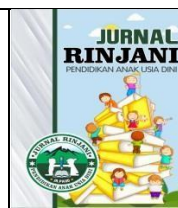




BALE RISET RINJANI
JR-PAUD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN
ANAK Usia Dini

<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PAUD>



Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini

Cendikia Avissany^{a,1,*}, Ida Rosyidah^{b,2}, Arif Nursihah^{c,3}

^a Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

^b Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

^c Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

¹ cendikiaavissany@gmail.com ; ² idarosyidah@uinsgd.ac.id; ³ arifnursihah@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

Article history

Received: 13 Maret 2023

Revised: 17 Maret 2023

Accepted: 28 April 2023

Keywords:

Anak usia dini,
 Mystery box,
 Kemampuan bercerita,

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di kelompok B yang menunjukkan adanya kesenjangan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini. Diketahui antusias anak terhadap permainan *mystery box* sangat tinggi, namun dilihat dari kemampuan bercerita, masih terdapat anak yang kesulitan untuk bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: Aktivitas anak pada permainan *mystery box*, kemampuan bercerita anak, dan hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil analisis terhadap aktivitas anak pada permainan *mystery box* diperoleh nilai rata-rata 76, berada pada interval 70-77 yang berarti baik. Pada data kemampuan bercerita diperoleh nilai rata-rata 77, berada di interval 70-79 yang berarti baik. Nilai hubungan antara kedua variabel tersebut diperoleh melalui rumus *product moment*, nilai r_{hitung} 0,845 berada pada skala 0,800-1,000 dengan kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis diperoleh harga t_{hitung} =6,125 dan t_{tabel} =1,761, harga t_{hitung} =6 > t_{tabel} =2 yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini di RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya.

ISSN 2986-2035



Pendahuluan

Anak usia dini merupakan seorang individu yang berusia antara 0-6 tahun dan sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan. Menurut Maria Montessori sebagaimana dikutip Britton, pada rentang usia 0-6 tahun anak akan mengalami masa keemasan, pada masa tersebut anak akan mulai peka dan mudah menerima berbagai stimulus (Britton, 1992). Pada masa ini hendaknya anak senantiasa didampingi dan diarahkan pada kegiatan yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan kemampuannya. Stimulus yang dimaksud dapat berupa pendidikan anak usia dini yang diberikan oleh pendidik di sekolah. Pendidikan anak usia dini merupakan usaha peningkatan kualitas dan potensi yang dilakukan secara sadar dan sistematis oleh orang dewasa terhadap anak usia 0-6 tahun (Nurlaili, 2018). Dalam hal ini PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak dalam aspek fisik motorik, nilai agama dan moral, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang sangat

penting bagi anak usia dini adalah perkembangan aspek bahasa. Hal tersebut karena bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi antar individu.

Kemampuan berbahasa pada anak diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa anak meliputi: 1) memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; 2) mengungkapkan bahasa (ekspresif), mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatif, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan; dan 3) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, menirukan bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Kemampuan bercerita anak tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan berbicara anak. Hal itu karena bercerita merupakan salah satu teknik pembelajaran berbicara. Mengenai kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun telah dijelaskan dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Yakni melalui kompetensi dasar dan kemampuan bercerita anak dari berbagai rentang usia. Diantara kompetensi dasar tersebut adalah: 1) memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca); 2) menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif; 3) memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal), dan 4) menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (Robingantin & Ulfah, 2019).

Penilaian kemampuan bercerita menurut Maidar dan Mukti sebagaimana dikutip oleh Lestari dapat dilihat dari dua aspek, yakni aspek bahasa dan non bahasa. Aspek bahasa terdiri dari kesesuaian cerita dengan gambar, ketepatan logika urutan cerita, ketetapan makna keseluruhan cerita, ketepatan kata, dan ketepatan kalimat. Untuk non bahasa meliputi kelancaran, pandangan terhadap pendengar, serta volume suara yang harus terdengar oleh pendengar (Lestari, 2018).

Diketahui anak usia 5-6 tahun sedang berada pada fase perkembangan bahasa secara ekspresif, yang berarti anak mampu mengungkapkan keinginannya, penolakannya, dan pendapatnya dengan bahasa lisan. Menurut Gordon dan Browne sebagaimana dikutip Dhieni menyebutkan bahwa bahasa ekspresif anak merupakan keadaan dinamana anak mampu menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran, dan perasaannya terhadap orang lain secara lisan (Dhieni, 2006). Selain itu anak juga mampu menceritakan kembali isi cerita sederhana yang sudah diceritakan kepadanya. Perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini dapat ditunjukkan melalui kemampuan bercerita. Tujuan dari adanya kegiatan bercerita pada anak usia dini adalah untuk melatih daya tangkap, daya pikir, daya konsentrasi, dan membentuk imajinasi anak agar lebih berkembang (Pudjaningsih, 2013). Salah satu upaya dalam menerapkan kemampuan bercerita terhadap anak usia dini dapat dilakukan melalui sebuah permainan.

Belajar melalui kegiatan bermain dapat memantik konsentrasi anak dalam menyimak materi pembelajaran. Anak usia dini memiliki kemampuan konsentrasi yang singkat, yaitu sekitar 10-15 menit (Dewi, 2017). Oleh karena itu, dalam proses pembelajarannya anak usia dini memerlukan sebuah perantara ilmu atau media pembelajaran, adanya media pembelajaran mampu mempertahankan perhatian anak untuk tidak cepat bosan dan tetap menyimak pembelajaran. Dalam pengembangannya sebuah media pembelajaran dapat dikembangkan

melalui permainan. Begitu juga dalam menunjang kemampuan bercerita anak dapat dilakukan melalui sebuah permainan. Sebagaimana menurut Ariska dan Suyadi mengatakan bahwa permainan *mystery box* dapat menunjang kemampuan bercerita anak usia dini (Ariska & Suyadi, 2020).

Mystery box (kotak misteri) merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan. *Mystery box* atau kotak misteri ini merupakan sebuah kubus yang memiliki ukuran tertentu yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian maksud dari pada misteri itu karena anak tidak mengetahui benda apa yang terdapat di dalamnya. Melalui media tersebut, anak akan lebih terpantik untuk ikut serta dalam permainan *mystery box* tersebut, maka secara tidak langsung anak juga akan terlibat dalam pengembangan aspek kemampuan bercerita. Apabila anak melakukannya dengan baik maka kemampuan mengungkapkan perasaan, menyusun kalimat, dan imajinasinya juga akan berkembang dengan baik.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya yang menunjukkan adanya kesenjangan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini. Diketahui antusias anak terhadap permainan *mystery box* sangat tinggi, namun dilihat dari kemampuan bercerita, masih terdapat anak yang kesulitan untuk bercerita. Baik dalam menyusun kosakata, mengungkapkan gagasan, serta mengatur volume suara agar terdengar orang lain. Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan rendahnya kemampuan bercerita anak usia dini.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui: 1) Aktivitas anak pada permainan *mystery box* di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya; 2) Kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya; dan 3) Hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini didasarkan pada pernyataan sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan *mystery box* dapat menunjang kemampuan bercerita anak usia dini. Sejalan dengan hal tersebut, Ariska dan Suyadi berpendapat bahwa *mystery box* memiliki hubungan dengan kemampuan berbahasa anak. Kemampuan tersebut meliputi kegiatan bercerita, pembendaharaan kosakata, menyimak, berfikir, dan mengumpulkan informasi. Oleh karena itu diketahui bahwa antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak memiliki hubungan yang positif. Melalui penelitian ini, diharapkan penulis mampu mengetahui hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib kabupaten Tasikmalaya.

Metode

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Mahmud, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menjadikan data numerikal (angka) sebagai bahan analisisnya. Data tersebut kemudian diolah melalui metode statistika (Mahmud, 2011:67). Dalam hal ini, kemampuan bercerita anak usia dini dapat diamati oleh panca indra serta terukur dan dapat diklasifikasikan melalui pengelolaan data. Selain itu, metode pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan bentuk

noneksperimental atau berupa korelasional. Menurut Sukardi sebagaimana dikutip Nisa menjelaskan bahwa penelitian korelasi merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) (Nisa, 2020:46).

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui hubungan antara aktivitas anak permainan *mystery box* terhadap kemampuan bercerita anak usia dini di RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Variabel independen, atau dalam bahasa Indonesia disebut variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah aktivitas anak pada permainan *mystery box* (X).
- b. Variabel dependen, dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan bercerita anak usia dini (Y).

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan (*scoring*) (Sugiyono, 2015:127). Data yang diperoleh dari penelitian kuantitatif akan bersifat empiris atau teramati. Data kuantitatif ini dapat diukur dan dihitung secara langsung. Kemudian selanjutnya mengenai sumber data, Arikunto berpendapat bahwa sumber data merupakan subjek dari mana data yang diperlukan dapat diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder (Arikunto, 2013:172). Berikut rincian sumber data primer dan sekunder yang digunakan dalam penelitian peneliti: 1) sumber data primer, merupakan data yang berasal dari subjek penelitian dan dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Data tersebut diperoleh secara langsung melalui subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran data. Dalam penelitian ini, sumber data primer diambil dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada anak dan guru di RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. dan 2) sumber data sekunder, merupakan sumber data selain sumber penelitian primer, sumber data ini diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya, biasanya diambil dari dokumen, jurnal, atau melalui orang lain. Dalam penelitian ini, sumber data primer diambil dari proses penelitian terhadap dokumen-dokumen kelas dan sekolah. Dokumen tersebut berupa RPPH, RPPM, PROSEM, kurikulum, dan *database* sekolah. Data tersebut diambil dari RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Ali Bin Abi Thalib yang beralamat di Jalan Banjar Nomor 249 Kampung Sembungrugul Desa Pasirbatang Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya 41697. Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Tepatnya pada bulan September tahun 2022. Karena populasi di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya kurang dari 30 anak, maka penulis mengambil seluruh populasi sebagai subjek penelitian, yakni sebanyak 16 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, analisis parsial, uji normalitas dan analisis korelasi.

Hasil dan Pembahasan

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu minggu mulai dari tanggal 19 September sampai 24 September 2022. Pada bagian ini, dipaparkan hasil pengolahan data tentang Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya; Kemampuan Bercerita Anak di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya; dan hubungan antara kedua variabel tersebut.

1. Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib

Data mengenai penelitian ini diperoleh melalui observasi dengan cara memberi ceklis pada setiap item instrumen. Data yang ada digunakan untuk mengetahui aktivitas anak pada permainan *Mystery Box* di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. Instrumen observasi variabel X ini terlebih dahulu diuji coba di RA HM Mawardi Kabupaten Tasikmalaya kemudian dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Sebanyak 12 item diuji validitas dan reliabilitasnya dan hanya delapan item yang dinyatakan valid.

Diketahui bahwa instrumen observasi pada penelitian ini dilengkapi dengan empat skala penilaian, yakni: BB (Belum berkembang) diberi skor 1; MB (Mulai berkembang) diberi skor 2; BSB (Berkembang sesuai harapan) diberi skor 3, dan BSB (Berkembang sangat baik) diberi skor 4. Setelah semua item diobservasi dan diberi skor penilaian, maka dilakukan analisis deskripsi dari aktivitas anak pada permainan *mystery box* (Variabel X) di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya dengan cara membagi skor dengan skor total di kali 100. Kemudian hasilnya diinterpretasikan pada skala klasifikasi skor rata-rata indikator yang di klasifikasikan oleh Muhibbin (Muhibbin, 2003).

Tabel 1. Interpretasi skor rata-rata indikator

No	Skala	Interpretasi
1.	80-100	Sangat baik
2.	70-79	Baik
3.	60-69	Cukup
4.	50-59	Kurang
5.	0-49	Gagal

(muhibbin, 2003)

Dalam hal ini, instrumen observasi dari variabel X ini dikembangkan menjadi empat indikator, yakni: menyimak, berbicara, mengungkapkan ide gagasan, dan pembendaharaan kata. Kemudian setelah data observasi dari 16 orang anak ini terkumpul, data tersebut kemudian diolah dan dianalisis sesuai metode penelitian. Hasilnya diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi skor variabel x

Variabel	Indikator	Rata-rata	Kategori
Aktivitas anak pada permainan	Menyimak	76	Baik
	Berbicara	75	Baik

<i>Mystery Box</i>	Mengumpulkan ide gagasan	76	Baik
	Pembendaharaan kosakata	78	Baik
	Nilai rata-rata	76	Baik

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilampirkan, diperoleh $\text{mean}=76,25$ dibulatkan menjadi 76 dan standar deviasi = 7,8 dibulatkan menjadi 8, nilai chi kuadrat (X^2) hitung= 5,99 dibulatkan menjadi 6 dan chi kuadrat (X^2) tabel= 7,51 yang dibulatkan menjadi 8 dengan db = 3 pada taraf signifikan 5%. Karena $X^2_{\text{hitung}} = 6 < X^2_{\text{tabel}} = 8$, maka dapat diinterpretasikan bahwa data mengenai aktivitas anak pada permainan *mystery box* berdistribusi normal.

2. Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib

Data mengenai kemampuan bercerita anak di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya ini diperoleh melalui observasi dengan cara memberi ceklis pada setiap item instrumen. Instrumen observasi mengenai penelitian kemampuan bercerita anak (Variabel Y) ini sebelumnya diuji cobakan kepada anak, kemudian dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Sebanyak 12 item diuji validitas dan reliabilitasnya, dan hanya sembilan item yang dinyatakan valid.

Sama halnya dengan instrumen observasi sebelumnya, instrumen observasi pada kemampuan bercerita anak ini juga dilengkapi dengan empat skala penilaian, yakni: BB (Belum berkembang) diberi skor 1; MB (Mulai berkembang) diberi skor 2; BSB (Berkembang sesuai harapan) diberi skor 3, dan BSB (Berkembang sangat baik) diberi skor 4. Setelah semua item di observasi dan diberi skor penilaian, maka dilakukan analisis deskripsi dari kemampuan bercerita anak (Variabel Y) di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya dengan cara membagi skor dengan skor total di kali 100. Kemudian hasilnya diinterpretasikan pada skala klasifikasi skor rata-rata indikator yang di klasifikasikan oleh Muhibbin (Muhibbin, 2003).

Instrumen observasi dari variabel X ini dikembangkan menjadi empat indikator, yakni: memahami bahasa reseptif, menunjukkan kemampuan bahasa reseptif, memahami bahasa ekspresif, dan menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif. Kemudian setelah data observasi dari 16 orang anak ini terkumpul, data tersebut kemudian diolah dan dianalisis sesuai metode penelitian. Hasilnya diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi skor variabel y

Variabel	Indikator	Rata-rata	Kategori
Kemampuan bercerita anak usia dini	Memahami bahasa reseptif	74	Baik
	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif	78	Baik
	Memahami bahasa ekspresif	81	Baik
	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif	73	Baik
	Nilai rata-rata	77	Baik

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilampirkan, diperoleh $\text{mean}=76,25$ dibulatkan menjadi 76 dan standar deviasi = 4,04 dibulatkan menjadi 4, nilai chi kuadrat (X^2) hitung= 3,07 dibulatkan menjadi 3 dan chi kuadrat (X^2) tabel= 3,84 dibulatkan menjadi 4 dengan $db=1$ pada taraf signifikan 5%. Karena $X^2_{\text{hitung}}=3 < X^2_{\text{tabel}}=4$, maka dapat diinterpretasikan bahwa data mengenai kemampuan bercerita anak usia dini berdistribusi normal.

3. Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya

Hasil analisis terhadap aktivitas anak pada permainan *mystery box* diperoleh nilai rata-rata 76, berada pada interval 70-77 yang berarti baik. Pada data kemampuan bercerita anak usia dini diperoleh nilai rata-rata 77, berada di interval 70-79 yang berarti baik. Nilai hubungan antara kedua variabel tersebut diperoleh melalui rumus product moment, nilai r hitung sebesar 0,845 dibulatkan menjadi 1,000 berada pada skala 0,800-1,000 dengan kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis diperoleh harga t hitung =6,125 dibulatkan menjadi 6 dan t tabel=1,761 dibulatkan menjadi 2, harga t hitung =6 > t tabel=2 yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Artinya terdapat hubungan positif dan signifikan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini di RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. Kemudian diketahui koefisien determinasinya sebesar 71%. Dengan demikian, 29% kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib dipengaruhi oleh faktor lain.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, serta dokumentasi. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi aktivitas anak pada permainan *mystery box* (Variabel X) dan kemampuan bercerita anak usia dini (Variabel Y). Agar mendapatkan lembar instrumen yang baik, sebelumnya peneliti melakukan uji coba indikator item variabel X sebanyak 12 item dan variabel Y sebanyak 12 item di RA HM Mawardi Kabupaten Tasikmalaya. Setelah dianalisis, diketahui bahwa indikator item yang valid dari variabel X sebanyak delapan item dan variabel Y sebanyak sembilan item.

Berikut pembahasan mengenai hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini:

1. Deskripsi Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib

Dalam aktivitas ini, seluruh responden senantiasa terlibat mengikuti aktivitas dengan berbagai respon yang berbeda. Melalui aktivitas ini, kemampuan anak untuk menyimak dan mengungkapkan pendapat menjadi lebih baik. Hal tersebut terjadi karena permainan tersebut dapat menstimulus kemampuan bercerita anak. Adapun menurut Harmanto sebagaimana dikutip oleh Rahayuningsih dkk permainan *mystery box* ini memiliki banyak keunggulan, di antaranya untuk meningkatkan konsentrasi dan kemampuan bercerita. Hal tersebut karena anak harus memberikan informasi mengenai benda yang sudah diambilnya. Sebelum memberikan informasi, anak harus mengumpulkan

informasi terlebih dahulu, oleh karena itu anak harus konsentrasi dan berpikir kritis dalam mengumpulkan informasi tersebut. Setelah mengumpulkan informasi, anak akan memberikan informasi melalui kegiatan bercerita (Rahayuningsih et al., 2019).

Permainan mystery box memberikan pengalaman yang baik dan menyenangkan. Anak berlomba-lomba untuk mendeskripsikan benda yang ada di dalam kotak misteri tersebut. Permainan itu dapat digunakan secara berulang. Dan dapat disesuaikan dengan tema yang sedang dikaji di dalam kelas. Permainan ini memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta kemampuan bercerita atau mendeskripsikan sesuatu.

2. Deskripsi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya

Perkembangan kemampuan bercerita anak usia dini dapat di stimulus melalui beberapa faktor. Diantaranya dapat melalui sebuah media pembelajaran. Diantara media pembelajaran yang digunakan oleh RA Ali Bin Abi Thalib dalam menstimulus kemampuan bercerita anak adalah melalui permainan. Kegiatan tersebut sejalan dengan pendapat Robingantini dan Ulfah yang mengatakan bahwa alat peraga atau media dapat digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan bercerita. Bercerita dengan menggunakan alat peraga bagi anak usia dini mampu menarik perhatian dan fokus anak terhadap cerita yang sedang diperdengarkan. Alat peraga yang digunakan hendaknya aman, menarik, sesuai dengan perkembangan anak, serta sesuai dengan tema pembelajaran (Robingantini & Ulfah, 2019).

Bercerita dengan menggunakan alat peraga seperti permainan merupakan kegiatan yang baik. Hasil analisis data mengenai kemampuan bercerita anak di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hal tersebut terjadi karena setiap anak memiliki tingkat kemampuan berkembang yang berbeda.

3. Deskripsi Hubungan Antar Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini di Kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya

Hubungan antara aktivitas anak pada permainan mystery box dengan kemampuan bercerita anak usia dini ini termasuk pada kategori sangat kuat. Hal tersebut karena permainan mystery box merupakan salah satu media yang dapat menarik minat serta kemampuannya untuk bercerita. Permainan mystery box atau kotak misteri ini dapat menstimulus kemampuan bercerita anak dengan cara mengungkapkan berbagai gagasan mengenai benda yang ada di dalam kotak misteri.

Asmawati dkk sebagaimana dikutip Simamora, mengemukakan pendapat bahwa aktivitas permainan magic box atau kotak misteri memiliki tujuan untuk menambah kosakata anak sehingga dapat menstimulus kemampuan bercerita anak dengan cara mengungkapkan gagasan mengenai benda yang ada di dalam kotak misteri (Simamora, 2019). Penambahan kosakata tersebut dapat dikembangkan ketika anak mendeskripsikan benda yang ada di dalam kotak. Benda yang ada di dalam kotak cukup sederhana dan dapat disesuaikan dengan tema. Namun demikian, aktivitas anak pada permainan mystery box bukan satu-satunya variabel yang dapat menstimulus kemampuan bercerita.

Tetapi terdapat variabel atau faktor lain yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan bercerita anak usia dini.



Gambar 1. Media permainan *mystery box*



Gambar 2. Anak memainkan permainan *mystery box*

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh mengenai hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* (variabel X) dengan kemampuan bercerita anak usia dini (variabel Y), dapat ditarik kesimpulan: 1) Aktivitas anak pada permainan *mystery box* di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya termasuk pada kategori baik karena hasil analisis parsial yang menunjukkan nilai rata-rata 76 berada pada interval 70-79 dengan kategori baik; 2) Kemampuan bercerita di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya termasuk pada kategori baik karena hasil analisis parsial yang menunjukkan nilai rata-rata 77 berada pada interval 70-79 dengan kategori baik, dan 3) Hubungan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* dengan kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Bandung dinyatakan positif dan signifikan. Hal tersebut diperkuat dengan harga koefisien korelasi sebesar 0,845. Angka tersebut pada skala 0,800-1,000 yang berarti antara variabel X dan variabel Y memiliki hubungan yang sangat kuat. Sehingga dapat diketahui bahwa aktivitas anak pada permainan *mystery box* (variabel X) dengan kemampuan bercerita anak usia dini (variabel Y) memiliki hubungan yang sangat kuat. Hasil pengujian hipotesis diperoleh data t_{hitung} sebesar 6,125 dan nilai t_{tabel} dengan db 14 dengan taraf signifikan 5% adalah 1,761. Hasil perhitungan: t_{hitung}

$=6,125 > t_{\text{tabel}}=1,761$ maka dapat diinterpretasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak, artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas anak pada permainan *mystery box* (variabel X) dengan kemampuan bercerita anak usia dini (variabel Y) di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib Kabupaten Tasikmalaya. Adapun kadar pengaruh aktivitas anak pada permainan *mystery box* memberikan kontribusi sebanyak 71% terhadap kemampuan bercerita anak usia dini. Artinya masih ada 29% faktor lain yang mempengaruhi kemampuan bercerita anak usia dini di kelompok B RA Ali Bin Abi Thalib.

Refrensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Ariska, K., & Suyadi. (2020). Penggunaan Metode Show and Tell Melalui Media Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 137–145.
- Britton, L. (1992). *Montessori Play and Learn*. Vermilion.
- Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 No.1, 81–96. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489>
- Dhieni, N. (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Lestari, I. (2018). Analisis Awal Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(2), 165–177. <https://doi.org/10.21009/jiv.1302.10>
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV.Pustaka Setia.
- Muhibbin, S. (2003). *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada.
- Nisa, N. I. (2020). *Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan Bola Besar dengan Kecerdasan Kinestetik: Penelitian di Kelompok A2 RA Al-Muhajir Panyileukan Bandung 2019/2020*. UIN Bandung.
- Nurlaili. (2018). Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Al-Fitrah*, 2.
- Pudjaningsih, W. (2013). Metode Pengembangan Bahasa: Penerapan Pada Pembelajaran Berbasis Tema dan Sentra di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Fakultas Stip Al Azhar Diniyyah Jambi*, 3.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>

- Robingantin, & Ulfah, Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*. Ar-Ruzz Media.
- Simamora, L. H. (2019). *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Miseri) terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai T.A 2018/2019*. UIN Sumatera Utara Medan.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.