

PENGARUH PERMAINAN DAN KEMAMPUAN MENYIMAK TERHADAP KEMAMPUAN BERCEKITA

TITI RACHMI

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. E-mail: titi_rachmi@yahoo.com

Abstract: *The aim of the research is to analyze the influence between play and listening ability to the story telling skills of kindergarten student in Tangerang. This research spent two month since early march until april using experimental factorial 2x2 method with treatment by level. Sample of this research is selected 33 children in kindergarten RA Al Muhajirin and 30 children in kindergarten TK Bina Madani with a total of 63 children were determined by multistage sampling technique. Based on the analysis of data, thus it can be concluded that (1) story telling skills student that is given dramatic play is higher than story telling skills that is given constructive play, (2) there is interaction between play with listening skills trough story telling skills of kindergarten students, (3) story telling skill students that have higher listening skills and given dramatic play is higher than a group of student that is given constructive play, (4) story telling skills student that have lower listening skills and given dramatic play is lower than a group of student that is given constructive play.*

Keyword: *Story Telling Skills, Dramatic and Constructive Play, Listening Ability.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh antara permainan dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita siswa kelompok B Taman Kanak-kanak di Tangerang. Penelitian dilakukan pada bulan Maret dan April menggunakan metode eksperimen faktorial 2x2 dengan *treatment by level*. Penelitian ini menggunakan sampel 63 siswa taman kanak-kanak kelompok B terdiri dari 33 siswa berasal dari RA Al-Muhajirin dan 30 siswa berasal dari TK Bina Madani menggunakan teknik multistage sampling. Berdasarkan dari analisis data yang diperoleh, dapat ditarik kesimpulan diantaranya (1) kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik lebih tinggi daripada siswa yang diberikan permainan konstruktif, (2) Terdapat interaksi antara permainan dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita siswa, (3) Kemampuan bercerita siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi dan diberikan permainan dramatik lebih tinggi dari kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif, (4) Kemampuan bercerita siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah dan diberikan permainan dramatik lebih rendah dari kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif.

Kata Kunci: **Kemampuan Bercerita, Permainan Dramatik dan Konstruktif, Kemampuan Menyimak**

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya bukan bertujuan untuk memberi anak pengetahuan kognitif untuk meningkatkan kecerdasan intelektual sebanyak-

banyaknya, tetapi mempersiapkan mental dan fisik anak untuk mengenal dunia sekitarnya secara lebih nyaman dan bersahabat. Sifat pendidikannya lebih bersifat

kekeluargaan, menyenangkan, dan yang paling utama adalah lebih persuasif yakni bersifat seruan dan ajakan. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa (Direktorat PAUD, 2004: 3). Optimalisasi potensi anak dapat dikembangkan melalui pemberian stimulus dengan melihat seluruh aspek perkembangan anak. Dalam hal ini pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan semua aspek perkembangan anak.

Kemampuan Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan yang dapat membantu anak serta dapat mengorganisir pikiran dan mengekspresikan emosi (Sawyer, 1996:143) sehingga dapat memberikan motivasi, memperkaya perbendaharaan kata dalam berbahasa, dan tidak mahal (Wright,

2002:3). Amstrong pun mengatakan bahwa bercerita merupakan kegiatan menuturkan kata-kata atau cerita (Amstrong, 2003:25) dan melalui bercerita seseorang dapat memberikan informasi, mengajarkan kata dan konsep-konsep. Selain itu melalui kegiatan ini seseorang dapat lebih mudah mengingat informasi terutama bagi anak usia dini.

Kegiatan bercerita juga dapat meningkatkan apresiasi anak terhadap literatur (Eliason & Jenkins, 2008:25). Dengan demikian informasi yang didapat anak dapat melalui guru, televisi, bahkan dari teman sebaya dan lingkungan sekitarnya dapat dicerna oleh anak dan dapat menambah perbendaharaan kata baru bagi anak. Pemerolehan informasi yang didapat anak akan disimpan dalam memori. Terjadi proses informasi saat anak memperoleh informasi. Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita adalah skill yang dimiliki oleh seorang anak untuk mengungkapkan perasaan melalui kata-kata dan ekspresi, sehingga

anak dapat memberikan informasi kepada orang lain dan dapat memperkaya pembendaharaan kata anak.

Permainan Dramatik dan Konstruktif

Bermain merupakan salah satu cara atau kegiatan yang menyenangkan yang dapat membuat anak merasa senang, gembira, nyaman, menumbuhkan rasa percaya diri, dapat bertukar pikiran melalui bercerita serta dapat mewujudkan kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuannya. Bermain tidak hanya menggerakkan benda-benda, tetapi lebih bermakna jika dalam aktivitas anak bermain, ada cerita yang membuat hidup kegiatan permainannya dan tidak ada paksaan dan tanpa ada desakan tanggung jawab (Lubis, 2002: 38). Santrock percaya bahwa permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam (Santrock, 2002: 272). Kegiatan bermain dapat dilakukan secara sendirian maupun

berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Santoso, 2002: 46). Dengan demikian permainan adalah suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara sendirian maupun berkelompok yang bertujuan untuk kesenangan dengan melepaskan energi dan meluapkan perasaan sehingga mendapatkan Kenyamanan. Kemudian anak dapat belajar terlibat langsung.

Keterlibatan anak secara langsung akan membuat anak mendapatkan pengalaman baru. Interaksi, komunikasi, empati, dan sosialisasinya dapat berguna saat anak menginjak pada usia yang lebih besar. Permainan juga menitikberatkan pada penyesuaian lingkungan kehidupan sehingga menjadikan pemainnya mendapatkan manfaat di masa yang akan datang. Permainan yang akan diberikan untuk objek penelitian adalah permainan konstruktif dan dramatik. Permainan konstruktif merupakan bentuk permainan yang berbeda dengan permainan sensorimotor dan simbolik, namun merupakan kombinasi antara

permainan fungsional sensori motor dengan permainan simbolik (Docket & Fleeer, 2003: 59). Dalam hal ini permainan konstruktif lebih menekankan pada penggunaan bahan untuk membangun sesuatu yang nantinya akan berwujud tetap walaupun permainan telah selesai sehingga keterlibatan penggunaan objek atau tindakan dapat dilakukan secara berulang.

Jika pada permainan konstruktif menitikberatkan pada kegiatan membangun dan membentuk sesuatu, sedangkan pada permainan dramatik lebih menitikberatkan pada bermain peran. Dalam bermain dramatik, anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga memainkan tokoh yang mereka kenal melalui media televisi seperti film kartun atau melalui dongeng. Anak-anak juga dapat melakukan peran imajinatif memainkan peran tokoh yang dikenalnya. Hal ini diperkuat oleh Stone yang mengatakan bahwa pada permainan dramatik dapat memerankan menjadi orang lain sehingga mereka

dapat mengasah pemahaman mereka mengenai dunia, memperluas kosakata dan perbendaharaan kata, serta memiliki keterampilan sosial terhadap sesama (Gestwicki, 2007: 38). Dengan demikian dapat diidentifikasi mengenai kelebihan permainan konstruktif diantaranya: (1) anak dapat menciptakan produk; (2) anak dapat memecahkan masalah; (3) anak dapat berpikir kritis menggunakan imajinasi dalam membuat sesuatu.

Kelebihan dari permainan dramatik diantaranya: (1) anak dapat meniru perilaku dan bahasa serta cara bicara orang lain; (2) anak dapat meluapkan emosinya dengan melepaskan rasa takut dan gembiranya; (3) anak dapat mewujudkan khayalannya; (4) anak dapat bekerja sama dengan orang lain; (5) anak dapat berfantasi melalui peristiwa kehidupan sehari-hari yang mereka alami; (6) menambah kosakata dan perbendaharaan anak; dan (7) memiliki keterampilan sosial terhadap sesama. Pemilihan permainan tersebut berdasarkan tahapan permainan yang sesuai dengan usia anak.

Fakta yang terjadi sekarang ini adalah komunikasi guru terhadap anak didik masih terlihat kurang. Ini terlihat saat aktivitas guru didalam kelas lebih banyak melakukan kegiatan yang mengembangkan aspek motorik halus seperti menulis dan mewarnai daripada berdiskusi dan bercerita. Yulina mengatakan salah satu tahapan perkembangan yang penting pada anak adalah bahasa karena bahasa merupakan faktor awal yang menentukan anak untuk dapat berkomunikasi kepada lingkungannya (Yulina, 2013). Empat aspek bahasa yang sangat dicermati dalam penelitian ini adalah aspek menyimak dan berbicara. Akar permasalahan dari kedua aspek tersebut salah satunya adalah pola komunikasi dalam hal penyampaian pesan dari guru yang masih terlihat kurang fleksibel dalam pemilahan kata, sehingga membuat siswa lebih banyak terdiam. Pola tersebut sangat mempengaruhi kemampuan menyimak siswa yaitu siswa lebih banyak terdiam saat guru menanyakan kembali kegiatan yang akan dilakukan sehingga terjadi

lebih dari satu kali penjelasan penyampaian dalam pemberian aktivitas. Hal tersebut terjadi di RA Al-Muhajirin yang terletak di Perumahan Sekretariat Negara RI Kelurahan Panunggangan Utara, Kecamatan Pinang, Kota Tangerang.

Kemampuan Menyimak

Menyimak adalah persepsi seseorang dalam memperhatikan, menjadi pemerhati, dan menyeleksi apapun yang terdapat dilingkungan sekitar (Jalongo, 2007:78) dan berhubungan dengan komunikasi lisan (Tarigan, 2008:31). Menyimak akan berjalan efektif jika penyimak menggunakan ketajaman pendengarannya serta dapat membedakan bunyi suara dan kata serta dapat menerjemahkan beberapa kata menjadi makna melalui menyimak pemahaman (Bromley, 1992: 165). Dengan demikian kemampuan menyimak seseorang dapat terlihat dalam suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap pesan,

memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara melalui bahasa lisan. Kemampuan menyimak dapat meningkat jika berlatih secara terus-menerus dan diberikan pemodelan secara aktif.

Hal yang terjadi di RA Al-Muhajirin yang berada dikawasan perumahan siswa menunjukkan kemampuan menyimak yang sangat minim. Siswa kurang dapat menanggapi bunyi-bunyi tertentu pada kata-kata dan lingkungan sekitar, siswa belum dapat mengulangi secara tepat sesuatu yang telah didengar, siswa belum dapat menyimak dan mengingat petunjuk-petunjuk dan pesan-pesan yang sederhana, kemudian siswa kurang dapat menjelaskan jawaban-jawaban dari beberapa pertanyaan.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut: “Kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik lebih tinggi daripada kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan konstruktif.”

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 *treatment by level* dengan variabel terikat yaitu kemampuan bercerita dan variabel bebas yaitu permainan (dramatik dan konstruktif). Penelitian ini untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik dengan yang diberikan permainan konstruktif, interaksi antara kemampuan menyimak dengan permainan terhadap kemampuan bercerita, perbedaan kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik dengan yang diberikan permainan konstruktif yang memiliki kemampuan menyimak tinggi, dan perbedaan kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik dengan siswa yang diberikan permainan konstruktif yang memiliki kemampuan menyimak rendah.

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester II tahun pelajaran 2013/2014, bulan

Maret sampai dengan April 2014. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelompok B RA atau TK di Kelurahan Panunggangan Utara, Kecamatan Pinang, Tangerang, sedangkan sampel penelitian adalah siswa Kelompok B RA Al-Muhajirin dan TK Bina Madani.

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan

teknik *multistage sampling*. Pengumpulan data untuk mengukur kemampuan bercerita dilakukan dengan menggunakan instrumen tes lisan. Desain penelitian dengan menggunakan rancangan faktorial *2x2 treatment by level* sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen rancangan faktorial *2x2 treatment by level* Pengaruh Permainan dan Kemampuan Menyimak Terhadap Kemampuan Bercerita pada siswa Kelompok B, Kecamatan Pinang, Tangerang

Permainan (A) Kemampuan Menyimak (B)	Dramatik (A ₁)	Konstruktif (A ₂)
Kemampuan Menyimak Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Kemampuan Menyimak Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data penelitian secara umum. Pengujian validitas kemampuan bercerita menggunakan validitas konstruk yaitu dengan menggunakan *expert judgement* yakni mengkonsultasikan instrumen kepada dosen ahli selaku pakar. Setelah itu dilakukan uji validitas panel kepada 15 orang guru dengan reliabilitas menggunakan rumus *Hyot*.

Uji validitas empirik menggunakan rumus korelasi item-total dan instrumen layak (valid) selain itu reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach* dan instrumen reliabel. Pengujian hipotesis penelitian yang diajukan menggunakan teknik analisis varians (ANAVA). Namun, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Pengujian normalitas menggunakan uji *liliefors* didapatkan

normal dan homogenitas menggunakan uji Bartleth dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ dapat dinyatakan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* pada tabel 3 dapat ditarik kesimpulan bahwa L_{hitung} pada delapan kelompok data penelitian lebih kecil dari L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk $N=20$ dan $N=10$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, dan kelompok data berdistribusi normal. Berdasarkan pada hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Bartlett, dapat dilihat bahwa harga χ^2 hitung untuk seluruh kelompok sampel adalah 1,0846 lebih kecil dari χ^2 tabel pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$, yaitu 7,8147. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi mempunyai varians yang sama besar atau homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas antara siswa yang diberikan permainan dramatik dan

konstruktif dengan menggunakan uji *Fisher*.

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 28 diperoleh F_h untuk kelompok A1 dan A2 sebesar 1,9131. Nilai F_h lebih kecil dari F_t pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ sebesar 2,1683. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua persyaratan uji hipotesis penelitian sudah terpenuhi. Berdasarkan pada hasil analisis ANAVA yang terdapat pada ringkasan sebelumnya, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

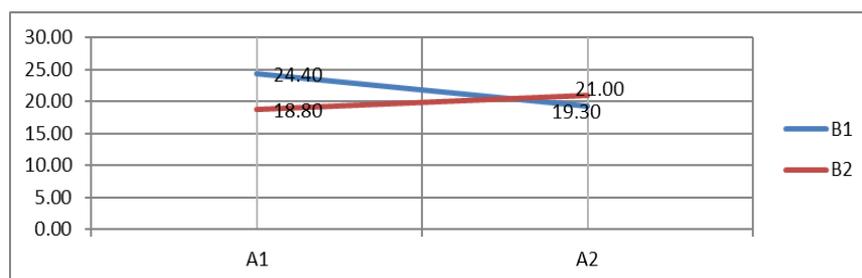
1. Perbedaan Kemampuan Ber-cerita pada Kelompok yang diberikan Permainan Dramatik dan yang diberikan Permainan konstruktif.

Hasil analisa data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ tersebut di atas, memberikan nilai F_{hitung} (F_h)=4,35 lebih besar dari F_{tabel} (F_t)=4,11. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak. Sebagai konsekuensinya maka H_1 diterima. Nilai rata-rata kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik sama dengan 21,60 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata

kemampuan bercerita siswa yang diberi permainan konstruktif sama dengan 20,15. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita kelompok siswa yang diberi permainan dramatik lebih tinggi dari pada kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan konstruktif, dengan kata lain bahwa kelompok A1 > kelompok A2. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita tinggi diperoleh pada kelompok anak yang diberikan permainan dramatik.

2. Interaksi antara Kemampuan Menyimak dengan Permainan terhadap Kemampuan Bercerita.

Hasil analisis data dengan menggunakan ANAVA dua jalur pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ tersebut diatas memberikan nilai $F_{hitung} = 27,55$ lebih besar dari $F_{tabel} = 4,11$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak. Sebagai konsekuensinya maka H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara permainan dengan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita. Untuk memperjelas terjadinya interaksi tersebut, berikut ini akan disajikan grafik yang menunjukkan interaksi yang dimaksud sebagai berikut:



Gambar 1. Interaksi Permainan dan kemampuan Menyimak

Pada gambar 1 dapat dijelaskan bahwa ada keterkaitan atau interaksi antara kegiatan permainan dengan kemampuan

menyimak. Dengan adanya pengaruh interaksi yang sangat signifikan antara permainan dengan kemampuan menyimak,

maka dilakukan uji perbandingan ganda (*multiple comparison*). Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui rerata skor group mana yang berbeda secara signifikan. Setiap sel (group) sampel pada penelitian ini berjumlah sama, maka digunakan uji Tukey. Uji Tukey dilakukan terhadap rerata skor group A_1B_1 dengan A_1B_2 , dan A_2B_1 dengan A_2B_2 .

3. Perbedaan Kemampuan Ber-cerita Anak yang diberikan Permainan Dramatik dengan yang diberikan Permainan Konstruktif

Berdasarkan data hasil pengujian lanjut dengan menggunakan uji Tukey, diperoleh harga Q_{hitung} sebesar 5,10 lebih besar dari Q_{tabel} sebesar 2,00 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik dan memiliki kemampuan menyimak tinggi (A_1B_1) lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan

konstruktif dan memiliki kemampuan menyimak tinggi (A_2B_1).

4. Perbedaan Kemampuan Ber-cerita Anak yang diberikan Permainan Dramatik dengan Anak yang diberikan Permainan Konstruktif

Berdasarkan data hasil pengujian lanjut diperoleh pula $Q_{hitung}=2,20$ lebih tinggi dari $Q_{tabel}=2,00$ pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$, berarti tolak H_0 . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita pada kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan permainan dramatik pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah.

Pada hipotesis pertama ditemukan perbedaan kemampuan bercerita antara kelompok siswa yang diberikan permainan dramatik dengan kelompok siswa yang diberi permainan konstruktif. Hal ini dibuktikan dengan uji Anava dua jalan diperoleh $F_{hitung}=4,35$ yang ternyata signifikan. Hal ini terlihat dari

perolehan skor rata-rata siswa dengan permainan dramatik yaitu 21,60 dan rata-rata skor dengan permainan konstruktif adalah 20,15. Hal ini didukung oleh hasil analisis yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bercerita antara siswa yang diberikan permainan dramatik dengan permainan konstruktif.

Berdasarkan hasil besarnya rata-rata skor yang dihasilkan dari kedua jenis permainan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pemberian permainan dramatik menghasilkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemberian permainan konstruktif. Dengan demikian, secara keseluruhan pemberian permainan dramatik lebih efektif dari pada pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan bercerita, khususnya yang menjadi subjek atau responden dalam penelitian ini.

Hal ini diperkuat oleh Gestwicki (2007:38) yang mengatakan bahwa bermain

dramatik membuat anak dapat mengasah pemahaman mereka mengenai dunia, memperluas kosakata dan perbendaharaan kata, serta memiliki keterampilan sosial terhadap sesama. Dalam hal ini permainan dramatik dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dalam mengungkapkan dengan menceritakan apa yang ada dalam pikirannya serta dapat bergaul dengan orang lain.

Pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi, melalui pendekatan statistik deskriptif juga menunjukkan perbedaan rata-rata skor kemampuan bercerita antara kelompok siswa yang diberikan permainan dramatik dengan kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif. Besarnya rata-rata skor kedua permainan ini adalah 24,40 dan 19,30. Berdasarkan kedua rata-rata skor ini menunjukkan selisih yang cukup besar, dengan demikian secara deskriptif keduanya berbeda. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis memperkuat adanya perbedaan tersebut, yaitu

diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan kemampuan bercerita siswa yang diberikan permainan dramatik dengan siswa yang diberikan permainan konstruktif. Melalui fakta tersebut maka dapat dikatakan bahwa permainan dramatik lebih baik dibandingkan dengan permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi.

Pada kelompok ini skor kemampuan bercerita yang diberikan dengan permainan konstruktif lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diberikan permainan dramatik, yakni skor kemampuan bercerita pada kelompok siswa yang diberi permainan konstruktif dengan kemampuan menyimak rendah, rata-rata skor adalah 21 sedangkan dengan permainan dramatik dengan kemampuan menyimak rendah rata-rata skor adalah 18,80. Perbedaan kedua rata-rata skor ini dibuktikan oleh hasil pengujian inferensial, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil

tersebut menggam-barkan bahwa permainan konstruk-tif lebih efektif dibandingkan dengan pemberian permainan dramatik pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah.

Berdasarkan hasil anali-sis yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa penggunaan pemberian permainan dramatik lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa dibandingkan dengan pemberian permainan konstruktif. Tentunya dalam penerapan permainan dramatik ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya karakteristik siswa. Karakteristik siswa berdasarkan pada kemampuan menyimak yang mereka miliki, dan permainan ini memberikan hasil yang lebih efektif pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi. Ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang sangat signifikan kemampuan bercerita pada dua kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi.

Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat interaksi antara permainan dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita terbukti, secara signifikan yakni dengan didapatkan nilai $F_{hitung}=27,55$ lebih besar dari $F_{tabel} = 4,11$. Dengan demikian menolak hipotesis H_0 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari interaksi antara permainan dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengelompokan siswa berdasarkan kemampuan menyimak memberikan efek atau pengaruh yang berarti terhadap aktivitas permainan dramatik maupun permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Hipotesis ini diperkuat oleh Zubaidah (2013) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa terjadi peningkatan menyimak melalui permainan bisik berantai siswa kelompok A di Simokerto Surabaya.

Hipotesis penelitian ketiga yang menyatakan bahwa kemampuan bercerita pada siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi yang diberikan permainan dramatik lebih baik dari pada kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif dapat diterima. Hal ini dapat dilihat pada besarnya rata-rata skor kemampuan bercerita pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi (A_1B_1) adalah 24,40 yang diberikan permainan dramatik. Kemudian rata-rata skor kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak tinggi yang diberikan permainan konstruktif (A_2B_1) adalah 19,30. Hipotesis ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Rezeki yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa dalam bahasa Indonesia melalui metode bercerita (2013).

Hipotesis keempat yang menyatakan bahwa kemampuan bercerita pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan

menyimak rendah yang diberikan permainan dramatik lebih kecil daripada kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif. Dengan kata lain kelompok siswa yang diberikan permainan konstruktif lebih baik untuk kelompok siswa dengan kemampuan menyimak rendah. Hal ini dapat dilihat pada besarnya rerata skor kemampuan bercerita pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah yang diberikan permainan konstruktif adalah 21 dan 18,80 pada kelompok siswa yang diberikan permainan dramatik, (A_2B_2 banding A_1B_2) lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki kemampuan menyimak rendah yang diberikan permainan dramatik.

SIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengaruh kegiatan bermain dan kemampuan menyimak terhadap kemampuan bercerita dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bercerita pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak yang diberikan permainan dramatik dan anak yang diberikan permainan konstruktif. Kebutuhan akan permainan dapat ditingkatkan setelah mendapati hasil penelitian yang ternyata signifikan.
2. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat interaksi antara kemampuan menyimak dengan permainan terhadap kemampuan bercerita. Dalam hal ini menjelaskan antara kemampuan menyimak dengan permainan dapat diperlakukan sejajar dan sama untuk diberikan kepada siswa dalam meningkatkan kemampuan bercerita.
3. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan bercerita anak yang diberikan permainan dramatik dengan anak yang diberikan permainan konstruktif pada kelompok B

Taman Kanak-kanak yang memiliki kemampuan menyimak tinggi. Pada kemampuan menyimak tinggi terdapat selisih skor rata-rata dan skor lebih tinggi diperoleh pada pemberian permainan dramatik dibandingkan dengan pemberian permainan konstruktif.

4. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan bercerita anak yang diberikan permainan dramatik dengan anak yang diberikan permainan konstruktif pada kelompok B Taman Kanak-kanak yang memiliki kemampuan menyimak rendah. Pada kemampuan menyimak rendah terdapat selisih skor rata-rata dan lebih tinggi pada pemberian permainan konstruktif dibandingkan dengan pemberian dramatik.

DAFTAR PUSTAKA

Amstrong, Thomas. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.

- Bromley, Keren D'Angelo. *Language Art: Exploring Connections Second Edition*. New York: Simon and Schuster, 1992.
- Direktorat PAUD. "Sosialisasi Pendidikan Anak Usia Dini: Apa, Mengapa, dan Siapa yang Bertanggungjawab Terhadap Program Pendidikan Anak Usia Dini?" 2004.
- Dockett, Sue, & Fler, Marilyn. *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Australia: Thomson Learning, 2003.
- Eliason, Claudia dan Loa Jenkins, *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. Ohio: Pearson, 2008.
- Gestwicki, Carol. *Developmentally Appropriate Practice Curriculum and Development in Early Education*. Canada: Thomson Delmar Learning, 2007.
- Jalongo, Mary Renck. *Early childhood Language Arts*. USA: Pearson, 2007.
- Lubis, Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Riany, Yulina Eva. *Pentingnya Mengoptimalkan Perkembangan Bahasa Anak Sejak Dalam Kandungan*, <http://www.ve-male.com/relationship/ibu-bayi-dan-balita/20642-pentingnya-mengoptimalkan-perkembangan-bahasa-anak->

- sejak-dalam-
kandungan.html (diakses 24
September 2013)
- Santoso, Soegeng. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan, 2002.
- Santrock, John W. *Life Span Development; Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Sawyer, Walter E. dan Diana E. Comer. *Growing up with Literature*, Delmar Publisher, 1996.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008.
- Wright, Andrew. *Storytelling with Children*, Hongkong: Oxford University Press, 2002.
- Zubaidah, Siti. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simokerto Surabaya*, e-journal PAUD Teratai, Vol. 2 Nomor 1, 2013,
<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/paud-teratai/abstrak/944>
(diakses 1 Juli 2014)

Pengaruh Permainan.....
Titi Rachmi