan sebuah yayasan yang terletak di Jl. Utama Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh dengan pendiri yayasan bernama Prof. Dr. Bahrun, M.Pd pada 2 September 1962. Lingkungan TK FKIP Unsyiah merupakan lingkungan sekolah yang daerahnya tersebut sangat strategis karena lokasinya mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan jalur sekolah merupakan jalur utama bagi semua jenis transportasi umum, sehingga masyarakat sekitar sekolah merasa bahwa sekolah tersebut menjadi pusat pendidikan yang mudah dijangkau oleh banyak orang.

Siswa yang bersekolah di TK FKIP Unsyiah pada umumnya berasal dari berbagai lapisan masyarakat dengan beragam profesi, mulai dari swasta dan pegawai. Orang tua siswa di TK FKIP Unsyiah sangat aktif dan terlibat dalam kegiatan sekolah, seperti acara yang menunjukkan kemampuan motorik kasar dan halus anak-anak. Dukungan yang diberikan oleh orang tua sangat penting karena dapat mendorong kreativitas anak-anak dalam proses belajar mereka.

TK FKIP Unsyiah adalah sebuah lembaga pendidikan yang memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang sudah memadai. Hal ini bahwa TK tersebut sudah memiliki semua yang di butuhkan untuk proses belajar mengajar.

**Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Di TK FKIP Unsyiah**

Fasilitas	Jumlah
Ruang Kantor	1
Ruang operator	1
Kelas	7
Kamar mandi	2
Dapur	1
Tempat baca buku	1
Tempat istirahat (UKS)	1
Tempat parkir	1
Taman	1
Kebun	1
lapangan	1
Permainan indor dan outdoor	1

Sumber: Dokumentasi TK FKIP Unsyiah Tahun Ajaran 2024

Jumlah tenaga pengajar (guru) di TK FKIP Unsyiah sebanyak 16 guru.

Dari jumlah guru tersebut 2 guru berstatus Pegawai Negeri sipil (PNS) dan 14 guru lainnya berstatus Guru Tetap Yayasan (GTY). Dengan status guru tersebut terdapat 1 kepala sekolah, 1 operator, dan 2 guru PAI. Didalam satu kelas terdiri dari 2 orang guru. Mayoritas guru disekolah ini adalah guru yang profesional, mereka dianggap sebagai guru senior dalam proses mengajar karena memiliki pengalaman dan keahlian yang sangat baik.

**Tabel 4.2 Data Tenaga Kependidikan TK FKIP Unsyiah**

No	Nama	Status	Jabatan
1.	Cut Yunizar Ewi, S.Psi	GTY	Kepala Sekolah
2.	Mursidar, SE	PNS	Guru Kelas
3.	Salmiati, S.Pd	PNS	Guru Kelas
4.	Sundus Mariah, S.Pd	GTY	Guru Kelas
5.	Idawati, S.Pd.I	GTY	Guru Kelas
6.	Mutiawati, S.Pd	GTY	Guru Kelas
7.	Nurlaita, S.Pd	GTY	Guru Kelas
8.	Mawarni, S.Pd	GTY	Guru Kelas
9.	Seni Afriana, S.Pd	GTY	Guru Kelas
10.	Nur Asiah, S.Pd.I	GTY	Guru PAI
11.	Jalisma, S.Pd	GTY	Guru Kelas
12.	Darfina, S.Pd	GTY	Guru PAI

13.	Sri Hariani, S.Pd.I	GTY	Guru Kelas
14.	Mariana, S.Pd	GTY	Guru Kelas
15.	Mawaddah, S.Si	GTY	Tu/Operator
16.	Nurul Jannah, S.Pd	GTY	Guru Kelas

Sumber: Dokumentasi TK FKIP Unsyiah Tahun Ajaran 2024

Jumlah anak-anak yang belajar di TK FKIP Unsyiah adalah:

**Tabel 4.3 Jumlah Anak-Anak di TK FKIP Unsyiah**

No	Kelas	Jumlah kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	A	2	25	21	46
2	B	5	48	54	102
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>73</b>	<b>75</b>	<b>148</b>

Sumber: Dokumentasi TK FKIP Unsyiah Tahun Ajaran 2024

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan anak-anak yang belajar di TK FKIP Unsyiah sebanyak 148 anak. Ruang kelas di TK FKIP Unsyiah berjumlah 7 kelas.

## **B. Deskripsi Gambaran Dari Permainan Pesan Berantai di TK FKIP Unsyiah**

Kegiatan di TK FKIP Unsyiah pada hari rabu, dimulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 WIB, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Imtaq ± 15 menit, anak baris-berbaris dan melakukan senam dengan menggunakan musik, selanjutnya anak berbaris kembali menuju ruang kelas dan melakukan pembelajaran kegiatan pembukaan.

### **a. Kegiatan *Pretest***

Kegiatan *pretest* dilakukan pada hari rabu tanggal 05 Juni 2024, dengan melakukan permainan menyusun Leggo yang bertujuan untuk melihat karakter komunikatif pada saat berkomunikasi dengan anak.

### b. Kegiatan *Treatment*

Kegiatan *treatment* I dilakukan pada hari Kamis tanggal 06 Juni 2024, dengan memberikan permainan yang ingin dilakukan yaitu permainan pesan berantai. Permainan pesan berantai pertama dilakukan dengan anak yang duduk sejajar di atas kursi di depan kelas dengan menghadap kepada teman-teman lain yang menonton. Permainan ini dimainkan dengan guru yang menyampaikan pesan secara berbisik kepada anak yang di baris pertama, dan anak pertama menyampaikan pesan kepada anak yang kedua dan seterusnya sampai anak yang terakhir menjawab dengan suara besar apa pesan yang di bisikkan oleh temannya tersebut. Kalimat yang digunakan adalah “saya pergi ke sekolah” dan “di taman ada bunga”.

Kegiatan *treatment* II dilakukan pada hari Jumat tanggal 07 Juni 2024, dengan memberikan permainan pesan berantai yang dilakukan dengan anak yang berdiri berbaris di depan kelas. Permainan ini dimainkan dengan peneliti yang menyampaikan pesan secara berbisik kepada anak yang di baris pertama, dan anak pertama menyampaikan pesan kepada anak yang kedua dan seterusnya sampai anak yang terakhir menjawab dengan suara besar apa pesan yang di bisikkan oleh temannya tersebut. Kalimat yang digunakan adalah “kami senam di lapangan” dan “Ammar bermain di lapangan”.

Kegiatan *treatment* III dilakukan pada hari Senin tanggal 10 Juni 2024, dengan memberikan permainan pesan berantai yang dilakukan dengan anak yang berdiri berbaris di tengah ruang kelas. Permainan ini dimainkan dengan peneliti yang menyampaikan pesan secara berbisik kepada anak yang di baris pertama,

dan anak pertama menyampaikan pesan kepada anak yang kedua dan seterusnya sampai anak yang terakhir menjawab dengan suara besar apa pesan yang di bisikkan oleh temannya tersebut. Kalimat yang digunakan adalah “Faizan ulang tahun” dan “Mika bermain balon”.

### c. Kegiatan *Posttest*

Kegiatan *posttest* dilakukan pada hari Selasa tanggal 11 Juni 2024 kegiatan yang dilakukan dengan mengajak anak bersama-sama menghafal rukun islam dan rukun iman serta maju satu persatu kedepan untuk memimpin bacaan, dan mengisi lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Hasil observasi tersebut akan dianalisis dengan menggunakan rumus uji t agar dapat mengetahui pengaruh permainan pesan berantai dalam membina karakter komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

## C. Deskripsi 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 4.4 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
<b>Jumlah</b>							<b>122</b>	<b>24.4</b>	<b>610</b>
<b>Rata-Rata / Mean</b>							<b>12.2</b>	<b>2.44</b>	<b>61%</b>

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

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{13}{20} \times 100\%$$

$$= 65$$

Keterangan:

F : Skor

N : Jumlah Indikator

- c. Rumus menentukan rata-rata

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

$$= \frac{610}{10}$$

$$= 61$$

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 4.5 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
<b>Jumlah</b>							<b>189</b>	<b>37.8</b>	<b>945</b>
<b>Rata-Rata / Mean</b>							<b>18,9</b>	<b>3.78</b>	<b>94,5%</b>

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

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$= 95$$

Keterangan:

F : Skor

N : Jumlah Indikator

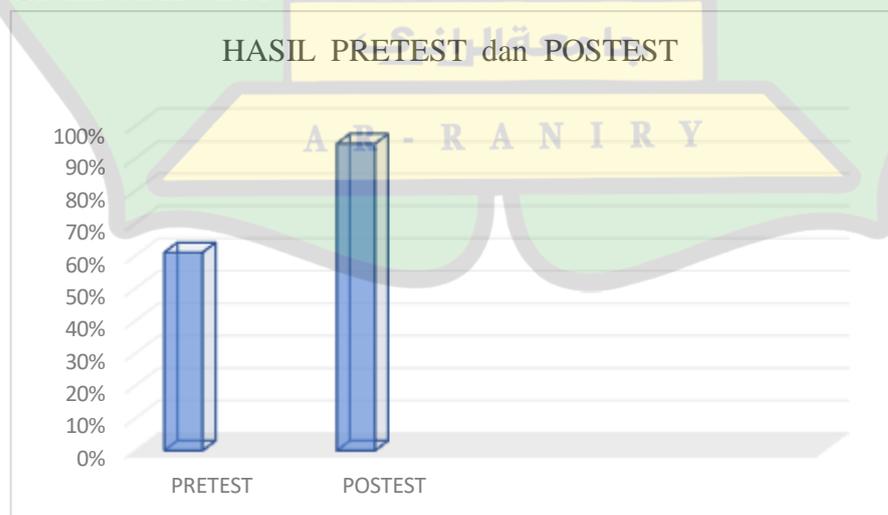
d. Rumus menentukan rata-rata

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}} \\
 &= \frac{945}{10} \\
 &= 94,5
 \end{aligned}$$

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 4.1 Hasil Pretest dan Postest**



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat perbedaan pada perolehan nilai pretest dan posttest terhadap kemampuan anak. Nilai rata-rata persentase pada pretest yang diperoleh adalah 61% sedangkan pada posttest nilai rata-rata yang diperoleh adalah 94,5%. Jadi, nilai posttest 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)  $> \alpha$ , maka tolak  $H_0$ . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_0$ : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

**Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Test Of Normality**

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

- 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. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

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

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

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

**Tabel 4.7 Hasil Uji t/ Hipotesis**

Model		Coefficients <sup>a</sup>		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	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

$H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  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  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya permainan pesan berantai berpengaruh dalam membina karakter komunikatif anak di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

#### **D. 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 pembanding 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 *chek 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 signifikan 0,05. Nilai signifikan untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov yaitu sebesar 0,200 yang artinya adalah  $\text{sig} > \alpha$  atau  $0,200 > 0,05$ , kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau signifikan dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Maka diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}} = 9 = 1,833$ , selanjutnya dilakukan uji hipotesis

dilakukan dengan cara membandingkan hasil  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $3.509 > 1.833$  maka terdapat pengaruh signifikan variabel X terhadap variabel Y, atau nilai signifikan  $0.008 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima.

**Tabel 4.8 Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif Anak**

Usia	Pretes	Postest	dk	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	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.<sup>1</sup>

Serta penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Ernanda Putri dan Nurmaniah, jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan bentuk *the equivalen time samples design*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak

<sup>1</sup> Eko Widhi Hastuti dan Lydia Ersta, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai*, Jurnal AUDI, II (2), 2018, h. 91

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 choran diperoleh  $Q_{hitung} > X^2$  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.<sup>2</sup>

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 sig. (2-tailed)  $0.200 > 0.05$ , dan uji homogenitas dengan nilai 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.<sup>3</sup>

Penelitian Hilda Widyanti, dkk, hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan berbicara anak pada prasiklus yaitu 13%, siklus I 27%,

---

<sup>2</sup> Mutiara Ernanda Putri dan Nurmaniah, *Pengaruh...*, h. 38

<sup>3</sup> Siti Ariantiningih, Muniroh Munawar, dan Anita Chandra Dewi Sagala, *Pengaruh Permainan Pesan Berantai Terhadap Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islam Sultan Agung 02 Semarang*, Jurnal Pendidikan Indonesia, 4 (8), Agustus 2023, h. 881

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.<sup>4</sup>

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

---

<sup>4</sup> Hilda Widyanti, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini di TK Rian Kumarajaya*, Jurnal Ceria2 (3), Mei 2019, h. 92-104

pesan berantai dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan menyimak anak semakin meningkat.<sup>5</sup>

Serta Mulyati, jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian tindakan kelas. Berdasarkan persentase kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan bernilai 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.<sup>6</sup>

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

---

<sup>5</sup> Shofia Hikmatuzzohrah, dkk, *Penerapan Permainan Pesan Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di RA Hidayatul Ikhsan NW Teaban*, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, V (7), N (3), September 2022, h. 1058

<sup>6</sup> Mulyati, *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur*, Jurnal Pesona Paud V (1), N (3), 2012, h.11

sebesar 33,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran permainan pesan berantai mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik.<sup>7</sup>

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 bernantai untuk konsentrasi anak kelompok A dinyatakan valid dan praktis.<sup>8</sup>

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,

---

<sup>7</sup> Lutfiana Arriza Novianti, Oksiana Jatningsih, dan Edy Purnomo, *Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Metode Permainan Pesan Berantai Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X-4 SMAN 1 Ponorogo*, Jurnal Tinta, 5 (2), 2023, h.159

<sup>8</sup> Fricilia Febriani, Syafdaningsih, Dan Rukiyah, *Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak di Kelompok A Kartika II-1 Palembang*, Jurnal Tumbuh Kembang, 6 (1), 2019 h.1-13

memahami/mempelajari cara berkomunikasi yang baik, bersosialisasi, dan dapat membuat anak- anak percaya diri dalam berkomunikasi.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  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.

#### B. Saran

- a. Kepada Guru hendaknya dapat memahami karakteristik anak dalam belajar sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan anak dengan baik, dan juga diharapkan dapat selalu berinovasi, berdistribusi, dan berkreasi dalam pembelajaran terutama dengan menggunakan permainan pesan berantai dalam pembelajaran agar meningkatkan komunikasi dan komunikatif kepada anak-anak.

- b. Kepada Peneliti diharapkan dapat dijadikan referensi bagi Peneliti lain dalam melakukan penelitian sejenis



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M. Siti Suwadah Rimang dan Irwana R. Badji. 2021. *Permainan Bahasa (Pembelajaran Bahasa Indonesia)*, (Makassar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia)
- Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. (Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM)
- Amin, Nur Fadilah. dkk. 2023. *Konsep Umum Poopulasi dan Sampel Dalam Penelitian*. Jurnal PILAR. 14 (1)
- 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)
- Ariyanti, Tatik. 2018. *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. V.8, No.1
- Devianty, Eina. 2019. *Membangun Bahasa Komunikatif Untuk Anak Usia Dini*. Nizhamiyah, 9 (2)
- El-Khuluqo, Ihsan. 2015. *Manajemen Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Febriani, Fricilia. dkk. 2019. *Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak di Kelompok A Kartika II-1 Palembang*. Jurnal Tumbuh Kembang. 6 (1)
- Fithriyah, Dewi Niswatul. dkk. 2023. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti. 10 (2),

- Fitriani, Bahrin dan Rosmiati. 2021. *Upaya Guru Meningkatkan Nilai Karakter Komunikatif Pada 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)
- Hartono, Jogiyanto. 2018. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. (Yogyakarta: CV Andi Offset)
- 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)
- Isparjadi. 2015. *Statistik Pendidikan*. (Jakarta: P2LPTK)
- Khotimah, Nafis Khoirun. 2019. *Pengaruh Permainan Bahasa Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*, Skripsi PGPAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

- 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)
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: PT Kharisma)
- Mulyati. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Pesan Berantai di TK Taufiq Perguruan Islam Bayur*. Jurnal Pesona Paud V (1). N (3)
- Murjainah, dkk. 2022. *Kurikulum Pendidikan Karakter*. (Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka)
- Musfiroh dan Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka)
- Natsir B. Kotten. 2015. *Pendidikan Karakter: Membangun Watak & Kepribadian Anak*. (Malang: Media Nusa Creative)
- 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, Anggun Kartika dan Renti Oktaria. 2020. *Analisis Hubungan Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. 6 (2)
- 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. N0, 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)
- Rahmatiah. 2021. *Character Building (Pembangunan Karakter)*. Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam. 8 (2)
- Ramadhanti, Maharani, dkk. 2019. *Pembentukan Karakter Dalam Pembelajaran BCCT (Beyond Center a4nd Circle Time)*. Jurnal Educate. 4 (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
- Rochani Mulyani, sri. 2021. *Metodologi Penelitian*. (Bandung: CV Widina Media Utama)
- Rozana, Salma, dkk. 2021. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. (EDU PUBLISHER: Jawa Barat)
- Sakti, Meryn Putria Mahardhika dan Ermy Roesminingsih. 2018. *Implementasi Permainan Bisik Berantai Berbasis Kartu Bergambar Dalam Menstimulasi kemampuan Mengingat Anak Kelompok A di TK Santhi Puri Sidoardjo*. Jurnal PAUD Teratai. 6 (3)
- Subagia, Nyoman. 2021. *Pola Asuh Orang Tua: Faktor, Implikasi Terhadap Perkembangan Karakter Anak*, (Bandung: Nilacakra)
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Suharto, Eko dan Yunus. 2021. *Pendidikan Karakter Efektif di Era Milenial*. (Jawa Barat: CV Adanu Abimata)

- Sukatin dan M. Shoffa Saifillah Al-Faruq. 2021. *Pendidikan Karakter*. (Yogyakarta: CV Budi Utama)
- Sunarta, Desy Arum, dkk.2023. *Pengantar Metodologi Penelitian*. (Makassar: CV. Tohar Media)
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. (jakarta: kencana)
- Swarjana, Ketut. 2022. *Populasi-Sampel, Teknik Sampling dan Bias Dalam Penelitian*. (Yogyakarta: ANDI)
- Umam, Nasrul dan Utami Budiayati. 2020. *Pembelajaran Bahasa Arab Anak Usia Dini Berbasis Nilai-Nilai Karakter*. Jurnal Warna. 4 (1)
- Urnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis Dengan SPSS*, (Ponorogo: CV Wade Groub)
- 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)
- Yam, Jim Hoy dan Ruhayat Taufik. 2021. *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Ilmu Administrasi. Vol.3, No.2
- Yaumi. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi*. (Jakarta: prenadamedia)



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-10046/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023**

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 September 2023

**MEMUTUSKAN**

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :  
1. Muthmainnah, MA Sebagai Pembimbing Pertama  
2. Lina Amelia, M. Pd Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi :

Nama : **Wida Diana**  
NIM : 180210061  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 06 September 2023

An. Rektor  
Dekan,



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-4426/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah TK FKIP Unsyiah Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : WIDA DIANA / 180210061

Semester/Jurusan : XIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jln. Utama Rukoh. Rukoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh**

Banda Aceh, 3 Juni 2024

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



A R - Y

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

NIP. 197208062003121002

Berlaku sampai : 31 Juli 2024



YAYASAN FKIP UNSYIAH  
TAMAN KANAK-KANAK FKIP UNSYIAH

DARUSSALAM-BANDA ACEH

Alamat : Jl.Inong Balee,Asrama PPG,Kopelma Darussalam Banda Aceh

Nomor : 592/TK-FKIP/VI/2024

Banda Aceh, 12 Juni 2024

Lamp : -

Perihal : Selesai Penelitian Ilmiah Mahasiswa

Kepada Yth,

Ketua Progran Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

UIN Ar-Raniry

Di

Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat dari Ketua Prodi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Nomor : B-4426/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2026) tanggal 3 Juni 2024, perihal izin melaksanakan Penelitian Ilmiah Mahasiswa di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. Dengan ini kami beritahukan kepada Saudara bahwa:

Nama : Wida Diana

NIM : 180210061

Prodi : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Judul Skripsi : *Pengaruh Permainan Pesan Berantai dalam Membina Karakter Komunikatif di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh*

Benar telah selesai melaksanakan Penelitian Ilmiah Mahasiswa pada TK FKIP Unsyiah Kopelma Darussalam Banda Aceh pada tanggal 05 s.d 12 Juni 2024.

Demikian untuk dapat dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Kepala TK FKIP Unsyiah

(Cut Yunizar Ewy, S.Psi)

NUP IK. 5934 7626 6330 0022

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM MEMBINA**  
**KARAKTER KOMUNIKATIF DI TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

Nama Sekolah : Tk Fkip Unsyiah Banda Aceh  
 Tahun Ajaran : 2024/2025  
 Peneliti : Wida Diana  
 Nama Validator :  
 Pekerja Validator : Muthmainnah, S.Pd.I.,MA.

**A. Petunjuk**

1. Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek: format, bahasa, dan konten substansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda 2. Sebagian data sudah sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Sebagian sudah menarik 3. Seluruhnya sudah menarik

<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③ 3. Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③ 3. Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③ 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik ③ 3. Sangat baik
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBSTANSI</b>	
	1. Kesesuaian antar aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③ 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti
	2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Sebagian indikator sudah lengkap ③ 3. Seluruh indikator lengkap

### B. Penilaian Umum

kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- ③ 3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi

**C. Komentar dan Saran**

.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 22 Mei 2024

Validator,

Muthmainnah, S.Pd.I.,MA.

NIP. 198204202014112001

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**  
**TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

**A. Identitas program**

Semester : 2 (Kedua)  
Minggu ke- : 17  
Bulan : Juni 2024  
Kelompok : A (4-5 tahun)  
Topik : Cita-cita  
Subtopik : Aku Ingin Menjadi Polisi

**B. Tujuan kegiatan**

1. Anak dapat mengucapkan doa naik kendaraan darat
2. Anak dapat menyebutkan Asmaul Husna, rukun islam, dan rukun iman
3. Anak dapat mengenal dan mengetahui siapa itu polisi
4. Menanamkan kebiasaan kepada anak untuk mengucapkan kata santun (permisi, tolong, maaf, dan terima kasih)
5. Anak dapat membaca doa, hadist, dan ayat pendek
6. Anak dapat membuat karya dari bahan sekitar
7. Anak dapat mengetahui/mengenal alat-alat yang digunakan polisi
8. Anak mampu mengikuti permainan motorik kasar
9. Anak mampu mengikuti permainan pesan berantai

**C. Alat dan bahan**

Gambar/foto, LKPD, pensil, penghapus, majalah, crayon, balok, leggo, platisin, buku doa/juz amma, bola, buku tulis, dsb.

**Hari 1: Rabu**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Kegiatan Pembuka ± 45 menit. 08.00 – 08.45	Memberi dan membalas salam				
	Berdoa sebelum belajar				
	Mengucap doa naik kendaraan				
	Bercakap tentang cita-cita				
	Bercerita pengalaman anak				
	Bercakap-cakap tentang polisi				
	<b>Olah Raga Diluar Kelas</b>				
Kegiatan Inti ± 90 menit. 08.45 – 09.45	Menggambar kantor polisi				
	Membuat rambu-rambu lalu lintas dengan balok/leggo				
	<b>Makan dan Istirahat</b>				
Kegiatan Penutup ± 30 menit. 10.30 – 11.00	Menyanyikan lagu polisi				
	Berhitung dengan sempurna				
	Menanyakan perasaan selama belajar hari ini				
	Diskusi kegiatan esok hari				
	Anak dibimbing untuk membereskan meja dan kursi serta merapikan pakaian				

	Berdoa, salam, pulang				
--	-----------------------	--	--	--	--

Banda Aceh, 05 Juni 2024

Mengetahui,

Guru Kelas

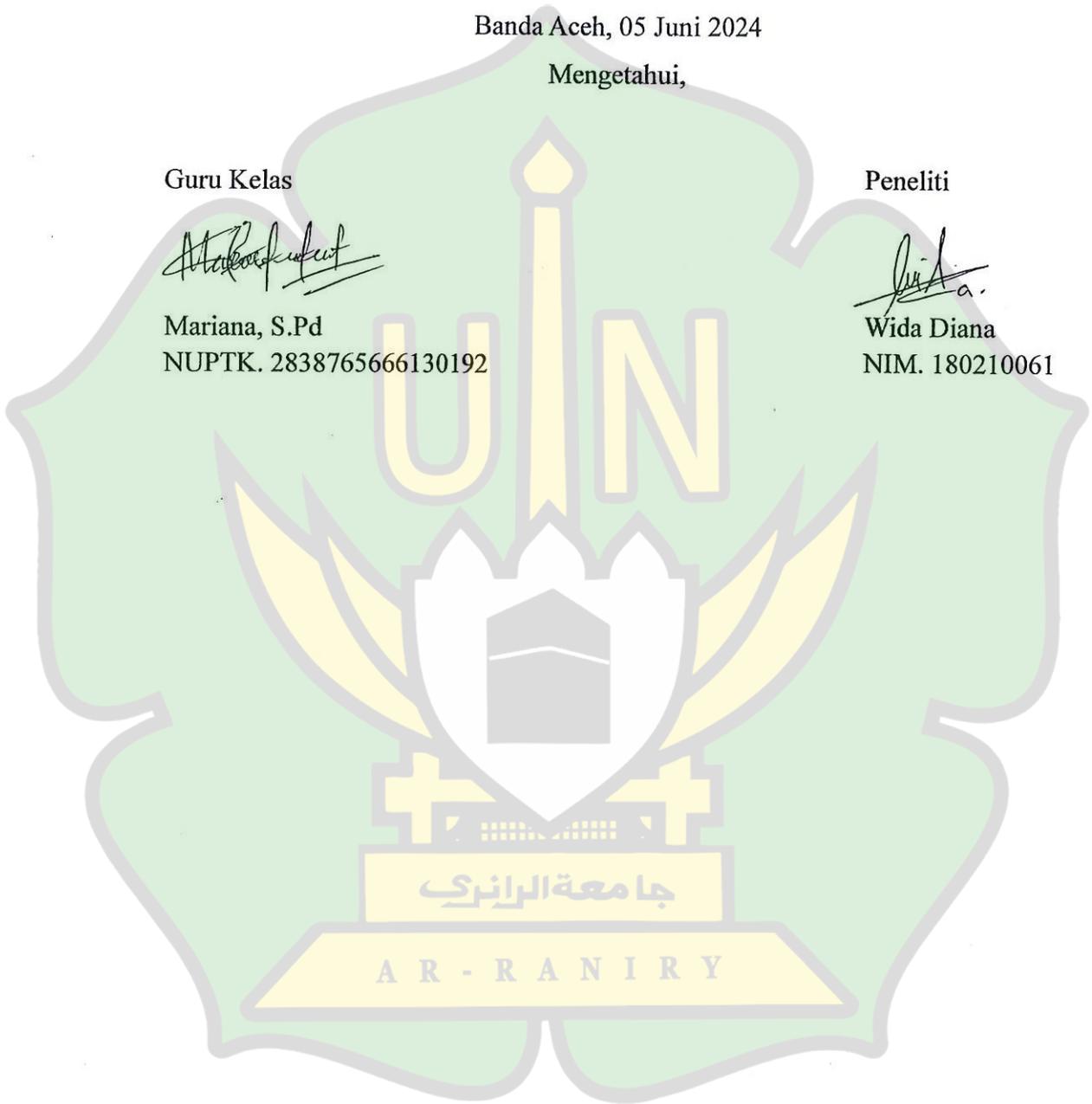


Mariana, S.Pd  
NUPTK. 2838765666130192

Peneliti



Wida Diana  
NIM. 180210061



**Hari 2: Kamis**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Kegiatan Pembuka ± 45 menit. 08.00 – 08.45	Memberi dan membalas salam				
	Berdoa sebelum belajar				
	Menyebutkan 5 Asmaul Husna				
	Bercerita pengalaman anak				
	Menyebutkan macam-macam polisi				
	<b>Olah Raga Diluar Kelas (Bermain permainan pesan berantai)</b>				
Kegiatan Inti ± 90 menit. 08.45 – 09.45	Mewarnai gambar kaligrafi				
	Membuat bentuk pistol dengan platisin				
	Menggambar rambu-rambu lalu lintas				
<b>Makan dan Istirahat</b>					
Kegiatan Penutup ± 30 menit. 10.30 – 11.00	Bercakap-cakap tentang tata tertip dikelas				
	Menanyakan perasaan selama hari ini				
	Diskusi kegiatan esok hari				

	Anak dibimbing untuk membersihkan meja dan kursi serta merapikan pakaian				
	Berdoa, salam, pulang				

Banda Aceh, 06 Juni 2024

Mengetahui,

Guru Kelas



Mariana, S.Pd  
NUPTK. 2838765666130192

Peneliti



Wida Diana  
NIM. 180210061



**Hari 3: Jumat**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Kegiatan Pembuka ± 45 menit. 08.00 – 08.45	Memberi dan membalas salam				
	Berdoa sebelum belajar				
	Menyebutkan waktu-waktu shalat				
	Bercerita pengalaman anak				
	Bercerita tentang mobil patroli				
	<b>Olah Raga Diluar Kelas (Bermain permainan pesan berantai)</b>				
Kegiatan Inti ± 90 menit. 08.45 – 09.45	Mewarnai gambar polisi				
	Menebalkan kata polisi				
	Membuat bentuk mobil dengan leggo				
<b>Makan dan Istirahat</b>					
Kegiatan Penutup ± 30 menit. 10.30 – 11.00	Bermain peran menjadi polisi				
	Mengulangi kalimat yang diucapkan oleh guru				
	Menanyakan perasaan selama hari ini				
	Diskusi kegiatan esok hari				

	Anak dibimbing untuk membereskan meja dan kursi serta merapikan pakaian				
	Berdoa, salam, pulang				

Banda Aceh, 07 Juni 2024

Mengetahui,

Guru Kelas

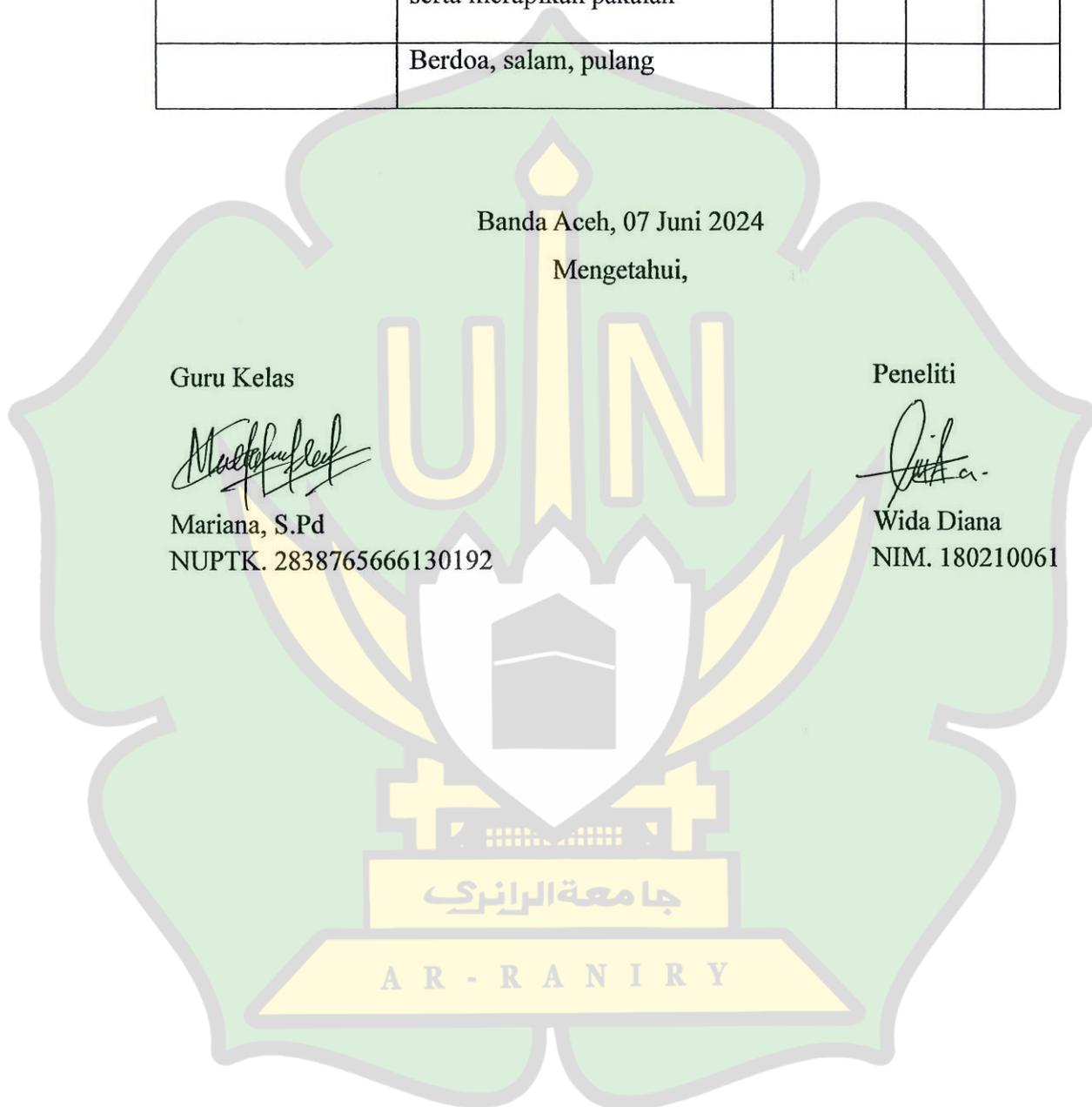


Mariana, S.Pd  
 NUPTK. 2838765666130192

Peneliti



Wida Diana  
 NIM. 180210061



Hari 4, Senin

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Kegiatan Pembuka ± 45 menit. 08.00 – 08.45	Memberi dan membalas salam				
	Berdoa sebelum belajar				
	Melafazkan azan				
	Bercerita pengalaman anak				
	Bercakap-cakap tentang polisi				
	Tanya jawab tentang siapa yang menjaga keamanan di jalan				
	<b>Olah Raga Diluar Kelas (Bermain permainan pesan berantai)</b>				
Kegiatan Inti ± 90 menit. 08.45 – 09.45	Mencocok gambar topi pak polisi				
	Mengelompokkan pistol menurut ukuran besar-kecil				
<b>Makan dan Istirahat</b>					
Kegiatan Penutup ± 30 menit. 10.30 – 11.00	Membaca kartu gambar p-o-l-i-s-i				
	Menghitung jumlah gambar peluit				
	Menanyakan perasaan selama				

	hari ini				
	Diskusi kegiatan esok hari				
	Anak dibimbing untuk membersihkan meja dan kursi serta merapikan pakaian				
	Berdoa, salam, pulang				

Banda Aceh, 10 Juni 2024

Mengetahui,

Guru Kelas

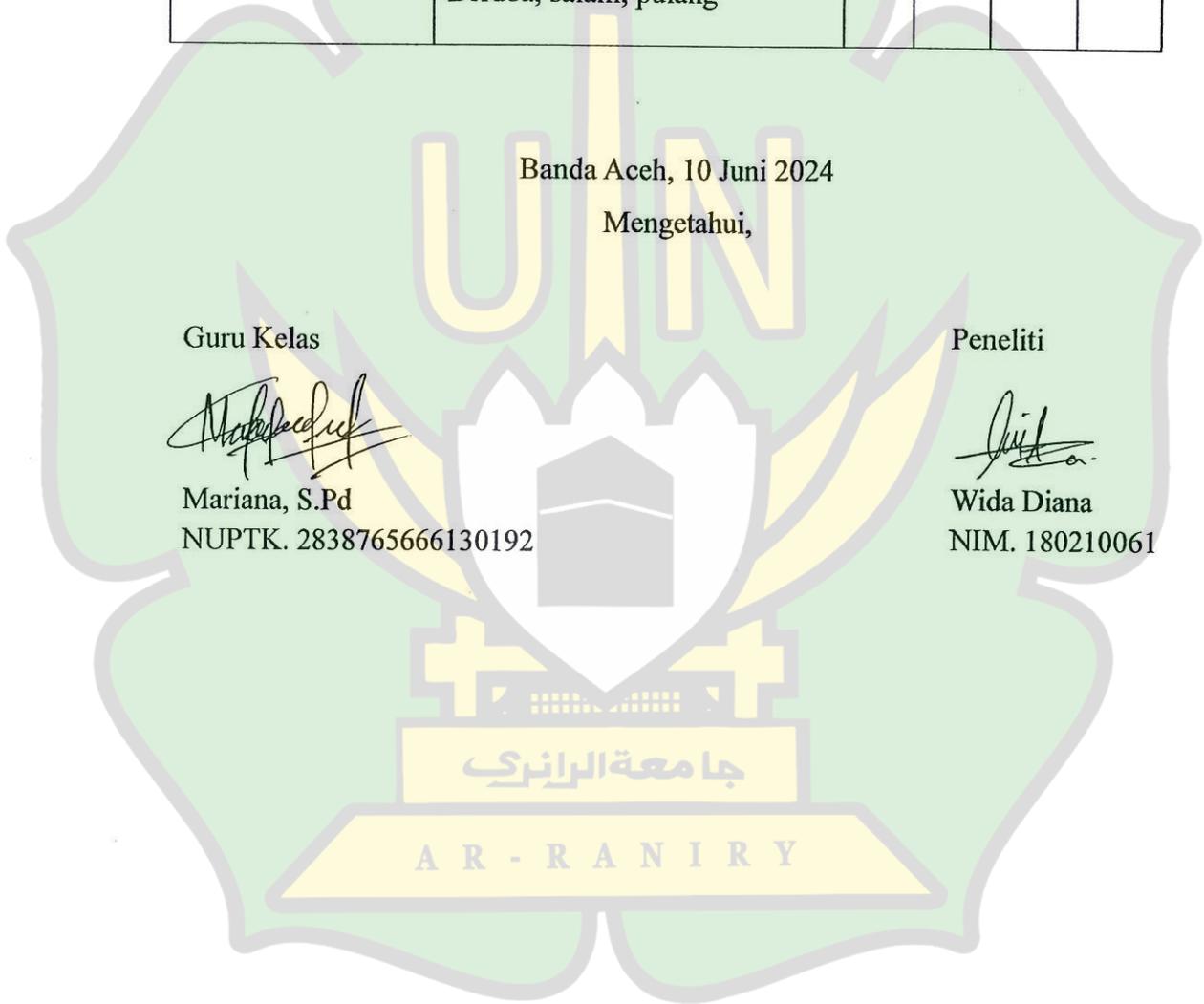


Mariana, S.Pd  
NUPTK. 2838765666130192

Peneliti



Wida Diana  
NIM. 180210061



**Hari 5, Selasa**

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
Kegiatan Pembuka ± 45 menit. 08.00 – 08.45	Memberi dan membalas salam				
	Berdoa sebelum belajar				
	Mengulang rukun islam dan rukun iman				
	Bercerita pengalaman anak				
	Bercakap-cakap tentang tugas-tugas polisi				
	<b>Olah Raga Diluar Kelas</b>				
Kegiatan Inti ± 90 menit. 08.45 – 09.45	Menyusun puzzle polisi				
	Menghubungkan kata dengan gambar				
	Menarik garis putus-putus menjadi sebuah gambar				
	<b>Makan dan Istirahat</b>				
Kegiatan Penutup ± 30 menit. 10.30 – 11.00	Bercakap-cakap tentang merapikan mainan setelah bermain				
	Menyebutkan warna-warna dalam bahasa arab				

	Menanyakan perasaan selama hari ini				
	Diskusi kegiatan esok hari				
	Anak dibimbing untuk membereskan meja dan kursi serta merapikan pakaian				
	Berdoa, salam, pulang				

Banda Aceh, 11 Juni 2024

Mengetahui,

Guru Kelas



Mariana, S.Pd  
NUPTK. 2838765666130192

Peneliti



Wida Diana  
NIM. 180210061

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK PRETEST,  
TREATMENT DAN POSTTEST**

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM  
MEMBINA KARAKTER KOMUNIKATIF DI  
TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

Nama Sekolah : TK Fkip Unsyiah Banda Aceh  
Semester/Bulan : 2 / Juni 2024  
Kelas : A2  
Hari/ Tanggal : Rabu / 05  
Nama : MMR / Pretest

**A. Petunjuk**

Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilain dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/ bapak.

Kriteria:

No	Presentase	Pencapaian	Kriteria/ Skor
1.	0-25%	Belum Berkembang	1
2.	26-50%	Mulai Berkembang	2
3.	51-75%	Berkembang Sesuai Harapan	3
4.	76-100%	Berkembang Sangat Baik	4

**Lembar Observasi karakter komunikatif Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Sub Indikator	Aspek yang di Amati	Skor				Nilai
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Dapat berkomunikasi dengan baik dan santun.	Anak mampu berbicara dengan guru atau teman sebayanya dengan bahasa yang baik dan santun			✓		
2.	Menjadi pendengar yang baik.	Anak fokus mendengarkan apa yang sedang dibicarakan oleh guru atau teman sebayanya			✓		
3.	Perhatian terhadap orang	Anak mampu bersikap empati		✓			

	lain.	dengan guru atau teman sebayanya					
4.	Dapat bekerja sama.	Anak saling membantu dengan guru atau teman sebayanya saat membutuhkan pertolongan		✓			
5	Menghormati orang lain	Anak mampu beradaptasi dengan teman sekelas dan teman diluar kelas			✓		

(sumber: Eko Suharto dan Yunus, *Pendidikan Karakter Efektif di Era Milenial*)

Guru Kelas



Mariana, S.Pd  
NUPTK. 2838765666130192

Banda Aceh, 05 Juni 2024  
Kepala TK EKIP Unsyiah



Cut Yunizar Ewy, S.Psi  
NUPTK. 5034762663300020

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN ANAK PRETEST,  
TREATMENT DAN POSTTEST**

**PENGARUH PERMAINAN PESAN BERANTAI DALAM  
MEMBINA KARAKTER KOMUNIKATIF DI  
TK FKIP UNSYIAH BANDA ACEH**

Nama Sekolah : TK Fkip Unsyiah Banda Aceh

Semester/Bulan : 2 / Juni 2024

Kelas : A2

Hari/ Tanggal : Selasa / 11

Nama : MMR / Posttest

**A. Petunjuk.**

Jawaban diberikan tanda kolom kriteria penilain dengan memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan pendapat ibu/ bapak.

Kriteria:

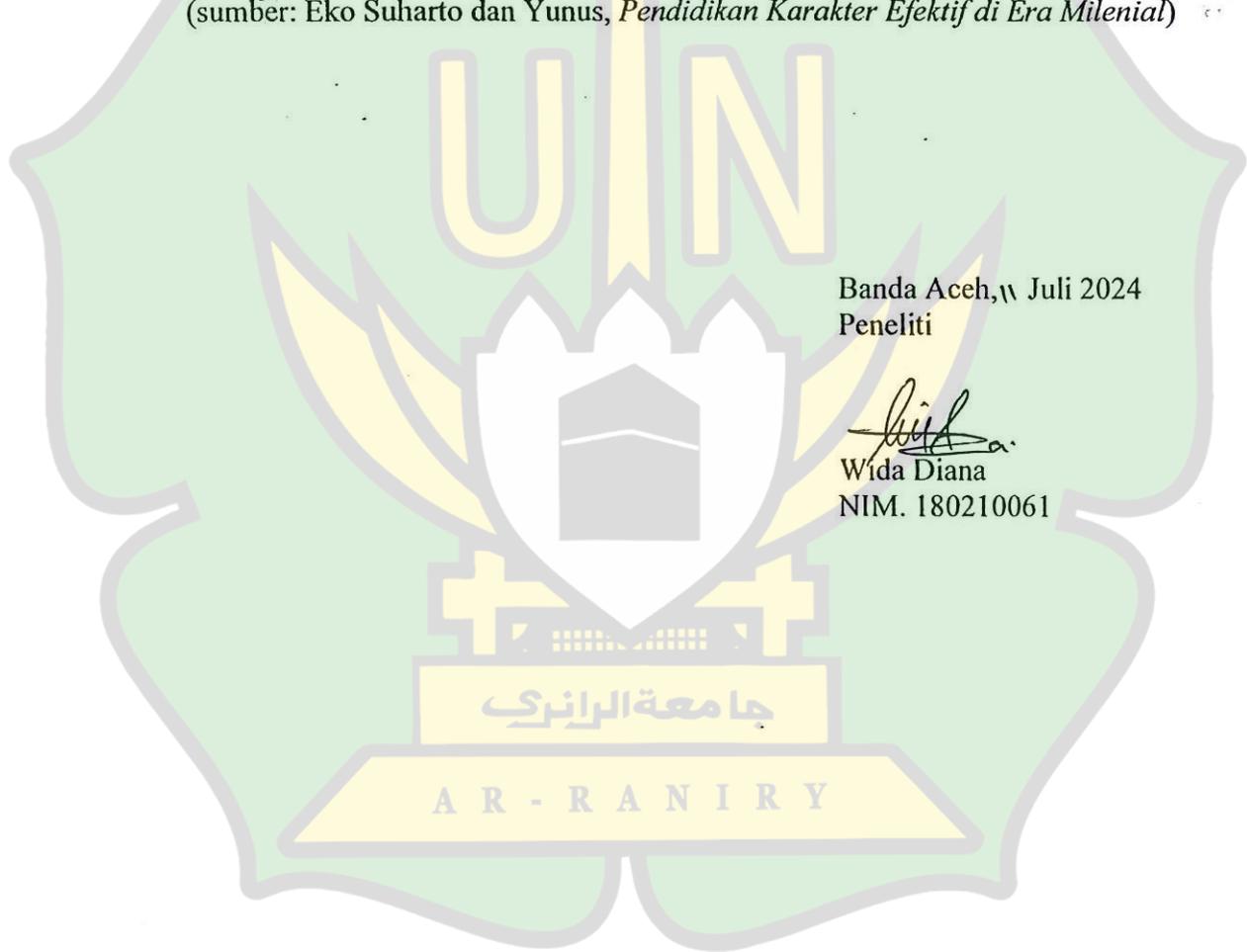
No	Presentase	Pencapaian	Kriteria/ Skor
1.	0 - 25%	Belum Berkembang (BB)	1
2.	26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
3.	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4.	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

**Lembar Observasi karakter komunikatif Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Sub Indikator	Aspek yang di Amati	Skor				Nilai
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4	
1.	Dapat berkomunikasi dengan baik dan santun.	Anak mampu berbicara dengan guru atau teman sebayanya dengan bahasa yang baik dan santun				✓	
2.	Menjadi pendengar yang baik.	Anak fokus mendengarkan apa yang sedang dibicarakan oleh guru atau teman sebayanya				✓	
3.	Perhatian terhadap orang	Anak mampu bersikap empati				✓	

	lain.	dengan guru atau teman sebayanya					
4.	Dapat bekerja sama.	Anak saling membantu dengan guru atau teman sebayanya saat membutuhkan pertolongan				✓	
5	Menghormati orang lain	Anak mampu beradaptasi dengan teman sekelas dan teman diluar kelas				✓	

(sumber: Eko Suharto dan Yunus, *Pendidikan Karakter Efektif di Era Milenial*)



Banda Aceh, 11 Juli 2024  
Peneliti

*Wida Diana*  
Wida Diana  
NIM. 180210061

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN



PRETEST



TREATMENT I



TREATMENT II



TREATMENT III



POSTEST