

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN BAHASA RESEPTIF
PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN DI PAUD HARAPAN BUNDA
KABUPATEN SELUMA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH:

IISTA SUNDARI
NPM. 19200033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENINGKATAN PERKEMBANGAN BAHASA RESEPTIF
PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN DI PAUD HARAPAN BUNDA
KABUPATEN SELUMA

SKRIPSI

OLEH:

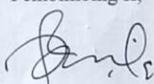
IISTA SUNDARI
NPM. 19200033

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I,


Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0208068501

Pembimbing II,


Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0221066601

Bengkulu, 2023

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu


Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd. Si
NIK. 170328

LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN PERKEMBANGAN BAHASA RESEPTIF
PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN DI PAUD HARAPAN BUNDA
KABUPATEN SELUMA

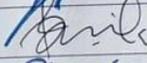
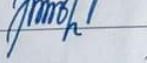
SKRIPSI

OLEH:

IISTA SUNDARI
NPM. 19200033

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 04 Maret 2023
Dan dinyatakan Lulus

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si Ketua		22 - 5 - 2023
2	Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom Sekretaris		22 - 5 - 2023
3	Mimpira Haryono, S.Pd., M.Pd Penguji I		18 - 5 - 2023
4	Ranny fitria Imran, S.Pd., M.Pd Penguji II		19 - 5 - 2023

Bengkulu, 2023

Mengetahui
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : IISTA SUNDARI
Npm : 19200033
Program Studi : PGPAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan



IISTA SUNDARI
NPM. 19200033

DAFTAR RIWAYAT PENULIS



Nama : HISTA SUNDARI
NPM : 19200033
Tempat/Tgl Lahir : Desa dusun tengah, 09 Agustus 1997
Agama : Islam
Alamat : Desa Dusun Tengah
Kecamatan Lubuk Sandi
Kabupaten Seluma

Nama Orang Tua :
Ayah : Sapariyanto
Ibu : Faizah
Alamat : Desa Dusun Tengah
Kecamatan Lubuk Sandi
Kabupaten Seluma

Riwayat Pendidikan :
➤ SDN 10 Seluma Tahun Tamat 2009
➤ SMPN 15 Seluma Tahun Tamat 2012
➤ SMAN 3 Seluma Desa Padang Pelasan Kec. Air
Periukan Tahun Tamat 2015
➤ S1 PGPAUD Unived Bengkulu Tahun Tamat
2023

Riwayat Pekerjaan :
➤ Guru PAUD Harapan Bunda Desa Dusun
Tengah, Kec. Lubuk Sandi Kabupaten Seluma

MOTTO

"Jika kamu tidak mengejar apa yang kamu inginkan, maka kamu tidak akan mendapatkannya. Jika kamu tidak bertanya maka jawabannya adalah tidak. Jika kamu tidak melangkah maju, kamu akan tetap berada di tempat yang sama."
(Iista DSundari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan SKRIPSI ini kepada orang-orang yang berharga dalam hidup saya:

Pertama: Untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki orang tua yang lebih memahami kita daripada diri kita sendiri. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna dan terima kasih karena selalu ada untukku.

Kedua: Untuk Suami tercinta motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah lelah mendoakan dan menyayangiku. Terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran mendampingiku sampai saat ini. Tak pernah cukup ku membalas cintamu padaku.

Ketiga: Buah hatiku yang aku sayangi kalian adalah semangat hidupku dikalah aku mendapatkan jalan sulit kalianla yang menguatkan.

ABSTRACT

**THE IMPROVEMENT OF RECEPTIVE LANGUAGE DEVELOPMENT OF
GROUP B CHILDREN THROUGH ROLE PLAYING ACTIVITIES AT PAUD
HARAPAN BUNDA**

IISTA SUNDARI

**Thesis for Early Childhood Education Teacher Education Study Program
University of Dehasen Bengkulu 23: 50 pages**

The purpose of this study was to find out whether through role playing activities for group B children at PAUD HARAPAN BUNDA in Seluma Regency. Classroom Action Research (PTK) which is focused on classroom situations, or commonly known as classroom action research, the procedure used is in the form of a cycle. The main subjects in this study were the early childhood children of group B totaling 15 people. This Classroom Action Research uses the John Elliot model where each cycle consists of four main activities, namely planning, implementing, observing, and reflecting which are carried out through two cycles, namely cycles I and II, each cycle consisting of one meeting. Data collection techniques used were observation and documentation methods. Data analysis was carried out in a qualitative-quantitative descriptive manner with the emphasis being used to determine process improvements expressed in a predicate, while quantitative data analysis was used to determine yield improvements using percentages. The results of increasing the development of receptive language in children through role playing activities at PAUD HARAPAN BUNDA Seluma Regency in the first cycle of the first meeting was 72% and in the second cycle of the first meeting there was an increase of 89%. The conclusion of the study that through role-playing activities can increase abilities, it is proven that in cycle II there was a significant increase, the percentage of achievement was 89% with very well developed criteria (BSB).

Keyword: Development of Role Playing Activities

JULY 1, 2023



ABSTRAK

PENINGKATAN PERKEMBANGAN BAHASA *RESEPTIF* PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI PAUD HARAPAN BUNDA

IISTA SUNDARI

Skripsi Program Study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Univerd Bengkulu 23: 50 Halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B di HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak paud kelompok B berjumlah 15 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model *Jhon Elliot* dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan perkembangan bahasa *reseptif* pada anak melalui kegiatan bermain peran di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma pada siklus I pertemuan I sebesar 72% dan pada siklus II pertemuan I didapati peningkatan sebesar 89%. Simpulan penelitian bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 89% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Keyword: *Perkembangan Kegiatan Bermain Peran*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: Peningkatan Perkembangan Bahasa Reseptif Pada Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Peran di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK., CA., CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya sekaligus sebagai pembimbing ke I dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si Selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus sebagai Dosen pembimbing ke II dalam penulisan penelitian ini senantiasa memberikan memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas
4. Bapak Mimpira Haryono, S.Pd., M.Pd dan Ibu Ranny Fitria Imran, S.Pd., M.Pd selaku Dewan penguji I dan II atas masukan dan sarannya demi kesempurnaan Skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.
8. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Amiin.

Penulis,

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1

	B. Rumusan Masalah	4
	C. Tujuan Penelitian	5
	D. Manfaat Penelitian	5
BAB II	LANDASAN TEORI	
	A. Deskripsi Konseptual	7
	1. Perkembangan Sosial Emosional	7
	2. Permainan Raba-Raba	22
	B. Penelitian Yang Relevan	24
	C. Kerangka Berpikir	26
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	28
	B. Kehadiran Peneliti	28
	C. Tahap Penelitian	29
	D. Indikator Penelitian	30
	E. Instrumen Penelitian	31
	F. Prosedur Penelitian	31
	G. Data Dan Sumber Data	36
	H. Teknik Pengumpulan Data	37
	I. Teknik Analisis Data	38
	J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	41
	B. Pembahasan	48
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	51
	B. Saran	51
	DAFTAR PUSTAKA	
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus dan sesuai dengan tahap yang sedang dilalui oleh anak (Hasnida, 2018). Salah satu aspek yang penting untuk

distimulasi adalah aspek bahasa, karena dalam kehidupan manusia tidak lepas dari penggunaan bahasa dan pemerolehan bahasa. Melalui bahasa anak dapat menciptakan berbagai interaksi simbolik dalam hal mengungkapkan perasaan, pengalaman, dan pengetahuannya (Ambara, 2018: 22).

Bahasa merupakan hal penting dalam kehidupan manusia sebagai alat untuk berkomunikasi antar individu. Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Dengan adanya kemampuan berbahasa, anak dapat mengungkapkan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain dengan adanya kemampuan berbahasa juga dapat membantu anak dalam mengungkapkan ekspresi, menyampaikan pendapatnya serta mampu meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan komunikasi dan memaksimalkan kemampuan yang ada dalam dirinya (Arnianti, 2019: 10)

Kemampuan bahasa anak pada umumnya dapat dibedakan atas kemampuan berbahasa reseptif (mendengar dan memahami) dan kemampuan ekspresif atau berbicara (Khairin, 2012: 31). Bahasa reseptif adalah kemampuan dalam mendengar dan memahami bahasa lisan yang dikatakan orang lain. Bahasa reseptif lebih menekankan pada kemampuan seseorang dalam mengingat dan memahami bahasa yang disampaikan oleh orang lain. Kemampuan memahami juga meliputi keterampilan anak dalam memahami aturan guru didalam kelas, perintah dan penjelasan (Andini, 2016: 15).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada di Kelompok B di PAUD HARAPAN BUNDA Kabuapten Seluma dilakukan survei terhadap kemampuan berbahasa reseptif anak usia 5-6 tahun, perkembangan bahasa reseptif anak masih belum optimal. Dari

15 orang anak hanya 4 orang anak saja yang mampu berbahasa reseptif dengan baik, sehingga aspek pengembangannya belum tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memahami sebuah cerita, anak belum bisa mengikuti arahan yang disampaikan guru dan masih banyak juga anak yang belum mengenali objek dan gambar. Terkait dengan berbagai masalah tersebut perlu dilakukan perbaikan dalam mengembangkan bahasa reseptif anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan stimulasi yang tepat agar kemampuan bahasa reseptif anak dapat berkembang dengan baik, salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu melalui kegiatan bermain peran.

Berdasar permasalahan-permasalahan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk menjadikan sebuah penelitian dengan judul: Peningkatan Perkembangan Bahasa Reseptif Pada Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Peran di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa reseptif pada anak kelompok B di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa reseptif melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bagian manfaat teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak. Khususnya bagi pihak-pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang diangkat. Serta dapat memperkaya menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang bahasa reseptif pada anak usia dini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian yang ditujukan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini.

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dalam meningkatkan motorik halus.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui kegiatan bermain peran diharapkan anak senang dan tertarik serta tumbuh minatnya untuk melakukan kegiatan sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya.

c. Bagi Sekolah.

Dapat menjadi referensi dalam memilih dan menyediakan sarana dan prasarana yang tepat bagi setiap pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kompetensi penelitian dan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait bahasa reseptif anak usia dini serta sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Perkembangan Bahasa Reseptif

a. Pengertian Bahasa Reseptif

Bromley dalam (Faridah, 2017: 40) mendefinisikan bahasa merupakan sebagai suatu sistem simbol teratur yang digunakan dalam mentransfer berbagai macam ide atau informasi yang terdiri dari simbol baik secara visual atau verbal. Bahasa memiliki 4 jenis yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hanifah, 2020: 17).

Bahasa reseptif menjadi sangat penting karena pemahaman bahasa untuk komunikasi yang sukses. Kemampuan memahami bahasa pada masa kanak-kanak menjadi dasar bagi anak mempelajari tahap perkembangan bahasa, seperti mendengar dan membaca. Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami, mendengar serta menyimak sebuah informasi atau memahami makna. Kemampuan bahasa reseptif anak usia 3-6 tahun menjadi dasar untuk mengungkapkan emosi, pesan, bersosialisasi, dan belajar ketahap perkembangan berikutnya (Diana Ulfah, 2021: 8). Bahasa reseptif

merupakan sebuah kemampuan anak dalam mengenal terhadap seseorang dan kejadian yang berada di lingkungan sekitarnya, memahami maksud dari mimik dan suara dan akhirnya memahami suatu kata (Mustika, 2018: 19). Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi serta makna dari aktifitas sehari-hari (misalnya setelah menyelesaikan sarapan, selanjutnya saatnya kita berpakaian, informasi visual dalam lingkungan (misalnya ibu memegang kuncinya berarti kita akan naik mobil, lampu hijau berarti pergi), suara dan kata-kata (misalnya sirene artinya mobil pemadam kebakaran akan datang, kata bola berarti benda bulat yang melenting bermain dengan), konsep seperti ukuran, bentuk, warna dan waktu, tata bahasa (misalnya jamak biasa: cat/s) dan informasi tertulis” (misalkan tanda-tanda di lingkungan seperti "tidak memanjat", cerita tertulis) (Husna, 2021: 45).

Bahasa reseptif mengacu pada anak yang menerima bahasa dan berperilaku sesuai. Jika diurutkan dalam pemerolehan, keterampilan berbahasa dapat didaftar sebagai berikut; mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca dianggap keterampilan bahasa reseptif. Mendengar dan membaca dianggap atau termasuk bahasa reseptif (Altinkaynak, 2019: 19).

Terdapat dua komponen kemampuan bahasa reseptif yaitu, menyimak dan membaca. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengar lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan anak

untuk dapat menghayati lingkungan sekitar, mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengarannya. Membaca merupakan ketrampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, membaca merupakan suatu proses mengonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang dibaca anak dan pengalaman yang pernah diperoleh. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai ketrampilan. Indikator kemampuan bahasa reseptif sebagai berikut, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita yang didengar, melakukan apa yang diucapkan orang lain, menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu yang dibaca (Khasanah, 2016: 22).

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan bahasa Reseptif adalah Keterampilan anak dalam menyimak atau mendengar suatu cerita untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya misalnya dengan anak dengan orang tua, anak dengan guru, dan anak dengan teman sebayanya.

b. Aspek-aspek Bahasa Reseptif

Adapun aspek-aspek bahasa reseptif menurut Faridah (2017: 36) adalah sebagai berikut:

1. Aspek memahami Secara operasional mamahami dapat diartikan dalam konsep untuk membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan.
2. Aspek merespon Respon adalah setiap tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (respon) terhadap ransangan atau stimulus. maksudnya adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung dari stimulus yang telah diterima.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia dini sebagai berikut:

1. Kosakata. seiring dengan perkembangan anak dan pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
2. Sintaksis (tata bahasa). Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh bahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya, “Ani memberi makan ayam” bukan “ayam Ani memberi makan”.
3. Semantik. Semantik yaitu penggunaan kata sesuai dengan tujuannya, anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan katakata dengan kalimat yang tepat, contohnya “tidak mau” untuk menyatakan penolakan.
4. Fonem (suatu bunyi terkecil yang berbeda kata). Anak di taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti, contohnya “i.b.u. menjadi ibu” (Nopiana, 2022: 18).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bahasa Reseptif

Menurut Susanto (2011: 33) ada tiga faktor yang paling dominan yang mempengaruhi anak dalam berbahasa yang meliputi kemampuan bahasa reseptif, kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan, yaitu sebagai berikut, Faktor Biologis, kognitif dan lingkungan. Lingkungan Sekolah, yang mendukung kemampuan bahasa reseptif anak adalah Guru, teman sebaya, sarana prasarana, dan metode pembelajaran. Metode yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak

diantaranya metode bercakap-cakap, tanya jawab, bermain peran, sosiodrama, karyawisata dan metode bercerita

Penyebab gangguan bahasa reseptif seringkali tidak diketahui, tetapi diduga terdiri dari sejumlah faktor yang bekerja dalam kombinasi, seperti:

1. kerentanan genetik anak, eksposur anak untuk bahasa, dan pemikiran mereka perkembangan umum.
2. kognitif (dan pemahaman) kemampuan. gangguan bahasa reseptif yang sering dikaitkan dengan gangguan perkembangan seperti autisme. Dalam kasus lain, gangguan bahasa reseptif disebabkan oleh cedera otak seperti trauma, tumor atau penyakit.

d. Indikator Kemampuan Bahasa Reseptif (menyimak)

Indikator pengembangan bahasa reseptif anak (Khasanah, 2016: 11) sebagai berikut:

1. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita yang didengar
2. Melakukan apa yang diucapkan orang lain
3. Menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu yang dibaca

Dalam Buku Pedoman Penilaian Akreditasi PAUD pada butir 11 tahun 2021 dijelaskan Indikator Kemampuan Bahasa Reseptif (menyimak) sebagai berikut:

1. Anak dapat bercerita
2. Anak dapat melakukan tanya jawab
3. Anak dapat menyampaikan pernyataan melalui kegiatan main.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

dijelaskan sebagai berikut: 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 2) Memahami aturan dalam suatu permainan, 3) Berkomunikasi secara lisan, 4) Memahami arti kata dalam cerita.

2. Bermain Peran (role playing)

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran atau role playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Wahyuni, 2022: 72). Bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti sesuatu tertentu, benda tertentu, orang tertentu, dan bintang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan (CKurnia, 2020: 18)

Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan

praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat memainkan suatu peranan yang akan menumbuhkan rasa percaya diri anak, mengenal bentuk emosi, dapat menghayati perasaan sendiri dan orang lain, menghargai sesama dan mengenal kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan kegiatan bermain peran juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak (Wahyuni, 2022: 71).

Berdasarkan beberapa pengertian menurut ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain daripada yang sebenarnya.

b. Aspek-aspek Bermain Peran

Menurut Zaini (2018: 16), terdapat tiga aspek bermain peran yaitu:

1. Mengambil peran (*Role Playing*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial).
2. Membuat peran (*Role Marking*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
3. Tawar-menawar peran (*Role Negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

c. Langkah-langkah dan persiapan bermain peran

Agar proses pelaksanaan bermain peran tidak mengalami kaku, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik,
2. Memilih tema,
3. Menyusun skenario pembelajaran,
4. Pemeranan,
5. Tahapan diskusi dan evaluasi,
6. Melakukan pemeranaan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2,
7. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi

d. Tujuan Bermain Peran

Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Berdiati (2021: 40), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
5. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Metode bermain peran dalam proses belajar memiliki tujuan agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso (2011: 29), tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat: 1. Memahami perasaan orang lain. 2. Menempatkan diri dari situasi orang lain. 3. Mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

e. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Menurut Uno (2017: 12), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut:

1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.
2. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendiskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun Tahap-Tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
4. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.

6. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
7. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

f. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Menurut Zain (2018: 22), metode pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan atau keunggulan menggunakan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Adapun Kelemahan atau kekurangan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. *Role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan role playing atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

g. Manfaat bermain peran untuk anak usia dini

Bermain peran lebih dari sekadar aktivitas yang menyenangkan bagi orangtua dan anak. Manfaat bermain peran untuk anak usia dini dianggap penting untuk meningkatkan keterampilan yang ia butuhkan selama masa tumbuh kembang. Tidak heran kalau sebagian terapis anak kerap merekomendasikan bermain peran untuk membantu anak-anak melewati situasi sulit atau bahkan dalam perawatan kondisi medis seperti autisme. Berikut adalah sejumlah manfaat bermain peran untuk anak usia dini.

1. Mengasah kreativitas dan imajinasi

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang dipercaya memiliki fungsi penting untuk keterampilan kognitif dan kreativitas anak. Sebab, aktivitas ini mampu melatih otak anak untuk menggunakan imajinasi sejak usia dini. Saat kreativitas dan imajinasi anak terasah, kemampuan anak dalam memecahkan masalah pun dianggap meningkat.

Tidak hanya itu, imajinasi yang baik dapat membantu anak untuk menikmati buku, merencanakan hal-hal yang menyenangkan di dalam kehidupannya, hingga memahami sudut pandang orang lain tentang berbagai aspek kehidupan.

2. Meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi

Manfaat bermain peran untuk anak selanjutnya adalah meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi. Misalnya, saat anak berpura-pura menjadi *superhero* favoritnya, ia akan mengucapkan berbagai kalimat yang diucapkan oleh *superhero* tersebut. Permainan ini menjadi kesempatan anak untuk menghafal dan memahami kosakata baru yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Saat sedang mengucapkan kata-kata baru ini, si kecil dapat meningkatkan rasa percaya dirinya dengan komunikasi. Tidak hanya itu, anak-anak dianggap bisa lebih berhati-hati dalam memilih kata-kata yang akan mereka gunakan saat bermain peran. Mereka juga dapat belajar untuk mendengar apa yang orang lain utarakan.

3. Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional

Anak-anak cenderung mencari cara untuk berinteraksi dengan orang lain saat bermain peran. Mereka dapat mencontoh peran seseorang atau tokoh favoritnya untuk berinteraksi dengan orang lain. Situasi ini memungkinkan anak untuk berempati dan memahami orang lain yang sedang berinteraksi dengannya. Dengan begitu, ia mampu mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya sehingga bisa mengontrol perilakunya.

4. Belajar untuk menyelesaikan sebuah konflik

Jangan salah, manfaat bermain peran juga penting untuk mengajarkan anak dalam menyelesaikan sebuah konflik. Misalnya, saat anak sedang bermain peran dengan

orang lain, di mana ia dan teman-temannya berusaha untuk menentukan siapa yang menjadi tokoh protagonis dan siapa yang mau menjadi antagonis. Bersama dengan teman-temannya, si kecil dapat mencari solusinya bersama agar tidak ada konflik di antara mereka. Hal ini juga bisa mengajarkan anak tentang kerja sama.

5. Memberikan rasa tenang pada anak

Bermain peran diyakini bisa memberikan efek tenang dan mampu meredakan perasaan stres yang ada di dalam pikiran anak. Ini juga menjadi salah satu alasan mengapa terapis anak kerap menggunakan metode bermain peran saat sedang bersama dengan pasiennya.

6. Meningkatkan perkembangan fisik anak

Selain memiliki manfaat untuk kesehatan emosional anak, ternyata bermain peran juga bisa menguntungkan perkembangan fisiknya. Misalnya, saat anak berpura-pura menjadi pahlawan favoritnya, ia dapat berlari untuk menyelamatkan adiknya yang berpura-pura membutuhkan pertolongan. Hal ini dapat memotivasi anak untuk lebih aktif secara fisik. Tidak hanya itu, berbagai aktivitas fisik yang dilakukan selama bermain peran juga dianggap mampu meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi mata anak.

h. Langkah-Langkah Bermain Peran Di Sekolah

Untuk mencoba metode role playing ini, terdapat beberapa langkah yang dapat diikuti:

1. Pertama-tama, murid akan diberikan peran tertentu untuk berpartisipasi dalam pembicaraan atau interaksi.

2. Setelah itu, guru akan memberikan instruksi spesifik terkait peran yang dimainkan oleh anak.
3. Selanjutnya, murid dapat memulai skenario role play sesuai dengan yang sudah diperintahkan oleh guru.
4. Terakhir, aktivitas role play dapat berjalan fleksibel sesuai dengan pembahasan atau interaksi yang mengalir selama pembicaraan atau interaksi berlangsung.

B. Penelitian Yang Relevan

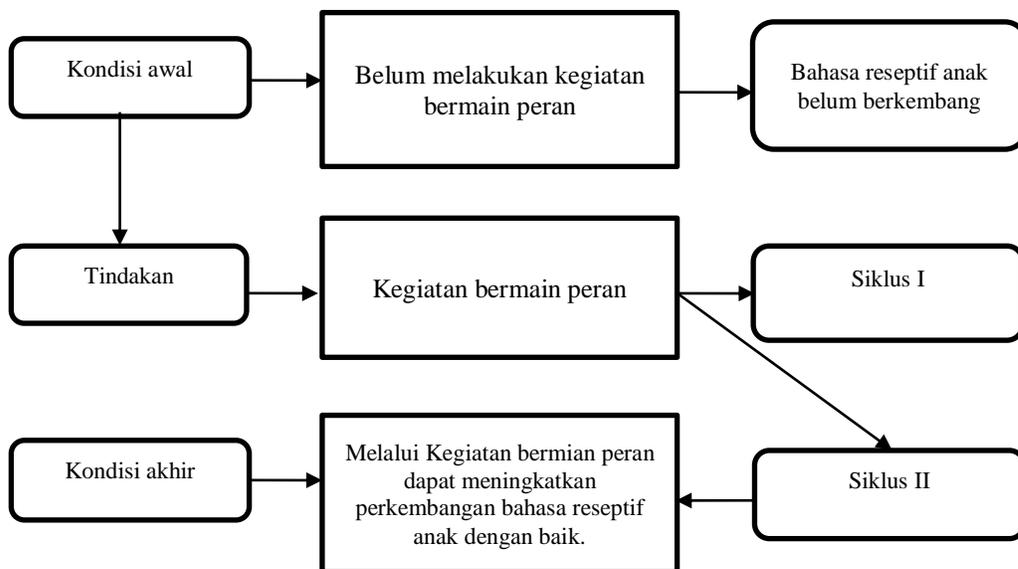
Adapun penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh ANDI OPU DENNA MATAHARI SURYADINIM 105450007615 yang meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif (menyimak) Melalui Permainan Bisik Berantai Pada Anak DidikKelompok A Di TK Islam Uminda Kota Makassar”. Tulisan ini merupakan penelitian skripsi pada jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jadi persamaan penelitian ini menekankan pada 25 mengembangkan bahasa reseptif anak, dan perbedaannya terdapat pada permainan bisik berantai.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khasanah NIM. A520120039 yang meneliti tentang “Metode Bercerita Berpengaruh Terhadap Kemampuan Bahasa Reseptif”. Tulisan ini merupakan penelitian skripsi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jadi persamaan penelitian ini menekankan pada mengembangkan bahasa reseptif anak, dan perbedaannya terdapat di metode bercerita.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Ragil Kuning NIM. D98215037 yang meneliti tentang “Kemampuan Berbahasa Reseptif Menyimak Pada Anak Dengan Speec Delay”.

Tulisan ini merupakan penelitian skripsi pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jadi persamaan penelitian ini mengembangkan bahasa reseptif pada anak, dan perbedaannya dalam skripsi ini kemampuan reseptif menyimak dengan speech delay.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami, mendengar serta menyimak sebuah informasi atau memahami makna. Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia dengan menggunakan media yang sesuai kelompok usia. Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek penelitian

Menurut Arikunto (2011: 109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek peneliti ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek penelitian ini adalah Peserta Didik pada Kelompok B di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma yang berjumlah 15 orang Peserta Didik.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di PAUD HARAPAN BUNDA Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

3. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Desember 2022 sampai dengan Bulan Maret 2023.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflektor dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses

pembelajaran, di samping itu peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

C. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam upaya peningkatan kreativitas menggambar anak. Pada aspek ini yang dapat dijadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan dan perkembangan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum “Jika diterapkan media kantong bilangan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak pada kelompok B. Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut: a) Membuat RPPM dan RPPH, b) Menyiapkan media pembelajaran, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai atau yang belum dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan bahasa reseptif melalui kegiatan bermain peran pada kelompok B di PAUD Harapan Bunda Kabupaten Seluma. Indikator penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil refleksi pada siklus ke II mencapai indikator keberhasilan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2011: 101) dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman lembar observasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator- indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan bahasa reseptif anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Memahami aturan dalam suatu permainan 3. Berkomunikasi secara lisan 4. Memahami arti kata dalam cerita.

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya.

Prosedur siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Membuat RPPH.
2. Mempersiapkan alat dan bahan kegiatan main
3. Menyusun tahapan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pendidik menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media Pendidik mengajak anak untuk melakukan kegiatan sebelumnya guru menyiapkan

media apa saja yang akan dibutuhkan. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas bersalaman, mengucapkan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi, tanya jawab tentang tema pembelajaran yang akan disampaikan.

2. Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti Pendidik menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenaan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang prosedur bermain menggunakan gunting, selesai bermain anak diminta menceritakan bagaimana perasaan setelah selesai bermain.

3. Kegiatan istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan untuk mencuci tangan, doa, makan bersama-sama, doa sesudah makan, bermain bersama.

4. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang pembelajaran hari esok, berdoa sebelum pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, Pendidik mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan Pendidik kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan sistem evaluasi yang bersifat komprehensif

(menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seseorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat, hasil refleksi pada siklus satu sebagai titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan Pendidik dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat RPPM dan RPPH.

- 2) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penilaian aspek yang sedang diamati

b. Pelaksanaan

Pendidik melakukan semua perencanaan yang dilakukan di kelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdoa sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2. Kegiatan Inti

- a. Pendidik mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- b. Pendidik mengucapkan salam
- c. Pendidik menanyakan kabar anak-anak
- d. Pendidik melakukan presensi kepada anak-anak
- e. Pendidik menjelaskan kepada anak tentang teknik menggunakan gunting yang baik dan benar
- f. Pendidik mengajak anak untuk bermain peran
- g. Peserta Didik melakukan kegiatan bermain peran

3. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang ditugaskan Pendidik, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdo'a, makan bersama, bermain.

4. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian anak. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan media lompat tali. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus 1 yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

a. Data primer

Menurut Sugiyono (2016: 50) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b. Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016: 40) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2017: 34) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner,

interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data pendidik dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017: 43), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan (Kurikulum PAUD 2013). Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap (Ngalim Purwanto, 2020: 102).

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan. Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria yang diklaborasikan dengan kurikulum PAUD 2013 dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Prosentase
Belum Berkembang (1)	0% - 24,99%
2 Mulai Berkembang (2)	25% - 49,99%
3 Berkembang Sesuai Harapan (3)	50% - 74,99%
4 Berkembang Sangat Baik (4)	75% - 100%

Sumber: Acep Yoni (2020: 175-176).

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik.