

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
RESEPTIF PADA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

SYARIFAH HARDIYANTI

NIM. 140210068

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
RESEPTIF PADA ANAK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

Syarifah Hardiyanti
NIM. 140210068

Mahasiwa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

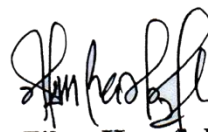
A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



Dra. Aisyah Idris, M. Ag
NIP. 196612311992032010

Pembimbing II,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BISIK BERANTAI
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
RESEPTIF PADA ANAK**

SKRIPSI

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

Pada Hari/Tanggal

Kamis, 10 Januari 2019 M
03 Jumadil Awwal 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



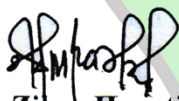
Dra. Aisyah Idris, M. Ag.
NIP. 196612311992032010

Sekretaris,



Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001

Penguji I,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

Penguji II,



Rafidhah Hanum, M. Pd.
NIDN. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam-Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 - 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifah Hardiyanti
Nim : 140210068
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Metode Permainan Bisik berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Januari 2019

Yang menyatakan



Syarifah Hardiyanti
NIM. 140210068

ABSTRAK

Nama : Syarifah Hardiyanti
NIM : 140210068
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif
Pembimbing I : Dra. Aisyah Idris, M.Ag
Pembimbing II : Zikra Hayati, M. Pd
Kata Kunci : Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak.

Bahasa Reseptif memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain, namun pada anak di TK Abdul Azis masih kesulitan dalam berbahasa reseptif. Adapun salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk mendorong kemampuan bahasa reseptif anak yaitu dengan permainan bisik berantai. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis dan (2) Bagaimana hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak dengan penerapan metode permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis. Tujuan dari penelitian ini (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dengan menerapkan permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis dan (2) Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak dengan penerapan metode permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis. Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 10 orang anak, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan analisis data menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas bahasa reseptif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak meningkat. Hal ini dapat dilihat pada siklus I yaitu mendapatkan nilai 2,71, dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu dengan nilai sebesar 3,57. (2) Hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak meningkat. Hal ini dapat dilihat pada siklus I sebesar 63% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 81,24%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada umat -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif pada Anak” di TK Abdul Azis Lambada. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW. beserta sahabat dan keluarga beliau, yang telah membimbing kita umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra, Aisyah Idris, M. Ag selaku pembimbing I dan Ibu Zikra Hayati, M. Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dra, Jamaliah Hasballah, MA selaku Ketua Prodi PIAUD beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

4. Ibu Nursakdah, S. Pd selaku Kepala Sekolah TK Abdul Azis Lambada dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
5. Kepada kedua orangtua, yang senantiasa medoakan dan memberi dorongan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada Keluarga Besar dan Sahabat seperjuang yang tak hentinya memberikan semangat dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan milik Allah semata. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang. Akhirnya kepada Allah SWT. penulis berserah diri karena tidak satupun akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya, semoga apa yang telah disajikan dalam karya ini mendapat keridhaan dari-Nya dan dapat bermanfaat. Aamiin

Banda Aceh, 10 Januari 2019
Penulis,

Syarifah Hardiyanti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	9
 BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Teori Belajar	11
B. Permainan Bisik Berantai	13
C. Kemampuan Bahasa Reseptif.....	15
D. Hasil Penelitian yang Relevan.....	19
E. Hipotesis Tindakan.....	20
 BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	22
B. Subjek Penelitian	24
C. Instrumen Penelitian	24
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Teknik Analisis Data	28
F. Kriteria Keberhasilan.....	32
G. Pedoman Penulisan.....	32
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Diskripsi Lokasi Penelitian.....	33
B. Deskripsi Hasil Penelitian	35
C. Pembahasan	60
 BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67

DAFTAR KEPERPUSTAKAAN	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Siklus Penelitian Tindakan Kelas	23
Gambar 4.2	: Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Kemampuan Guru	63
Gambar 4.3	: Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Instrumen Observasi Aktivitas Guru.....	25
Tabel 3.2	: Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif.....	26
Tabel 3.3	: Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Guru.....	29
Tabel 3.4	: Rubrik Penilaian Kemampuan Bahasa Reseptif	30
Tabel 3.5	: Kategori Kriteria Keberhasilan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak	31
Tabel 4.1	: Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Abdul Azis	34
Tabel 4.2	: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Abdul Azis Lambada Aceh Besar.....	34
Tabel 4.3	: Keadaan Anak Kelompok B TK Abdul Azis.....	35
Tabel 4.4	: Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Sebelum Tindakan.....	37
Tabel 4.5	: Jadwal Penelitian Siklus I.....	38
Tabel 4.6	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Dengan Permainan Bisik BeraNtai Siklus I	44
Tabel 4.7	: Hasil Observasai Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Siklus I	46
Tabel 4.8	: Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung SiklusI	48
Tabel 4.9	: Jadwal Penelitian Siklus II`	49
Tabel 4.10	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak dengan Permainan Bisik Beratai Siklus II.....	55
Tabel 4.11	: Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Siklus II	57
Tabel 4.13	: Hasil Temuan dan Revisi Proses Pembelajaran Siklus II	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar Raniry	72
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	73
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah TK Abdul Azis.....	74
Lampiran 4	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	75
Lampiran 5	: Lembar Observasi Aktivitas Guru	87
Lampiran 6	: Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak	97
Lampiran 8	: Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru.....	101
Lampiran 9	: Lembar Validasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak	103
Lampiran 10	: Foto-Foto Kegiatan.....	107
Lampiran 11	: Daftar Riwayat Hidup.....	110



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi serta jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan tahapan berikutnya.¹ Anak sangat membutuhkan pendidikan sebagai pembinaan dan pemberian rangsangan agar tumbuh kembang anak berjalan sesuai dengan tahapannya. Dalam sebuah hadis juga disebutkan:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يَهُودَانِهِ أَوْ يَمَجْسَانِهِ أَوْ نَصْرَانِ

Artinya “Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah, maka kedua orang tuanya lah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani.”(HR. Al-Baihaqi dan At-Thabrani).²

Hadits tersebut menjelaskan setiap anak dilahirkan dengan fitrah (suci). Fitrah manusia yang dimaknai dengan potensi-potensi yang dimiliki. Konsep

¹Widarmi D Wijana, dkk., *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 44.

²Al-Bukhari, *Shahih Bukhari*, jilid 2, Penerjemah: Syaikh Muhammad Fuad Abdul Baqi, (Jakarta: Pustaka As- Sunnah, 2007), h. 74.

fitrah dalam Islam ialah setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang baik dari orang dewasa terutama orang tuanya.

Undang-Undang No 146 tahun 2014 menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia.³

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dilaksanakan sebagai dasar bagi pembentukan kepribadian secara utuh.⁴ Kegiatan pendidikan juga merupakan serangkaian proses pendidikan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai hasil belajar.⁵ Salah satu pendidikan yang dapat diberikan pada anak usia dini ialah bermain. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan. Conny R. Semiawan mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan

³Republik Indonesia, *UU Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Republik Indonesia, 2014), h. 2.

⁴Luluk Asmawati, dkk, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2010), h.13.

⁵Widarmi D Wijana, dkk, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2010), h. 4.

maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.⁶

Tujuan PAUD itu sendiri ialah untuk mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Semua aspek perkembangan tersebut diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya.⁷

Perkembangan yang sedang terjadi pada anak usia dini, salah satunya adalah kemampuan bahasa, dengan bahasa anak dapat memahami komunikasi yang disampaikan oleh temannya dan orang disekitarnya. Tanpa bahasa yang baik anak tidak akan mampu berkomunikasi dan memahami komunikasi tersebut. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbicara atau berbahasa, kemudian pada tahap perkembangan anak selanjutnya.⁸ Perkembangan kemampuan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang penting karena bahasa digunakan sebagai sarana memperoleh informasi, ilmu pengetahuan maupun belajar menganalisis dan memecahkan masalah sehari-hari.⁹ Jadi, perkembangan bahasa sangat penting untuk anak, karna dengan bahasa adalah suatu cara untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain agar memperoleh informasi.

⁶Conny R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), h. 20.

⁷Widarmi D Wijana, dkk., *Kurikulum...*, h. 9.

⁸Nurbiana Dhinie, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 54.

⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 73.

Adapun dimensi dari perkembangan bahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis.¹⁰

Bahasa reseptif yaitu kemampuan memahami dan mengingat apa yang diucapkan oleh orang lain.¹¹ Bahasa reseptif ini dimulai dari mendengarkan kemudian melakukan proses interpretasi terhadap informasi yang datang dan dibantu dengan kemampuan konsentrasi, perhatian, yang sungguh-sungguh agar dapat memperoleh sebuah pemahaman yang benar.¹² Bahasa reseptif lebih kepada kemampuan seseorang dalam memahami sebuah bahasa, dan termasuk juga dalam kemampuan mengingat sebuah bahasa yang akan disampaikan oleh orang lain, serta juga dapat melatih kemampuan mendengar seseorang. Begitu pula anak kemampuan menyimak merupakan bahasa verbal yang penting dalam materi pembelajaran disekolah. Melatih kemampuan anak dalam menyimak diperlukan pengembangan kemampuan bahasa dengan menirukan dan menyebutkan suara yang didengarnya, karena dengan menyimak anak dapat memahami lingkungan dan mendengarkan pendapat.

Mardiyatmo berpendapat bahwa bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemahkan pengalaman kedalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. selain itu permainan dapat mengasah pendengaran anak,

¹⁰Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 198.

¹¹Putri Roslina, *Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif*, 2008. Diakses pada tanggal 25 Januari 2018 dari situs: www.myjurnal.my/public/article-download.php?id=72360.

¹²Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2016), h. 53.

melatih konsentrasi anak, daya ingat serta juga dapat meningkatkan bahasa reseptif pada anak.¹³

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TK Abdul Azis mengenai bahasa reseptif pada kelompok B-2 pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan anak belum cukup mampu untuk menyimak secara aktif. Hal ini ditunjukkan anak saat proses belajar mengajar anak belum mampu memusatkan perhatiannya kepada guru, ada beberapa tindakan-tindakan anak yang dilakukan saat proses belajar berlangsung seperti, pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika guru sedang melakukan tanya jawab dengan anak, anak lebih banyak bersenda gurau dengan temannya yang lain, kemudian anak masih suka mengganggu dan mengambil barang-barang yang bukan miliknya, artinya barang temannya tanpa meminta izin ke temannya, kemudian anak masih berjalan-jalan ketempat duduk teman nya yang lain selagi guru sedang menjelaskan materi yang di ajarkan pada hari itu.

Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan guru di TK Abdul Azis itu ada yang dinamakan kegiatan jasmani. Kegiatan ini memang sudah tercantum di kurikulum di TK Abdul Azis. Kemudian kegiatan ini selalu dikerjakan, pada saat kegiatan jasmani tersebut guru mengajak anak untuk melakukan sebuah permainan. Adapun kegiatan bermain yang dilakukan pada saat itu ialah permainan berjalan dengan bakia, permainannya dilakukan secara bergantian disebabkan karna media bakia hanya terdapat satu pasang saja, jadi permainan hanya bisa dilakukan dua orang saja. Disaat berlangsungnya kegiatan bermain,

¹³Mardiyatmo, Esmet Untung. *Kumpulan Permainan Seru*. (Yogyakarta: Andi Ofset, 2010), h. 90.

dironde pertama, keempat, dan kelima anak melakukan dengan baik, bermain dironde kedua, ketiga, keenam, dan tujuh anak banyak anak yang tidak mau melakukan serta menunjukkan ekspresimenggeleng-gelengkan kepala. Kemudian guru memutuskan untuk melakukan permainan bagi siapa yang mau saja. Artinya ada sebagian anak di TK Abdul Azis kurang mampu dalam berpartisipasi disaat melakukan permainan bakia dengan temannya. Hal ini memungkinkan karena permainan yang dilakukan secara bergiliran tidak bersamaan jadi anak harus menunggu untuk dapat melakukan kegiatan permainan tersebut. Hal itu juga dapat membuat anak cenderung lebih cepat jenuh dan bosan.¹⁴ Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diupayakan suatu bentuk kegiatan permainan yang dapat melibatkan secara aktif semua anak yaitu dengan suatu permainan yaitu permainan bisik berantai

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif pada Anak Kelompok B-2 TK Abdul Azis Lambada Aceh Besar”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan metode permainan pesan berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis?

¹⁴Hasil Observasi Awal di TK Abdul Azis Lambada pada Tanggal 18 Desember 2017.

2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak dikelompok B-2 TK Abdul Azis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif dengan menerapkan permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Azis.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak di kelompok B-2 TK Abdul Azis

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini secara umum adalah dapat membantu dalam peningkatan pelaksanaan pembelajaran bahasa reseptif melalui permainan bagi anak. Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendapatkan kajian teori mengenai kemampuan menyimak anak melalui permainan pesan berantai.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Siswa.

- 1) Anak mampu belajar menyimak melalui metode permainan yang menyenangkan yaitu melalui permainan bahasa yaitu permainan pesan berantai.

- 2) Mengembangkan daya pikir dan konsentrasi, mengenal, mengingat, dan mengevaluasi kata, bunyi dan kalimat. Anak belajar menahan gangguan dan suara-suara yang ada dilingkungan sekitar kecuali suara teman yang ada dibelakangnya.
- 3) Anak mampu belajar mengamati dan mengambil kesimpulan dari kegiatan mendengarkan berusaha menyampaikan pendapat dan pesan yang telah disampaikan.

b. Bagi Guru

- 1) Mengembangkan kreativitas dan inovasi baru dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai salah satu wahana untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan berkaitan dengan kemampuan bahasa khususnya bahasa reseptif yaitu kemampuan menyimak anak.
- 3) Meningkatkan keterampilan guru dalam kegiatan pembelajaran untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menyimak anak.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk guru dalam mengembangkan kegiatan permainan bahasa.
- 2) Menjaga kualitas belajar siswa dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak.

E. Definisi Operasional.

Adapun batasan judul istilah yaitu:

1. Metode Permainan Bisik Berantai

Metode ialah langkah-langkah atau suatu cara untuk melaksanakan strategi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.¹⁵ Kemudian Permainan bisik berantai merupakan salah satu permainan bahasa yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada anak. permainan permainan bisik berantai dilaksanakan dengan cara mendengarkan kata atau kalimat yang diucapkan guru ke telinga anak kemudian anak membisikkan kepada anak lain secara berurutan. Permainan bisik berantai dapat juga melatih kemampuan menyimak, mendengar, konsentrasi, daya ingat dan interaksi.¹⁶ Metode permainan bisik berantai dalam penelitian ini adalah suatu cara bagaimana anak bisa meningkatkan kemampuan bahasa reseptifnya melalui suatu permainan, yang mana permainan tersebut permainan bisik berantai. Metode permainan bisik berantai pada anak juga dapat memberi rangsangan pada pendengaran anak

2. Kemampuan Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif atau sering yang kita sebut dengan menyimak merupakan 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

¹⁵Iskandarwassid dan Surendur, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Rosda Karya, 2011), h. 56.

¹⁶Lilis Madyawati, *Strategi...*, h.73.

disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Melalui aktivitas menyimak pendengar dapat memahami orang lain secara baik.¹⁷ Menyimak dimulai melalui mendengar kemudian melakukan proses interpretasi terhadap informasi yang datang dengan kemampuan konsentrasi, perhatian yang sungguh-sungguh agar memperoleh pemahaman.¹⁸ Kemampuan bahasa reseptif dalam penelitian ini adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atau makna yang terdapat dalam kalimat tersebut.



¹⁷Ice Sutari, dkk, *Menyimak*, (Jakarta, Depdikbud 1997), h. 35.

¹⁸Farida Ariani, *Keterampilan Menyimak*, (Jakarta: Dirjen Dikdesmen 2014), h. 45

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Teori Belajar

Menurut WS. Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Tugas pertama yang dilakukan anak ialah meneruskan “sosialisasi” dengan anak lain, atau orang dewasa, tanpa pertengahan bahkan untuk membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan keramahan dan konsiderasi pada anak itu. Tugas kedua ialah belajar menggunakan simbol-simbol yang menyatakan keadaan sekeliling, seperti: gambar, huruf, angka, diagram, berhitung, dan sebagainya. Ini adalah tugas intelektual (membaca, menulis, berhitung, dan sebagainya). Bila anak sekolah sudah dapat melakukan tugas ini, berarti dia sudah mampu belajar banyak hal dari yang mudah sampai yang amat kompleks.¹

Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik sengaja maupun tidak sengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru diperoleh individu.²

¹WS. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Media Abadi, 2009), h.103.

²Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka 1995), h. 87.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya, (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya), dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran juga dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang berinteraksi dengan informasi dan lingkungannya. Pembelajaran memiliki berbagai macam metode penyampaiannya pada siswa.³

Makna di atas jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik antara keduanya terjadi komunikatif (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah diterapkan sebelumnya. Pembelajaran juga dapat menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan merubah sikap seorang individu agar dapat lebih baik. Pembelajaran juga memiliki berbagai macam metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.17.

B. Metode Permainan Bisik Berantai

Metode dalam dunia pengajaran atau pendidikan adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan *approach* tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan suatu kegiatan.⁴ Salah satu metode belajar mengajar dalam kemampuan bahasa anak adalah bermain bisik berantai. Bermain bisik berantai juga merupakan sebuah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menejemahkan pengalaman kedalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya. Anak yang pertama akan membisikkan pesan atau informasi kepada anak kedua. Anak kedua membisikkan pesan kepada anak ketiga. Begitu seterusnya secara berantai. Anak terakhir menyebutkan pesan itu dengan suara jelas di depan teman-teman yang lain. Kemudian Guru memeriksa apakah pesan itu benar-benar sampai pada anak terakhir atau tidak.⁵

Adapun tujuan dalam permainan bisik berantai ini dapat menjadikan anak senang berada di dalam kelas, kemudian mengajarkan anak agar lebih teliti, mengajari anak supaya cepat tanggap dalam menghadapi sesuatu, permainan bisik berantai juga dapat mengasah pendengaran anak, melatih konsentrasi anak saat mendengarkan kalimat yang disampaikan oleh teman sebaya melalui pendengarannya, anak juga dapat belajar mengucapkan bahasa yang tepat dan benar serta menambah penbendaharaan kata pada anak.

⁴ Subana dan Sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 20

⁵Budinuryanta Y, Kasuriyanta, Imam Koerman, *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.29.

Durasi Permainan bisik berantai ini biasanya dimainkan berkisaran antara 20 menit sampai 40 menit. Kemudian sifat dari permainan bisik berantai ini dimainkan berkelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang anak. Adapun aturan untuk permainan bisik berantai sebagai berikut:

- a. Kelompokkan anak-anak menjadi 2 kelompok.
- b. Anak dalam kelompok diatur dengan berderet atau berbaris ke samping atau belakang.
- c. Setelah posisi anak sesuai dengan yang diharapkan, guru memanggil siswa perwakilan kelompok untuk membisikkan beberapa kata yang telah dibuat
- d. Anak menerima informasi tersebut dan membisikkan informasi tersebut kepada temannya.
- e. Secara berantai anak membisikkan informasi tersebut
- f. Anak yang terakhir akan menyebutkan apa yang telah didengar dari teman-temannya.
- g. Buatlah suasana kondusif, namun tetap ceria
- h. Koreksi terhadap kelompok yang melakukan kesalahan dalam permainan.

Menurut pendapat lain mengenai langkah-langkah permainan bahasa bisik berantai yaitu pendapat Subana dan Sunarti sebagai berikut:

- a. Bagi kelas dalam regu-regu lalu bentuk lingkaran.
- b. Bisikkan sebuah pendek kepada seorang anak.
- c. Anak A harus membisikkan lagi kepada anak yang disampingnya

- d. Regu yang berhasil mengucapkan kalimat yang benar ialah pemenangnya.⁶

C. Kemampuan Bahasa Reseptif

Pengertian bahasa reseptif (Menyimak) memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak cukup besar lebih besar dari pada mendengarkan karena dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya sedangkan dalam kegiatan mendengarkan tingkatan pemahaman belum dilakukan. Dalam kegiatan menyimak bunyi bahasa tertangkap oleh alat pendengaran lalu diidentifikasi, dikelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, klausa, kalimat, dan akhirnya menjadi wacana.⁷

Menyimak dapat juga diartikan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung didalamnya. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah mendengarkan lambang-lambang bunyi yang dilakukan dengan sengaja dan penuh perhatian disertai juga pemahaman, dalam memperoleh pemahaman pesan, informasi, menangkap isi serta merespon makna yang terkandung didalamnya.

Tujuan menyimak merupakan memproses informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang akan disampaikan sang pembicara melalui ujaran. Adapun tujuan lain nya, menyimak sebagai tujuan utama untuk belajar,

⁶Raisatun Nisak, *Seabrak Games Asyik-Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK* (Jogjakarta: Divapress, 2011), h. 41.

⁷Nurbiana Dhinie, *Metode...*, h. 65.

menyimak sebagai hiburan dan kenikmatan untuk mendengar keindahan audial, Menyimak untuk penilaian dan evaluasi, menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dan gagasan untuk pembicara, menyimak untuk membedakan bunyi atau arti bagi yang belajar bahasa asing, menyimak untuk memecahkan masalah.⁸

Proses menyimak akan disebut berhasil jika pesan yang dimaksud oleh pembicara sampai pada penyimak. Oleh karena itu pentingnya untuk memahami tahap-tahap tentang menyimak. Dalam proses menyimak terdapat tahap-tahap nya yaitu:

- a. Tahap mendengar, pada tahap ini baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicaraannya. Jadi, masih berada dalam tahap *hearing* atau mendengar.
- b. Tahap memahami, setelah mendengar maka ada keinginan untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara dengan baik. Kemudian, sampailah dalam tahap *understanding*.
- c. Tahap menginterpretasikan, penyimak yang baik dan teliti, tidak merasa puas jika hanya mendengarkan dan memahami isi ujaran sang pembicara saja, dia ingin menjelaskan atau menginterpretasikan isi butir-butir pendapatnya.
- d. Tahap mengevaluasi setelah memahami dan menginterpretasikan isi, pembicaraan, penyimak mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan.

⁸Rita Kurnia, *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendekia Insani, 2009), h.175.

- e. Tahap menanggapi, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraanya. Lalu, penyimak sampai pada tahap menanggapi atau *responding*.⁹

Strickland dalam buku Henry G. Tarigan menyimpulkan adanya sembilan kegiatan dalam tahapan menyimak. Kesembilan tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menyimak berkala, kegiatan menyimak ini terjadi pada saat-saat keadaan anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal, pada kegiatan menyimak tahap ini sang anak sering mendapatkan gangguan dari hal-hal yang menjadikan perhatian diluar pembicaraan.
- c. Setengah menyimak, pada tahap ini anak sering terganggu dengan kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- d. Menyimak serapan. Pada tahap ini karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- e. Menyimak sekali-sekali, pada tahap ini sang anak menyimpan sedikit-sedikit apa yang disimak, perhatiannya terbagi dengan yang lain dan

⁹Burhan Nurgiyanto, *Sastra Anak*, (Yogyakarta: Gadjah Madah Unverisity Pers, 2005), h. 114.

hanya memperhatikan kata-kata yang menarik hatinya saja dari si pembicara.¹⁰

Indikator bahasa reseptif Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 145 adapun indikator bahasa reseptif ialah:

- a. Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana
- b. Dapat membedakan perintah, pertanyaan, dan ajakan.
- c. Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas.
- d. Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan.¹¹

Kemudian Menurut Ani Yulianti Rahayu yang diadopsi dari Adler dan Dhieni dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak melalui permainan bisik berantai, Adapun dalam penelitian ini indikator yang akan diambil ialah indikator menurut Ani Yulianti Rahayu.

- a. Anak mampu mengarahkan pandangan dan tidak berbicara pada saat guru menjelaskan peraturan permainan
- b. Anak mampu tidak beranjak dari tempat duduk nya atau barisannya pada saat proses pembelajaran
- c. Anak mampu mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru

¹⁰Henry G. Tarigan, *Menyimak Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa 1997) h. 23.

¹¹Republik Indonesia, *UU Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 145 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Republik Indonesia, 2014), h. 89.

- d. Anak mampu melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana
- e. Anak mampu mengulang menirukan kembali kata atau kalimat yang telah didengar.
- f. Anak berani mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar di depan teman sebaya dan guru.¹²

D. Hasil Penelitian yang Relevan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ani Yulianti Rahayu 2014. “Meningkatkan kemampuan menyimak usia dini melalui permainan pesan berantai pada taman kanak-kanak Aisyah”. Hal ini ditunjukkan kemampuan anak dapat mengarahkan pandangan pada guru, tidak beranjak dari tempat duduk atau barisannya, mampu mengulang kata atau kalimat saat teman bertanya, mampu mengulang atau kalimat yang telah didengar. Kemampuan anak meningkat setelah menggunakan permainan bisik berantai. Adapun persentase kemampuan menyimak dikategorikan belum berkembang 0%, mulai berkembang 25%, dan berkembang 75% artinya metode pesan berantai untuk meningkatkan keterampilan menyimak berhasil.¹³ Pada dasarnya, penelitian Ani Yulianti Rahayu dengan penulis memiliki persamaan penggunaan metode yaitu sama-sama menggunakan metode permainan bisik berantai. Perbedaan dari segi permainannya. Jika penelitian Ani Yulianti Rahayu saat permainan bisik berantai

¹²Hermawan, *Mengembangkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Bisik Berantai*, Jurnal, diakses pada tanggal 21 Januari 2018.

¹³Ani Yulianti Rahayu, *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Usia Dini Melalui Permainan Pesan Berantai pada Taman Kanak-kanak Aisyah*, diakses pada tanggal 21 Januari 2018.

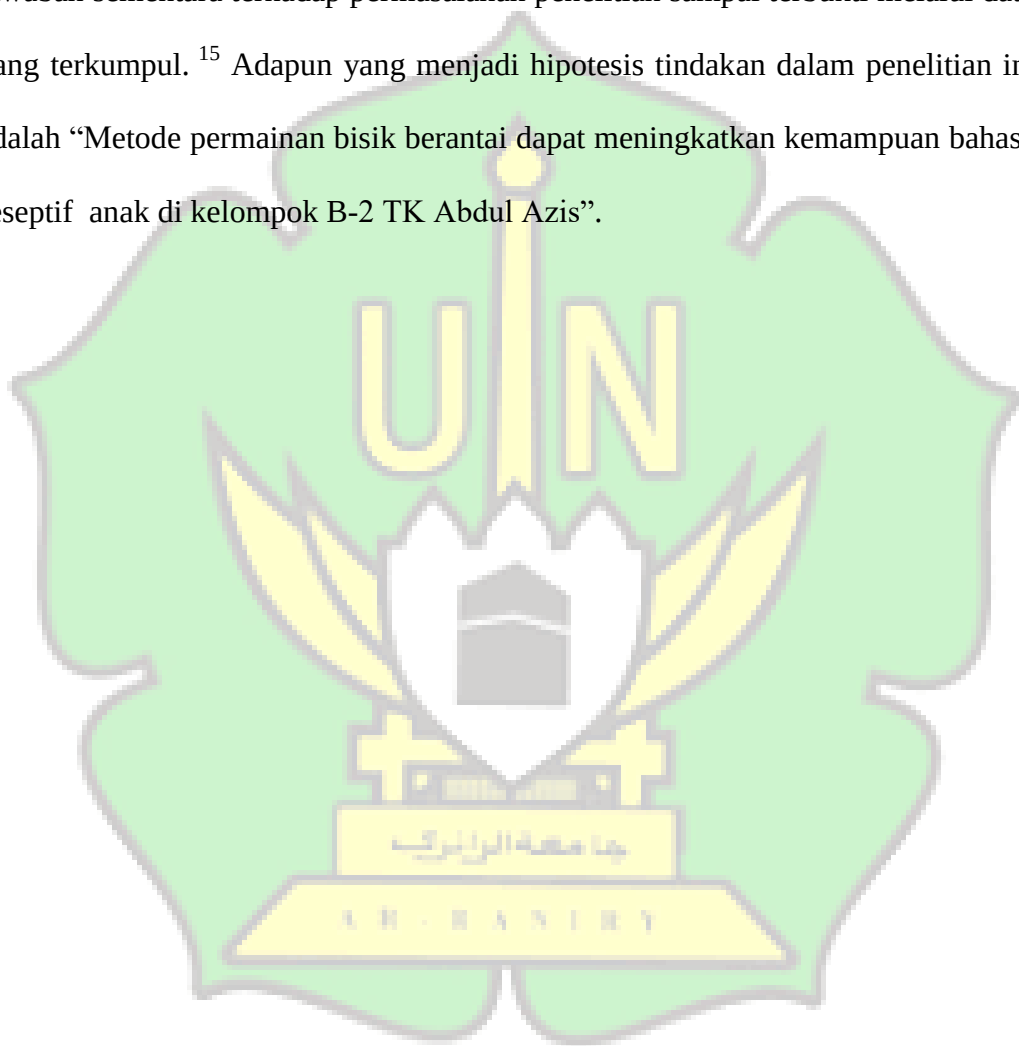
menggunakan gerakan tubuh sedangkan penulis permainan bisik berantai secara lisan.

Kemudian oleh Siti Zubaidah “Peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai anak kelompok A di TK Mahardika Simokerto Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak dan dapat mendorong anak untuk konsentrasi saat menerima materi pembelajaran. Jadi penerapan permainan bisik berantai dapat melatih ketrampilan menyimak anak, sehingga kemampuan menyimak anak dapat meningkatkan melalui permainan bisik berantai. Adapun persentase kemampuan menyimak siklus I mencapai 57.67% dan siklus II mencapai 62.92% dan siklus III 90.08%. Terjadi pengembangan setiap siklusnya artinya kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak.¹⁴ Penelitian Siti Zubaidah dengan penulis sama-sama mengkaji kemampuan bahasa reseptif dengan permainan bisik berantai. Perbedaannya dari segi indikatornya kemampuan bahasa reseptif. Kemudian dalam permainan bisik berantai Siti Zubaidah menerapkan pada anak Kelompok A yaitu usia 4-5 tahun sedangkan penulis di kelompok B yaitu usia 5-6 tahun.

¹⁴Siti Zubaidah, *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A di TK Mahardika Simokerto Surabaya*, Skripsi, diakses pada tanggal 12 Februari 2018.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban dengan pegujian yang tepat dan benar, yang hipotesis tersebut perlu dibuktikan kebenarannya. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁵ Adapun yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak di kelompok B-2 TK Abdul Azis”.



¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 12.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian praktis yang dimaksud untuk memperbaiki pembelajaran dikelas.¹ Penelitian bersifat kolaboratif karena peneliti berkerja sama dengan guru kelas dalam melakukan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti.²

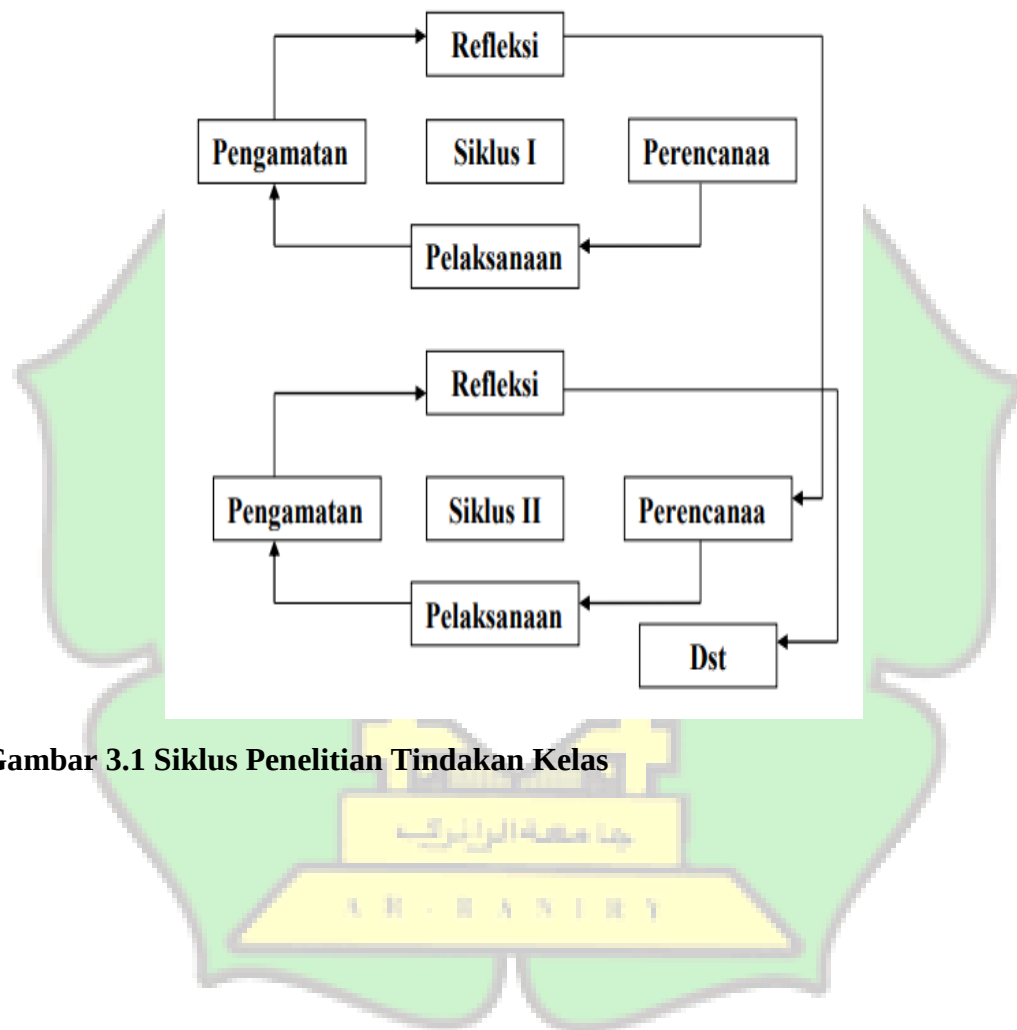
Penelitian ini merupakan *Mix Methods*, yaitu suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk dalam penelitian, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.³

¹Kasbolah ES, Kasihini, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Malang: Departemen, Pendidikan dan Kebudayaan, 2010), h. 59.

²Suharsimi Arikunto Suhadjono dan Suprardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Bumi Akasara, 2006), h. 18.

³Creswell, J. W, *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: PT Pustaka Belajar, 2010), h. 94.

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, 4) refleksi.⁴ Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

⁴Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 134.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Abdul Azis Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar kelompok B2 pada tahun ajaran 2018/2019. Dengan jumlah anak 10 orang anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

C. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini .

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan harian adalah pedoman rencana pembelajaran harian yang disusun secara sistematis oleh guru yang diberikan tentang skenario penyampaian materi pelajaran sesuai dengan rincian waktu yang telah ditentukan untuk setiap kali pertemuan.

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar aktivitas guru dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan yang dilakukan dengan tanda *chek-list* dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang diamati. Lembar observasi diberikan pengamat (observer) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.⁵

⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 84.

Tabel 3.1: Instrumen Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang Diamati	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal					
	Guru mengajak anak bergerak (senam)					
	Kemampuan Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak					
	Kemampuan bercakap-cakap dengan anak					
	Kemampuan membaca doa dan surah pendek					
	Kemampuan memotivasi anak					
	Kemampuan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas					
2.	Kegiatan Inti					
	Kemampuan guru memberi pengarahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu					
	Guru membagikan anak dalam dua kelompok					
	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.					
	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat					
	Kemampuan guru dalam mengajak anak untuk tampil kedepan.					
	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir.					
3.	Kegiatan Penutup					
	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu					
	Guru menyampaikan kegiatan esok hari					

3. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak.

Lembar observasi untuk anak digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan bahasa reseptif, peningkatan tersebut mengacu pada indikator kemampuan bahasa reseptif. Adapun pedoman yang digunakan dalam penelitian ini berupa kisi-kisi instrumen dan rubrik penilain sebagai berikut:

Tabel 3.2: Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif

No	Aspek kemampuan bahasa reseptif	Penilain				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan					
2.	Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses kegiatan pembelajaran					
3.	Mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru					
4.	Melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana					
5.	Mampu mengulang menirukan kembali kalimat yang telah didengar.					
6.	Berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.					

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian observasi. dalam penelitian ini observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu permainan bisik berantai dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda *checklist*.⁶

Pelaksanaan tindakan penelitian ini peneliti berkerjasama dengan guru kelas, baik dari segi RPPH maupun dalam melakukan proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran yang melakukan tindakan adalah guru kelas langsung, sedangkan peneliti yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

1. Observasi Aktivitas Guru

Untuk melihat aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, data dikumpulkan melalui pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan kemampuan guru. Lembar pengamatan ini diisi oleh pengamat atau observer.

2. Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak

Untuk melihat peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak, data dikumpulkan melalui pengamatan kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai yang merujuk kepada indikator kemampuan bahasa reseptif pada tabel.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007) h. 79.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengelola dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan.⁷ Untuk mendeskripsikan data penelitian, maka dilakukan Analisis Data Lembaran Observasi Aktivitas Guru dan Analisis Data Lembaran Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa reseptif Anak.

1. Teknik Analisis Data Kemampuan Guru

Untuk menganalisa data yang efektif, maka dilakukan analisis terhadap lembar aktivitas guru. Analisis data yang digunakan peneliti menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

- $\bar{x}$: Mean (rata-rata)
 $\sum x$: Jumlah Nilai (skor)
 N : Jumlah Point Indikator⁸

⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian...*, h.106.

⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), h. 48.

Tabel 3.3: Kriteria Pemberian Skor Aktivitas Guru⁹

Nilai	Kriteria
0,50 < TKG < 1,50	Kurang
1,50 < TKG < 2,50	Cukup
2,50 < TKG < 3,50	Baik
3,50 < TKG < 4,00	Sangat Baik

Anas Sudijona menjelaskan bahwa “aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan apabila berada pada kategori cukup atau baik”. Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori kurang, maka akan menjadi pertimbangan untuk merivisi perangkat pembelajaran berikutnya.

2. Teknik Analisis Data Kemampuan Bahasa Reseptif Anak

Analisis data adalah suatu proses mengelola dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendukung berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan. Untuk Analisis data hasil kemampuan bahasa reseptif anak maka penulis menggunakan rumus persentase, yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P** : Nilai Persen yang dicari
- F** : Frekuensi Aktifitas Anak
- N** : Jumlah Aktifitas Seluruhnya
- 100** : Konstanta¹⁰

⁹ Anas Sudijono, *Pengantar...*, h. 59.

Tabel 3.4: Rubrik Penilaian Kemampuan Bahasa Reseptif.

No.	Indikator	Nilai
1.	Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan	
	Anak dapat Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan dan tidak berbicara dengan temannya pada saat guru menjelaskan aturan permainan	4
	Anak sudah Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan tetapi masih berbicara saat guru menjelaskan aturan permainan	3
	Anak setengah fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan dan masih berbicara saat guru menjelaskan aturan permainan	2
	Anak tidak Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan dan berbicara saat guru menjelaskan aturan permainan.	1
2.	Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses pembelajaran	
	Anak dapat duduk dengan tenang dan rapi saat proses pembelajaran dan menuruti semua aturan guru	4
	Anak dapat duduk dengan tenang dan rapi saat proses pembelajaran	3
	Anak duduk dengan rapi akan tetapi sesekali masih lari-lari atau pergi ketempat duduk temannya	2
	Anak tidak mau sama sekali duduk ditempat duduknya	1
3.	Mampu melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana	
	Anak dapat melaksanakan perintah yang diberikan guru dengan baik dan tepat.	4
	Anak sudah mampu melaksanakan perintah guru akan tetapi masih dengan bantuan guru.	3
	Anak mampu melaksanakan perintah guru akan tetapi tidak mau melakukannya.	2
	Anak belum dapat melaksanakan apa yang diperintah oleh guru.	1
4.	Mampu mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru.	
	Anak dapat mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan aturan yang telah dibuatoleh guru dan fokus pada saat melakukannya	4
	Anak mendemosntrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru akan tetapi tidak fokus dalam melakukan nya	3

¹⁰ Ngilim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2006), h. 102.

	Anak mendemonstrasikan permainan bisik berantai tetapi tidak sesuai dengan perintah guru	2
	Anak tidak mau mendemonstrasikan permainan bisik berantai dan hanya duduk diam.	1
5.	Mampu mengulang/menirukan kembali kata atau kalimat yang telah didengar	
	Anak dapat mengulang/ meniru kembali kata yang bisikkan oleh temannya dengan benar.	4
	Anak dapat mengulang/ meniru kembali kata yang dibisikkan oleh temannya akan tetapi setengah benar.	3
	Anak belum dapat mengulang/ meniru kembali kata yang dibisikkan oleh temannya artinya belum betul	2
	Anak belum dapat mengulang/ meniru kembali kata yang dibisikkan oleh temannya hanya diam saja	1
6.	Mampu mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.	
	Anak mampu mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar,dihadapan teman sebaya dan guru dengan jelas	4
	Anak mampu mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru akan tetapi kurang jelas	3
	Anak mampu mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar akan tetapi di barisan saja dan kurang jelas dalam menyampaikannya.	2
	Anak belum mampu mengungkapkan pesan atau kata yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru	1

Tabel 3.5: Katagori Kriteria Keberhasilan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak

Persentase (%)	Kriteria	Skor
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)	1
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*

F. Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini secara individual anak dikatakan berkembang apabila mendapat skor minimal yaitu 3 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan skor maksimal yaitu dengan kategori Berkembang Sangat Baik

(BSB). Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan dalam kemampuan bahasa reseptif anak dengan mencapai angka 76% dan berkembang sangat baik.¹¹

G. Pedoman Penulisan

Buku Pedoman Penulisan Skripsi sudah seharusnya dimiliki tidak hanya mahasiswa yang menulis skripsi, tetapi juga akses para dosen, (penasihat akademik, pembimbing maupun penguji skripsi) sebagai pedoman dalam membimbing, menelaah dan menilai karya skripsi. Untuk pedoman penulisan dalam skripsi ini, peneliti mengambil dari *“Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.”*

¹¹Alvira Lulu Adini, *Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok A Gugus V*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 4, No,5, 2016, h. 6.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di TK Abdul Azis Lambada Lhok. Beralamat di Jl. Mireuk Taman Desa Lambada Lhok Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar Provinsi Aceh. Keadaan fisik TK Abdul Azis Lambada Lhok termasuk kedalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh. TK Abdul Azis Lambada Lhok memiliki luas tanah seluruhnya lebih kurang 500 m². Dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai kelas, ruang guru, kantor kepala sekolah, dapur, dan toilet.

TK Abdul Azis terletak di lingkungan masyarakat dan berada di sekitaran beberapa bagunan seperti sekolah SD Lambada Lhok, lokasi sekolah kurang cocok untuk proses pembelajaran, karena posisi sekolah dekat dengan jalan raya, banyaknya mobil dan kendaraan lewat terjadinya sedikit kebisingan saat proses belajar. Akan tetapi di TK Abdul Azis untuk fasilitasnya cukup memadai memberikan halaman bermain dengan luas di perkarangan sekolah. Sekolah juga di lingkari dengan pagar sehingga anak-anak akan aman ketika hendak bermain di sekitaran perkarangan sekolah.

1. Sarana Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada TK Abdul Azis terlaksanakan

dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1: Keadaan Sarana dan Prasarana pada TK Abdul Azis

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Ruang Belajar	2	Baik
4.	Toilet	3	Baik
5.	Dapur	1	Baik
6.	Meja Anak	9	Baik
7.	Kursi Anak	13	Baik
8.	Lemari Kayu	4	Baik
9.	Peralatan Audio Elektronik	1	Baik
10.	Peralatan Pendidikan (Alat Olah Raga)	6	Baik

Sumber: Dokumentasi TK Abdul Azis Lambada

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di TK Abdul Azis diampu oleh 2 guru orang pengawai negeri dan 5 orang guru honorer. Berikut data guru dan karyawan di TK Abdul Azis Lambada dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Abdul Azis Lambada Aceh Besar

No	Nama Guru	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1.	Nursakdah, S. Pd.	Guru Pegawai Negeri Sipil	Kepala Sekolah
2.	Mutia Anda, S. Pd.	Guru Pegawai Negeri Sipil	Guru Pendidik
3.	Zahara, A. Ma.	Guru Honorer	Guru Pendidik
4.	Nuryanti	Guru Honorer	Guru Pendidik
5.	Sukmawati, A. Ma.	Guru Honorer	Guru Pendidik
6.	Safrida Lavita, S. Pd.	Guru Honorer	Guru Pendidik
7.	Afnita, A. Ma.	Guru Honorer	Guru Pendidik

Sumber: Dokumentasi TK Abdul Azis

3. Keadaan Anak

Kelompok B-2 di TK Abdul Azis diampu oleh dua guru kelas yaitu Ibu Mutia Anda, S. Pd dan seorang guru pendamping Ibu Nuryanti. Keadaan anak kelas B-2 berjumlah 13 (tiga belas) orang anak, namun dari seluruh anak hanya 10 orang anak yang aktif bersekolah selama kegiatan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B-2 yang terdiri dari:

Tabel 4.3: Keadaan Anak Kelompok B TK Abdul Azis

No	Nama Anak	Usia	Jenis Klammin
1.	Ahlul Azizi	6 tahun	Laki-laki
2.	Aisyah Sisthia	6 tahun	Perempuan
3.	Alif Alfiza	5 tahun	Laki-laki
4.	Faiz Al Ghifari	5 tahun	Laki-laki
5.	Irhamna	5 tahun	Laki –laki
6.	Roqal Hidayah	6 tahun	Perempuan
7.	Romil Astara	6 tahun	Perempuan
8.	Salsabila Ramdani	6 tahun	Perempuan
9.	Yumna Farha	5 tahun	Perempuan
10.	Fadilla Rosyidatul Aqla	5 tahun	Perempuan

Sumber: Dokumentasi TK Abdul Azis Lambada

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas B-2 dengan subjek penelitian berjumlah 10 (sepuluh) orang anak. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media yang ditentukan oleh guru sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut. Dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak maka peneliti menerapkan konsep permainan bisik berantai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru berserta lembar observasi aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif, penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian dalam setiap siklus dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pra Tindakan

Data awal yang diperoleh pada saat obeservasi terhadap kemampuan bahasa reseptif pada anak kelompok B-2 usia 5-6 tahun di TK Abdul Azis pada tanggal 16 September 2018 mengenai kemampuan bahasa reseptif. Sebelum dilakukan permainan bisik berantai bahasa reseptif anak masih sangat rendah, banyak anak yang tidak mengarahkan pandangan pada guru dan tidak dapat mengulang atau menirukan kembali kalimat yang telah disampaikan.

Saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung anak belum mampu memfokuskan perhatiannya kepada guru, hal ini dapat dilihat pada sikap anak selama proses belajar berlangsung seperti, saat guru menjelaskan isi pembelajaran pada hari tersebut banyak anak yang tidak mau menyimak apa yang disampaikan oleh guru, anak lebih asyik berbicara dengan teman sebaya, artinya tidak fokus dalam memperhatikan materi yang diajarkan, kemudian pada saat guru memerintahkan anak untuk bermain pada saat kegiatan jasmani banyak anak yang bersenda gurau dengan teman sebaya, anak masih berjalan-jalan ketempat duduk temannya yang lain selagi guru sedang menjelaskan materi yang diajarkan pada hari itu. Pada saat guru menyuruh anak untuk mengulang isi materi yang diajarkannya, banyak anak yang tidak bisa menyebutkan atau menyampaikan. Hal ini menunjukkan kurangnya bahasa reseptif pada anak. Kondisi tersebut disebabkan kurangnya kepamahaman guru dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak dan kurangnya metode yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak.

Tabel 4.4: Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Sebelum Tindakan

No	Nama anak	Skor anak	Jumlah (%)	Keterangan
1.	AA	6	25	BB
2.	AS	6	25	BB
3.	AA	9	37,5	MB
4.	FA	8	33,33	MB
5.	IR	10	41,66	MB
6.	RH	7	29,16	MB
7.	RA	9	37,5	MB
8.	SA	7	29,16	MB
9.	YF	8	33,33	MB
10.	FRQ	8	33,33	MB
Persentase			32,49 %	MB

Sumber: Hasil Observasi Lapangan September 2018

Untuk mencari nilai persentase keseluruhannya sebagai berikut:

$$P = \frac{324,97}{10} = 32,49 \%$$

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa pada hasil observasi sebelum tindakan, data anak yang mendapatkan jumlah persentase 0% -25% ada 2 orang anak, sedangkan anak yang mendapatkan jumlah persentase 26%-50% ada 8 orang anak, dan anak yang mendapatkan jumlah persentase 51%-75% belum ada serta anak yang mendapatkan nilai persentase 76%-100% juga belum ada. Pra tindakan dalam indikator menunjukan kemampuan bahasa reseptif anak belum ada yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Rata-rata anak mendapatkan kriteria masih mulai berkembang dan belum berkembang.

Hasil observasi di atas dapat disimpulkan nilai persentase anak secara keseluruhan mendapatkan nilai 32,49% dalam memahami bahasa reseptif. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam memahami bahasa reseptif masih pada tahap

mulai berkembang (MB) dan belum mencapai kriteria dalam keberhasilan yaitu 76% dari keseluruhannya. Peneliti dan guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar kemampuan bahasa reseptif anak dapat meningkat. Permainan bisik berantai yang digunakan untuk meningkat kemapuan bahasa reseptif anak kelompok B-2 TK Abdul Azis.

2. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus I

Penelitian dalam siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan:

Tabel 4.5: Jadwal Penelitian Siklus I

No.	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Senin, 12 November 2018	08:00 - 11:00	Pertemuan I
2.	Kamis, 15 November 2018	08:00 - 11:00	Pertemuan II

Sumber: Hasil Observasi Lapangan

a. Perencanaan

Tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan dan digunakan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun hal yang dipersiapkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Berkolaborasi dengan guru kelompok B-2 (Ibu Mutia Anda, S. Pd) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema “Kebun Buah” sub tema “Jenis-Jenis Buah”
- 2) Mempersiapkan ruangan kelas, agar setiap anak dapat melihat ke satu arah saat guru menjelaskan materi pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan bahasa reseptif dan skornya.

- 4) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasi aktivitas permainan anak jika diperlukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif ini dilakukan pada kegiatan jasmani dalam kegiatan proses pembelajaran. Tema pada siklus I “Kebun” dan sub tema “Kebun Buah”. Kegiatan pembelajaran di TK Abdul Azis Lambada Lhok ini berlangsung dari pukul 08:00 -11:00 Wib.

1) Siklus I Pertemuan Pertama

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan motorik senam pagi. Setelah melakukan senam anak-anak langsung berdiri di depan kelas untuk melakukan baris berbaris kemudian baru masuk ke dalam kelas. Pada kegiatan klasikal anak-anak pertama kali sekali akan diminta untuk membawakan uang tabungan kepada guru kelas, selanjutnya baru dilanjutkan kegiatan berdoa dan membaca beberapa surat pendek. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi beberapa lagu untuk mencairkan suasana agar anak-anak siap memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak dan juga beberapa motivasi dari guru. Pada kegiatan klasikal guru kelas juga memperkenalkan tema pada hari tersebut yaitu tema “Kebun” sub tema “Kebun Buah” dan sub- sub tema “Jenis-Jenis Buah”.

b) Kegiatan Inti

Dilanjutkan dengan kegiatan inti, guru kelas memperkenalkan jenis-jenis buah melalui media gambar, kemudian gambar yang diperlihatkan ialah gambar buah semangka, pepaya, jeruk dan apel. Selanjutnya guru menempel gambar buah di papan tulis tersebut. Setelah itu guru mencoba menggali pengetahuan anak dengan bertanya apa nama buah yang terdapat di papan tulis. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan jenis-jenis buah tersebut. Selanjutnya guru bertanya kepada anak tentang warna kulit buah dan warna isi dalam buah. Ada anak yang menjawab dengan tepat dan ada juga anak menjawab kurang tepat dan ada anak yang tidak mau menjawab sama sekali. Kemudian baru guru menjelaskan lagi jenis-jenis buah, kemudian warna kulit buah tersebut sebelum matang dan sesudah matang beserta warna isi buah, kemudian manfaat dari buah.

Setelah guru memperkenalkan jenis jenis buah kemudian guru mengajak anak untuk bermain terlebih dahulu. Di TK Abdul Azis kegiatan ini merupakan kegiatan jasmani kemudian baru dilanjutkan lagi dengan proses pembelajaran. Pada kegiatan jasmani anak akan bermain bisik berantai, yang mana permainanya anak harus membisikkan suatu pesan ke telinga temannya secara berurutan. Terlebih dahulu guru membagi anak ke dalam dua kelompok yang berjumlah 5 orang group A dan 5 orang group B. Kemudian anak akan berdiri sejajar, kemudian anak pertama akan mendapatkan bisikan dari guru. Anak pertama langsung membisikkan ke anak kedua begitu seterusnya sampai anak terakhir, anak yang terakhir akan menyampaikan hasil bisikanya ke teman-temannya. Adapun

kalimat yang akan dibisikkan sesuai dengan tema pada hari tersebut, kalimat yang dibisikkan berbunyi “Buah jeruk mengandung vitamin c” dan “Pak tani menanam buah pepaya” dengan kemudian setelah bermain baru anak melakukan proses pembelajaran selanjutnya.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir anak-anak diminta untuk membereskan kembali mainannya. Pada siklus I pertemuan pertama guru tidak mendiskusikan kegiatan pada hari itu dan tidak juga memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan. Hanya saja memberikan pemberitahuan tentang uang kas. Sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, guru menyuruh anak membaca beberapa surat pendek dan do’a penutupan majelis. Setelah selesai semua anak berbaris di depan pintu untuk dibagikan buku tabungan kemudian baru pulang.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini sama juga dengan pertemuan pertama dimulai dengan anak-anak berbaris di halaman untuk kegiatan motorik senam pagi. Setelah melakukan senam anak-anak langsung berdiri di depan kelas untuk melakukan baris berbaris kemudian baru masuk kedalam kelas. Pada kegiatan klasikal anak-anak pertama sekali akan diminta untuk membawakan uang tabungan kepada guru kelas, selanjutnya baru tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari terus dilanjutkan dengan kegiatan berdoa dan membaca beberapa surat pendek. Setelah itu anak diajak untuk bernyanyi beberapa lagu untuk mencairkan suasana agar anak-anak siap memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian guru melakukan tanya jawab

dengan anak dan juga beberapa motivasi dari guru. Pada kegiatan klasikal guru kelas juga memperkenalkan tema pada hari tersebut yaitu tema “Kebun” sub tema “Kebun Buah” dan sub- sub tema “Rasa-Rasa Buah”

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti guru sedikit mengulang pembelajaran tema sebelumnya yaitu jenis-jenis buah. Kemudian baru dilanjutkan dengan tema rasa-rasa buah, seperti rasa buah pepaya, apel, semangka, jeruk. Media yang digunakan masih gambar dan buah-buahan. Guru terlebih menanyakan rasa-rasa buah kepada anak setelah guru menjelaskan tentang rasa-rasa buah, baru guru membagikan buah satu persatu kepada anak untuk dirasakan bagaimana rasa-rasa buah. Setelah anak memakan buah tersebut baru anak diminta untuk menceritakan rasa buah tersebut seperti rasa jeruk, rasa pepaya, rasa semangka dan rasa apel.

Setelah itu masuk ke kegiatan jasmani, permainan yang dimainkan dikegiatan jasmani ialah permainan bisik berantai, yang mana permainannya anak harus membisikkan suatu pesan ketelinga temannya secara berurutan. Terlebih dahulu guru membagi anak kedalam dua kelompok yang berjumlah 5 orang group A dan 5 orang group B. Kemudian anak akan berdiri sejajar, lalu anak pertama akan mendapatkan bisikan dari guru. Kemudian anak pertama langsung membisikkan ke anak kedua begitu seterusnya sampai anak terakhir, anak yang terakhir akan menyampaikan hasil bisikkanya ke teman-temannya. Adapun kalimat yang akan dibisikkan yaitu “Rasa buah apel manis dan berwarna merah” dan “Rasa buah pepaya manis dan berwarna kuning”. Kemudian setelah bermain baru anak akan masuk ke kelas lagi untuk melakukan pembelajaran selanjutnya.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir anak-anak diminta untuk membereskan kembali mainannya. Guru juga mendiskusikan kegiatan pada hari itu dan memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan. Sebelum Kegiatan pembelajaran ditutup, guru mengajarkan beberapa sajak dan nyanyian, guru menyuruh anak membaca beberapa surat pendek dan do'a penutupan majelis. Setelah selesai semua anak berbaris di depan pintu untuk dibagikan buku tabungan kemudian baru pulang.

c. **Pengamatan (*Observing*)**

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, karena kemampuan bahasa reseptif anak tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

1. Observasi Kemampuan Guru

Pengamatan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok B-2 yaitu Ibu Mutia Anda S. Pd. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengembangkan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai.

Tabel 4.6: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak dengan Permainan Bisik Berantai Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian	
Kegiatan Awal		Pertemuan I	Pertemuan II
A. Ikrar pagi			
1.	Guru mengajak anak bergerak (senam)	3	3
B. Kegiatan Awal			
2.	Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak	3	3
3.	Bercakap-cakap dengan anak	2	3
4.	Membaca doa dan surah pendek	3	3
5.	Guru memberi memotivasi kepada anak	2	2
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas	2	2
C. Kegiatan Inti			
7.	Guru memberi peng arahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu	2	3
8.	Guru membagikan anak dalam dua kelompok	3	3
9.	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.	2	3
10.	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat	3	3
11.	guru dalam mengajak siswa untuk tampil ke depan kelas	3	3
12.	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir	2	3
D. Kegiatan Penutup			
13.	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu	2	2
14.	Guru menyampaikan kegiatan esok hari	1	2
Jumlah skor		33	38
Rata-rata		2,35	2,71
Kategori		Cukup	Baik

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Oktober 2018

Keterangan Nilai:

- 1 = Berarti Kurang
- 2 = Berarti Cukup
- 3 = Berarti Baik
- 4 = Berarti Sangat Baik

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- $\bar{x}$: Mean (rata-rata)
- $\sum x$: Jumlah Nilai (skor)
- N : Jumlah Point Indikator

Pertemuan I : $\bar{x} = \frac{33}{14} = 2,35$

Pertemuan II : $\bar{x} = \frac{38}{14} = 2,71$

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh 33 dengan nilai rata-rata 2,35 dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru pada pertemuan pertama berdasarkan hasil observasi pengamat termasuk dalam kategori “Cukup”. Aktivitas guru pada pertemuan kedua jumlah skor yang didapat yaitu 38 dengan nilai rata-rata 2,71 dan termasuk kategori “Baik”. Namun masih ada beberapa kemampuan guru yang perlu ditingkat yaitu seperti, guru dalam memberi memotivasi kepada anak, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas, kemudian pada saat guru dalam memberi pengerahan

tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu, dan guru jarang menyampaikan kegiatan esok harinya.

2. Hasil Belajar Anak pada Siklus I

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7: Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Siklus I

No.	Nama anak	Skor anak	Jumlah (%)	Keterangan
1.	AA	12	50	MB
2.	AS	14	58,33	BSB
3.	AA	15	62,5	BSH
4.	FA	17	70,83	BSH
5.	IR	19	79,16	BSB
6.	RH	12	50	MB
7.	RA	13	54,16	BSH
8.	SA	16	66,66	BSH
9.	YF	16	66,66	BSH
10	FRQ	17	70,83	BSH
Persentase			63%	BSH

Sumber: Hasil Observasi Lapangan Oktober 2018

Untuk menganalisis data nilai hasil evaluasi anak pada siklus I dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{629,13}{10} = 63\%$$

Keterangan :

- P** : Nilai Persen yang dicari
F : Frekuensi Aktifitas Anak
N : Jumlah Aktifitas Seluruhnya
100 : Konstanta

Data anak pada siklus I yang mendapatkan persentase antara 0%-25% itu tidak ada, kemudian anak yang mendapatkan persentase 26%-50% 2 orang anak, selanjutnya anak yang mendapatkan persentase 51%-75% itu ada 7 orang anak dan anak yang mendapatkan persentase 76%-100% itu ada 1 orang anak. artinya pada siklus I terjadi peningkatan kemampuan bahasa reseptif pada anak kelompok B-2 di TK Abdul Azis. Anak sudah mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptifnya, walaupun masih ada beberapa indikator yang masih dalam bimbingan guru seperti, anak belum fokus saat guru menjelaskan peraturan permainan, anak belum mampu dalam mengulang dan menirukan kalimat yang telah didengar, dan anak belum berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.

Observasi di atas dapat disimpulkan pada siklus I ini kemampuan bahasa reseptif anak kelompok B-2 secara keseluruhan mendapatkan persentase 63% dan belum mencapai nilai persentase kriteria yang telah ditentukan yaitu 76%. Artinya peneliti perlu melakukan penelitian pada siklus II dengan beberapa revisi.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan tentang untuk aspek-aspek perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung Siklus I

No.	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I sudah dalam kategori (Baik) dengan memperoleh nilai rata-rata 2,71. Namun masih ada beberapa kemampuan guru yang perlu ditingkat yaitu: 1. Guru dalam memberi memotivasi kepada anak. 2. Guru pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas. 3. Guru dalam memberi peng arahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu. 4. Guru jarang menyampaikan kegiatan esok hari.	Guru harus lebih memperhatikan keadaan anak, apakah anak sudah dalam keadaan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran atau tidak, sehingga dibutuhkan kegiatan hiburan seperti beberapa nyanyian, kemudian melakukan tanya jawab seputar motivasi untuk mendorong agar anak bersemangat untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.
		Guru masih kurang mampu dalam menarik perhatian pada saat pembelajaran dan juga dalam kegiatan bermain bisik berantai sebaiknya guru dapat terlibat langsung pada permainan tidak hanya berdiri dan memerhatikan anak saja.	Diharapkan guru dapat lebih siap dalam mempersiapkan segala kebutuhan sebelum kegiatan mengajar, seperti media, tata ruangan kelas dan lainnya agar anak dapat menumbuhkan rasa minatnya pada saat pembelajaran berlangsung.
2.	Aktivitas Anak.	Perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak pada	Perkembangan yang ada belum maksimal karena adanya kendala-kendala.

	siklus I rata-rata mulai berkembang.	Sehingga perlu dilakukan revisi ulang.
	Anak belum terlalu memahami permainan.	Guru perlu membantu anak untuk dapat mengerti permainan yang akan dilakukan. Guru juga dapat mengendalikan anak ketika teman yang lainnya bermain, agar anak di kelompok tersebut berkonsentrasi saat bermain.
	Sebagian anak tidak mau mengungkapkan bisikan yang didengar dari temannya. dan anak kurang mengingat kalimat saat melakukan permainan bisik berantai.	Memberikan <i>reward</i> berupa pengumpulan point bagi anak yang bisa mengungkapkan kalimat yang di dengar dengan benar. kemudian untuk kalimat yang akan dibisikan anak juga tidak terlalu panjang agar anak cepat mengingat nya dan kemudian dengan cepat keteman berikutnya
	Beberapa anak masih malu dan kurang aktif di dalam kegiatan	Guru tidak hanya fokus pada kegiatan bermain bisik berantai, tapi guru juga mengajak anak bercakap-cakap dan menyanyikan lagu disela bermain agar anak lebih rileks dan semangat dalam bermain.

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2018

3. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus II

Penelitian siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tabel 4.9: Jadwal Penelitian Siklus II

No.	Hari/ Tanggal	Jam	Kegiatan
1.	Senin, 19 November 2018	08:00 - 11:00	Pertemuan I
2.	Kamis, 22 November 2018	08:00 – 11:00	Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Berkolaborasi dengan guru kelompok B-2 (Ibu Mutia Anda, S. Pd) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan Tema “Kebun Buah” sub tema “Jenis-Jenis Buah”
- 2) Mempersiapkan ruangan kelas, agar setiap anak dapat melihat ke satu arah saat guru menjelaskan materi pembelajaran
- 3) Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *cheklist* yang di dalamnya memuat nama anak, indikator kemampuan bahasa reseptif dan skornya.
- 4) Mempersiapkan kamera guna mendokumentasi aktivitas permainan anak jika diperlukan.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 19 November 2018 dan pada hari Kamis 22 November 2018. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pembelajaran yang ada di siklus I. Tema pada siklus II yaitu “Binatang” sub temanya “Binatang Halal dan Haram”. Kegiatan pembelajaran di TK Abdul Azis Lambada ini berlangsung pada pukul 08:00-11:00 WIB. Namun untuk pelaksanaan kegiatan jasmani hanya 20 menit. Berikut ini penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada Senin tanggal 19 November 2018. Pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman. Guru memimpin anak untuk melakukan senam pagi bersama-sama.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan anak-anak berbaris di depan ruangan kelas dan melakukan gerakan baris-berbaris. Setelah melakukan baris-berbaris anak memasuki ruangan kelas satu persatu sambil bernyanyi. Setelah anak duduk di dalam kelas guru langsung mengucapkan salam dan dijawab oleh anak. Kemudian anak-anak diajak untuk menyanyikan beberapa lagu sambil bertepuk tangan. Selesai bernyanyi anak dilanjutkan dengan berdoa dan membaca beberapa surat pendek kemudian tanya jawab tentang tema yang akan dipelajari hari tersebut ialah “Binatang” dan sub tema “Binatang Halal”.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti guru membahas tema “Binatang” dan sub tema “Binatang Halal” pada pertemuan pertama. Guru menjelaskan nama-nama binatang yang halal artinya binatang yang bisa di makan, seperti ayam, kambing, ikan. Setelah itu guru juga menjelaskan beberapa manfaat dari binatang tersebut. Setelah itu masuk ke dalam kegiatan jasmani, permainan yang dimainkan pada kegiatan jasmani ialah permainan bisik berantai, yang mana permainannya anak harus membisikkan suatu pesan ketelinga temannya secara berurutan.

Terlebih dahulu guru membagi anak kedalam dua kelompok yang berjumlah 5 orang group A dan 5 orang group B. Kemudian anak akan berdiri

sejajar atau melingkar, kemudian anak pertama akan mendapatkan bisikan dari guru, pesan yang dibisikkan sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut selanjutnya baru anak pertama langsung membisikkan ke anak kedua begitu seterusnya sampai anak terakhir, anak yang terakhir akan menyampaikan hasil bisikannya ke teman-temannya. Kalimat yang dibisikkan seperti “Ayam berkaki dua” dan “Ikan hidup di air”. Kemudian setelah bermain baru anak akan masuk ke kelas lagi untuk melakukan pembelajaran selanjutnya.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir anak-anak diminta untuk membereskan kembali mainannya. Guru juga mendiskusikan kegiatan pada hari itu dan memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan dan menginformasikan pembelajaran pada hari selanjutnya. Sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, guru mengajarkan beberapa sajak dan bermain beberapa iyel-iyel kemudian juga beberapa tepuk, guru juga mengajak anak untuk melakukan tanya jawab, guru menyuruh anak membaca beberapa surat pendek dan do'a penutupan majelis. Anak berkemas-kemas kemudian menyanyikan lagu sayonara dan gelang. Setelah selesai semua anak berbaris di depan pintu untuk dibagikan buku tabungan kemudian baru pulang.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada setiap hari anak-anak berbaris di lapangan untuk melakukan gerakan motorik yaitu senam pagi kemudian sesudah itu baru baris berbaris di depan ruangan kelas untuk melakukan gerakan baris berbaris. Setelah

itu anak langsung memasuki ruangan kelas satu persatu sambil bernyanyi. Kemudian anak langsung duduk di dalam kelas guru langsung mengucapkan salam dan dijawab oleh anak. Kemudian anak-anak diajak untuk menyanyikan beberapa lagu sambil bertepuk tangan. Selesai bernyanyi anak dilanjutkan dengan berdoa dan membaca beberapa surat pendek. Kemudian guru mengalih pengetahuan anak dengan melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dipelajari hari tersebut ialah “Binatang” dan sub tema “ Binatang Haram” sub-sub tema “Anjing dan Babi”

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti guru membahas tema “Binatang” dan sub tema”Binatang Haram pada pertemuan pertama. Guru menjelaskan nama-nama binatang yang haram artinya binatang yang tidak bisa di makan, seperti anjing dan babi, dengan menggunakan media gambar. Setelah itu masuk ke kegiatan jasmani, permainan yang akan dimainkan yaitu permainan bisik berantai, yang mana permainannya anak harus membisikkan suatu pesan ke telinga temannya secara berurutan.

Terlebih dahulu guru membagi anak ke dalam dua kelompok yang berjumlah 5 orang group A dan 5 orang group B. Kemudian anak akan berdiri sejajar, atau melingkar kemudian anak pertama akan mendapatkan bisikan dari guru. Pesan yang dibisikkan sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut Kemudian anak pertama langsung membisikkan ke anak kedua begitu seterusnya sampai anak terakhir, anak yang terakhir akan menyampaikan hasil bisikkanya ke teman-temannya. Kalimat yang dibisikkan ialah “ babi tidak boleh dimakan” dan

“anjing binatang haram”. Kemudian setelah bermain baru anak akan masuk ke kelas lagi untuk melakukan pembelajaran selanjutnya.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir anak-anak diminta untuk membereskan kembali mainannya. Guru juga mendiskusikan kegiatan pada hari itu dan memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain yang dilakukan dan menginformasikan kegiatan ke esok harinya. sebelum kegiatan pembelajaran ditutup, guru mengajarkan beberapa sajak dan bermain beberapa iyel-iyel kemudian juga memberikan beberapa tepukan, serta guru mengajak anak untuk melakukan tanya jawab, guru menyuruh anak membaca beberapa surat pendek dan do'a penutupan majelis. Kemudian Anak berkemas-kemas lalu menyanyikan lagu sayonara dan gelang. Setelah selesai semua anak berbaris di depan pintu untuk dibagikan buku tabungan kemudian baru pulang.

c. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab kemampuan bahasa reseptif anak tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran yang lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

1) Observasi Kemampuan Guru

Pengamatan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran diamati oleh guru kelas kelompok B-2 yaitu Ibu Mutia Anda S. Pd. hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengembangkan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai.

Tabel 4.10: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak dengan Permainan Bisik Berantai Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian	
Kegiatan Awal		Pertemuan I	Pertemuan II
A. Ikrar pagi			
1.	Guru mengajak anak bergerak (senam)	3	4
B. Kegiatan Awal			
2.	Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak	3	3
3.	Bercakap-cakap dengan anak	4	4
4.	Membaca doa dan surah pendek	3	3
5.	Guru memberi memotivasi kepada anak	3	3
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas	3	3
C. Kegiatan Inti			
7.	Guru memberi pengerahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu	3	4
8.	Guru membagikan anak dalam dua kelompok	3	4
9.	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.	3	4
10.	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat	4	4
11.	Guru dalam mengajak siswa untuk tampil kedepan	4	4
12.	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir	4	4
D. Kegiatan Penutup			
13.	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu	3	3
14.	Guru menyampaikan kegiatan esok hari	3	3
Jumlah skor		46	50
Rata-rata		3,28	3,57

Kategori	Baik	Sangat Baik
----------	------	-------------

Sumber: Hasil Observasi Lapangan November 2018

Keterangan Nilai:

- 1 = Berarti Kurang
- 2 = Berarti Cukup
- 3 = Berarti Baik
- 4 = Berarti Sangat Baik

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

$\bar{x}$: Mean (rata-rata)

$\sum x$: Jumlah Nilai (skor)

N : Jumlah Point Indikator

Pertemuan I : $\bar{x} = \frac{46}{14} = 3,28$

Pertemuan II : $\bar{x} = \frac{50}{14} = 3,57$

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 4.10 yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh 46 dengan nilai rata-rata 3,28 dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru pada pertemuan pertama berdasarkan hasil observasi pengamat termasuk dalam kategori “Baik” tapi masih ada indikator kemampuan guru yang perlu ditingkatkan pada pertemuan kedua yaitu guru dalam menyampaikan kegiatan ke esokkan harinya. Kemudian Aktivitas guru pada pertemuan kedua

jumlah skor yang didapat meningkat, jumlah skor yang didapatkan yaitu 50 dengan nilai rata-rata 3,57 dan termasuk kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi pengamat pada siklus II termasuk kategori “Sangat Baik”.

2) Hasil Belajar Anak Pada Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan bisik berantai. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11: Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Siklus II

No.	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah %	Keterangan
1.	AA	16	66,66	BSH
2.	AS	21	87,5	BSB
3	AA	19	79,16	BSB
4.	FA	20	83,33	BSB
5.	IR	22	91,66	BSB
6.	RH	17	70,83	BSH
7.	RA	18	75	BSH
8.	SA	21	87,5	BSB
9.	YF	21	87,5	BSB
10	FRQ	20	83,33	BSB
Persentase			81,24%	BSB

Sumber: Hasil Observasi Lapangan November 2018

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{812,47}{10} = 81,24\%$$

Keterangan :

P : Nilai Persen yang dicari

F : Frekuensi Aktifitas Anak

N : Jumlah Aktifitas Seluruhnya

100 : Konstanta

Pertemuan siklus ke II dalam kemampuan bahasa reseptif anak tidak ada yang mendapatkan kriteria belum berkembang dan mulai berkembang pada data anak siklus II, data persentase anak yang mendapatkan 51%-75% itu ada 3 orang anak dengan ketegori berkembang sesuai harapan dan anak yang mendapatkan persentase 76%-100% itu ada 7 orang anak. Artinya pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan bahasa reseptif pada anak kelompok B-2 di TK Abdul Azis. Adapun nilai keseluruhannya mencapai 81,24% dan nilai tersebut melebihi kriteria yang telah ditetapkan yaitu 76%.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pengmatan aktivitas guru, dan hasil evaluasi anak pada siklus II dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan bahasa reseptif pada anak kelompok B-2 di TK Abdul Azis dengan metode permainan bisik berantai menjadi sangat baik.

Tabel 4.13: Hasil Temuan dan Revisi Proses Pembelajaran Siklus II

No.	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah dalam ketegori “Sangat Baik” dengan memperoleh nilai rata-rata 3,57.	Sebelum melakukan proses pembelajaran guru sudah mulai memperhatikan anak-anaknya apakah anak masih ada diluar atau masih berlari-lari. Pada awal pembelajaran guru juga memotivasi anak. kemudian menyanyikan beberapa lagu dan bermain bebarapa tepukan.

		Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pada saat melakukan permainan bisik berantai pada siklus II ini sudah banyak mengalami peningkatan dengan kategori “sangat baik” pada siklus II ini guru sudah sangat mampu mengkondisikan anak. Pembelajaran sudah sesuai dengan di RPPH.	Untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak sangat harus didukung juga dengan kemampuan guru dalam kegiatan proses pembelajaran dan kegiatan bermain juga agar kemampuan bahasa reseptif anak terus meningkat.
2	Aktivitas Anak	Perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak pada siklus ke II lebih meningkat dari pada siklus I. Pada siklus ke II anak mendapat nilai rata-rata 76% artinya berkembang sesuai harapan.	Hasil observasi perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak pada siklus II semakin baik dan meningkat. Serta telah memenuhi kriteria keberhasilan
		Siklus II Anak sudah paham tentang permainan bisik berantai dan rata-rata anak sudah dapat mengingat kalimat saat melakukan permainan bisik berantai.	Pemberian kalimat yang lebih pendek itu anak dengan cepat mengingatnya, kemudian anak lebih cepat membisikkan pesan yang telah didengar dari temanya ke teman yang lain.
		Pada siklus II anak lebih semangat saat mengungkapkan bisikan yang didengar dari temannya	Pemberian <i>reward</i> bagi anak mampu membuat anak mau mengungkapkan bisikan yang didengar dari temannya.

		Guru lebih banyak berinteraksi dengan anak dan menyanyikan beberapa agar anak rileks dan aktif dalam bermain	Sebelum melakukan kegiatan bermain. guru melakukan becakap-cakap atau melakukan beberapa kegiatan seperti bernyanyi atau melakukan perengangan.
--	--	--	---

Sumber: Hasil Observasi Lapangan 2018

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa reseptif di TK Abdul Azis Lambada Lhok pada siklus II mencapai 81,24% berada pada kriteria kategori berkembang sangat baik melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 76% sehingga penelitian dihentikan. Pada siklus ini guru juga sudah sangat mampu mengkondisikan anak lebih baik dan pembelajaran sudah sesuai dengan di RPPH. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa kemampuan bahasa reseptif dapat ditingkat melalui permainan bisik berantai.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Aktivitas Guru

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Abdul Azis pada aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif melalui permainan bisik berantai dari 14 aspek yang dinilai oleh pengamat. Adapun 14 aspek yang diamati dari aktivitas guru meliputi dari cara guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan motorik (senam), kemudian masuk ke kegiatan awal penyambutan pagi terhadap anak, tanya jawab dengan anak, membaca doa, memotivasi anak serta bagaimana cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas. Pada kegiatan inti ini guru akan mengasah kemampuan bahasa reseptif anak dengan

sebuah permainan bisik berantai. Bermain bisik berantai adalah bentuk aktivitas permainan bahasa untuk menerjemakan pengalaman kedalam pesan yang dibisikkan. Dalam permainan ini anak secara langsung bermain membisikkan pesan kepada temannya.²⁵ Sebelum melakukan permainan bisik berantai guru terlebih dahulu memberikan penjelasan tentang aturan permainan tersebut beserta mendemonstrasikan permainannya. Setelah itu guru baru membagikan anak dalam dua kelompok, kemudian itu guru membisikkan pesan kalimat kepada anak pertama sampai pada anak terakhir harus menyebutkan kalimat yang didengar. Sesudah itu baru guru memeriksa kalimat satu persatu anak dan memberitahu apa yang didengar.

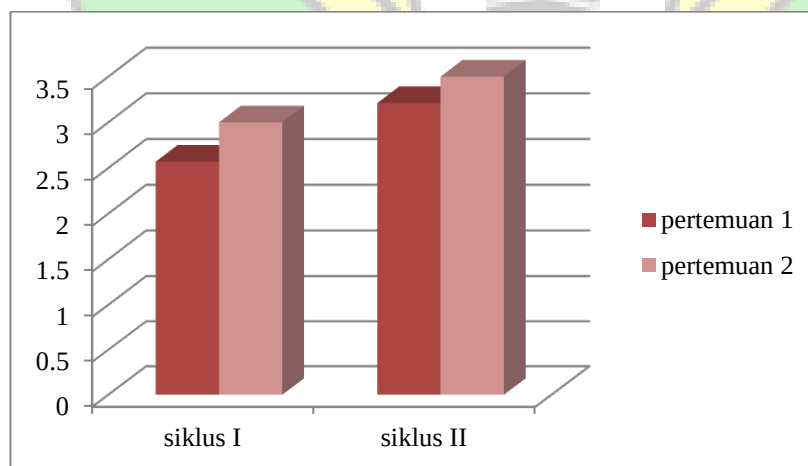
Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II sudah termasuk dalam kategori baik. Pada perencanaan pelaksanaan pembelajaran RPP I belum meningkat dan pada RPP ke II sudah meningkat. Secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai sebesar 2,71 dengan kategori baik, walaupun masih ada beberapa indikator yang masih perlu ditingkatkan pada siklus II yaitu guru dalam memberi memotivasi kepada anak, guru pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas, kemudian guru dalam memberi pengarahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu, dan guru jarang menyampaikan kegiatan esok harinya.

Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan perbaikan yang dilakukan. Adapun nilai yang diperoleh sebesar 3,57 dengan kategori sangat

²⁵Budinuryanta Y, dkk, *Pengajaran...*,h.29

baik. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak dengan menggunakan permainan bisik berantai memenuhi kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas dengan salah satu metode belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah bermain. Bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan bahasa reseptif anak karena bermain penting bagi anak, maka bermain perlu disajikan secara khusus bermain juga merupakan salah satu model yang diprogramkan dalam kurikulum yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran bahasa untuk AUD. Namun perlu diingat adalah bagaimana permainan dapat membantu untuk mencapai tujuan pendidikan pada anak.²⁶ Dapat disimpulkan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa reseptif melalui permainan bisik berantai pada anak berhasil. Hal ini dapat lihat dari grafik tersebut.



Gambar 4.1: Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Kemampuan Guru

²⁶ Enny Zubaidah *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yoyakarta, 2014), h. 96.

2. Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak

Kemampuan bahasa reseptif adalah kemampuan untuk memproses dan memahami pesan dari bahasa, baik tulisan, lisan maupun isyarat.²⁷ Kemampuan bahasa reseptif anak di kelompok B-2 TK Abdul Azis Lambada Lhok pada kemampuan awal atau sebelum tindakan masih dalam belum berkembang dan mulai berkembang. Kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan. Terbukti dari hasil pengamatan pada penelitian awal yang dilakukan peneliti anak belum cukup mampu untuk menyimak secara aktif. Hal ini ditunjukkan anak saat proses belajar mengajar anak belum mampu memusatkan perhatiannya kepada guru, ada beberapa tindakan-tindakan anak yang dilakukan saat proses belajar berlangsung seperti, anak masih mengambil barang yang bukan miliknya, artinya barang temannya tanpa meminta izin ke temannya, kemudian anak masih berjalan-jalan ke tempat duduk temannya yang lain selagi guru sedang menjelaskan materi yang diajarkan pada hari itu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas B-2 diperoleh hasil yaitu, Kemampuan bahasa reseptif anak pada kelompok B-2 TK Abdul Azis Lambada Lhok meningkat secara bertahap. Hal ini dapat dilihat pada Pra Tindakan anak mendapatkan persentase rata-rata 32,49% meningkat pada siklus I menjadi 63% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 81,24%. Pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak menggunakan permainan bisik berantai dihentikan pada

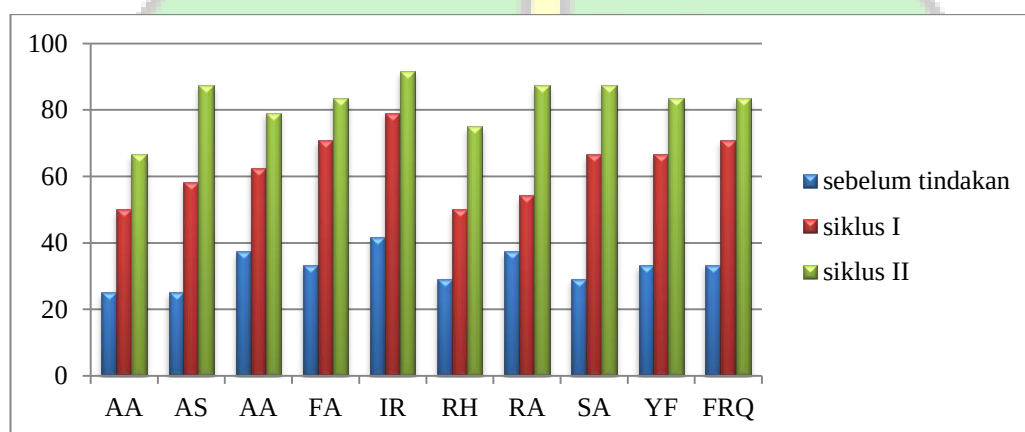
²⁷ Julia Sarah Rangkuti, *Rumah Main Anak* (Bandung: Sahabat Sejati 2016), h. 4.

siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 76%.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan bisik berantai anak dituntut lebih aktif melakukan kegiatan. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus dilakukan dengan menyenangkan, misalnya menggunakan media maupun permainan artinya yang dapat menarik bagi anak. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak di TK Abdul Azis yaitu dengan permainan bisik berantai. Dengan menggunakan permainan bisik berantai dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses belajar mengajar, melatih keterampilan bahasa, menarik minat anak dalam pembelajaran, menimbulkan rasa bahagia, dan meningkatkan rasa kerja sama antara anak.

Kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain adalah anak belum terlalu memahami permainan, kemudian sebagian anak tidak mau mengungkapkan bisikan yang didengar dari temannya dan anak kurang mengingat kalimat saat melakukan permainan bisik berantai dan beberapa anak masih pemalu dan kurang aktif di dalam kegiatan. Siklus II pembelajaran dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan pada siklus I. Pembelajaran siklus ke II dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui metode permainan bisik berantai pada anak kelompok B-2 adalah guru melakukan banyak interaksi dan bercakap-cakap dengan anak, kemudian beryanyi agar dalam kegiatan bermain anak lebih rileks dan ikut aktif dalam bermain. Selain itu ketika bermain bisik berantai kalimat yang digunakan tidak terlalu panjang agar anak cepat mengingat nya.

Kemudian pemberian *reward* bagi anak yang bisa menyebutkan kalimat yang telah didengar dari temannya sehingga anak termotivasi untuk ikut melakukan hal tersebut. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Soegeng Santoso bahwa anak memerlukan penghargaan dapat berupa ucapan, hadiah, dan pujian.²⁸ *Reward* merupakan salah satu bentuk hadiah yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atas perbaikan perlakuan atau penguatan secara positif akan mempengaruhi perilaku di masa mendatang. Adapun hasil persentase kemampuan bahasa reseptif anak dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4.2: Hasil Observasi dan Persentase Siklus I dan Siklus II Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif

²⁸ Soegeng Santoso, *Kesehatan dan Gizi Anak* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 34.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak di TK Abdul azis pada kelas B-2 Lambada, maka dapat ditemukan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil observasi aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan metode permainan bisik berantai di kelompok B-2 TK Abdul Aziz meningkat. Secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,71 dengan kategori baik, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,57 dengan kategori sangat baik.
2. Hasil peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak di kelompok B-2 TK Abdul Azis dengan metode permainan bisik berantai dapat meningkat. Hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan nilai persentase ketercapaian anak pada siklus I mencapai 63%, dan pada siklus II mencapai 81,24%. Hal tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 76%.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. berikut merupakan saran yang nantinya akan dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak
 - a. Memperkaya wawasan tentang pendekatan dalam pembelajaran bahasa yang menarik dan sesuai dengan kondisi anak di kelas sehingga menambah variasi metode pembelajaran.
 - b. Guru hendaknya dapat menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif dan menyenangkan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkat kemampuan bahasa reseptif anak.
 - c. Pelaksanaan permainan bisik berantai, sebaiknya direncanakan dengan seksama, baik dalam pemilihan tema yang akan digunakan untuk materi permainan yang dirancang sedemikian rupa sehingga menarik perhatian anak sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah penggunaanya.
2. Bagi Sekolah
 - a. Program pembelajaran kemampuan bahasa reseptif anak lebih dikembangkan kembali seperti pembelajaran pengembangan lainnya. Lebih ditingkatkan lagi metode-metode yang menarik dan bervariasi sehingga kemampuan menyimak anak lebih tersimulasi dan berkembang secara optimal.

- b. Pihak sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam mencari solusi ketika hambatan muncul dan hambatan itu dijadikan sebagai tantangan yang lebih baik.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Anas Sudijono. (2004). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Ani Yulianti Rahayu. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Usia Dini Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Taman Kanak-Kanak Aisyah*. diakses pada tanggal 21 januari 2018.
- Alvira Lulu Adini. (2016). *Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Kelompok A Gugus V*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 4, No. 5.
- Al-Bukhari. *Shahih Bukhari*. (2007). Jilid 2, Penerjemah: Syaikh Muhammad Fuad Abdul Baqi. Jakarta: Pustaka As- Sunnah.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2006), *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Akasara.
- Arikunto Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan Nurgiyanto. (2005). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Madah University Pers.
- Budinuryanta Y, Kasuriyanta, Imam Koerman. (2008). *Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: PT Pustaka Belajar.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.
- Dhieni, dkk. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Enny Zubaidah. (2014). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Farida Ariani. (2014). *Keterampilan Menyimak*. Jakarta: Dirjen Dikdesmen.
- Henry G. Tarigan. (1997). *Menyimak Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Hermawan. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Permainan Bisik Berantai*. Jurnal. Diakses pada tanggal 21 Januari 2018.

- Ice Sutari, dkk. (1997). *Menyimak*, Jakarta: Depdikbud.
- Iskandarwassid dan Surendur. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Julia Sarah Rangkuti. (2006). *Rumah Main Anak*. Bandung: Sahabat Sejati.
- Kasbolah ES, Kasihini. (2010) *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* Malang: Departemen, Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lilis Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Luluk Asmawati, dkk. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- M. Subana dan Sunarti. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nurbiana Dhinie. (2006). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Mardiyatmo, Esmet Untung. *Kumpulan Permainan Seru*. (2010) Yogyakarta: Andi Offset.
- Putri Roslina. (2008). *Bahasa Resepitif dan Bahasa Ekspresif*, Diakses pada Tanggal 25 Januari 2018 dari situs: www.myjurnal.my/public/article/download.php?id=72360.
- Raisatun Nisak. (2011). *Seabrak Games Asyik-Edukatif Untuk Mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Divapress.
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta: Republik Indonesia.
- Rita Kurnia. (2009). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendekia Insani.
- Soegeng Santoso. (2008). *Kesehatan dan Gizi Anak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Siti Zubaidah. (2016). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Bisik Berantai Siswa Kelompok A Di TK Mahardika Simorkerto Surabaya*. Skripsi. diakses pada tanggal 12 february 2018.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Widarmi D Wijana, dkk. (2010). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Din*. (Jakarta: Universitas Terbuka.

Wina Sanjaya. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta Rineka Cipta.

WS.Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Media Abadi.

Widarmi D Wijana, dkk. (2010). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3564/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2018

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

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 02 Januari 2018

MEMUTUSKAN

Menunjuk Saudara :

1. Dra. Aisyah Idris, M.Ag
2. Zikra Hayati, M. Pd

Sebagai pembimbing Pertama
 Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:

Nama : Syarifah Hardiyanti

NIM : 140210068

Judul Skripsi : Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Pada Anak.

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil tahun Akademik 2018/2019

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

A R - R A N I R Y

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 12 September 2018
 An. Rektor
 Dekan

Muslim Razali

(UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan):

Prodi PIAUD FTK

bimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.

Wakil yang bersangkutan:



Nomor : B- 10828 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/10 /2018

19 Oktober 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -

Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Syarifah Hardiyanti
N I M : 140 210 068
Prodi / Jurusan : PIAUD
Semester : IX
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Mireuk Taman, Tanjung Dayah, Kec. Darussalam, No.16, Banda Aceh.

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Abdul Azis Lambada Aceh Besar

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif pada Anak

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري
A R - R A



An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Parzah Ali



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
TAMAN KANAK-KANAK TWK. ABDUL AZIZ**

Jl. Laksamana Malahayati KM. 10 Desa Lambada Lhok Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar
Kode Pos 23373

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Kepala Sekolah Pendidikan Taman Kanak-Kanak Abdul Azis Lambada Lhok dengan ini menyatakan:

Nama : Syarifah Hardiyanti
Nim : 140210068
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Laksamana Malahayati KM. 10 Desa Lambada Lhok Kec.
Baitussalam Kab. Aceh Besar

Benar yang namanya tersebut telah mengadakan penelitian di TK Abdul Azis Lambada, dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi pada Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul, "**Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak**"

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan, agar dapat dipergunakan seperlunya

Aceh Besar, 24 November 2018

Kepala Sekolah



Mursakala S.Pd

NIP. 95660215 198903 2 0 17

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 1)

Kelompok Usia : TK 5-6 tahun
 Semester / minggu : I/3
 Tema / Subtema / Sub Tema Spesifik : Kebun / Kebun Buah / Jenis-jenis buah
 Hari / Tanggal :
 Sentra : Sentra Persiapan

Kompetensi Dasar

- (1.1) : Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
- (1.2) : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT
- (2.2) : Memiliki perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu
- (2.12) : Memiliki Perilaku yang mencerminkan rasa tanggung jawab
- (2.6) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
- (2.7) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- (3.6) : Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya).
- (3.10) : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- (3.11) : Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- (3.12) : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- (4.3) : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan motorik kasar
- (4.2) : Menunjukkan perilaku santun sebagai akhlak mulia
- (3.15) : Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

Tujuan :

- Mengenal buah ciptaan tuhan
- Memiliki rasa ingin tahu anak terhadap jenis-jenis buah
- Mengenal bentuk-bentuk buah
- Mengenal keaksaran awal melalui permainan
- Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan nama-nama buah

Media : Gambar, Puzzel

Sumber : Buku Cerita, Guru, Majalah

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan 08.00-08.30	Kegiatan Awal	- Senam bersama - Ikrar	
Kegiatan Inti 08.30-10.00	Pijakan Sebelum Bermain	- Guru melaksanakan penyambutan pagi dengan anak. - Membaca doa dan beberapa surat pendek. - Guru memberi motivasi kepada anak - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu - Bercakap-cakap antara anak dan guru tentang apa saja jenis buah-buahan, (pepaya, apel, semangka, dan jeruk) bercerita tentang buah-buahan, dan mengamati bentuk-bentuk buah.	Mengkomunikasikan Menanya Mengamati Menyimpulkan informasi

	Pijakan Saat Bermain	- Guru menginformasikan permainan apa yang dilakukan oleh anak yaitu “permainan bisik berantai” - Anak disuruh untuk berdiri memanjang - Guru menyusun anak dalam dua kelompok - Kemudian guru memberikan informasi terhadap beberapa aturan bagaimana cara memainkan bisik berantai. - Guru mendemonstrasikan permainan bisik berantai - Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan kalimat yang telah dibuat - Guru dalam mengajak siswa untuk tampil ke depan - Anak yang terdapat dibarisan terakhir harus mengulang kalimat yang telah didengar dihadapan teman-teman yang lain. - Sentra Persiapan: 1. menyusun Puzzle 2. menyusun kosa kata buah-buahan 3. menyalin kata-kata yang ada pada kartu gambar.	Menyimpulkan informasi Mengamati Mengkomunikasikan
	Pijakan Setelah Bermain	- Setelah bermain guru meminta anak untuk duduk kembali dikursi masing - Guru menanyakan kembali kepada anak tentang kegiatan bermain bisik berantai - Menceritakan pengalaman saat bermain tadi - Guru menyampaikan kegiatan keesokan	Menanya Mengkomunikasikan

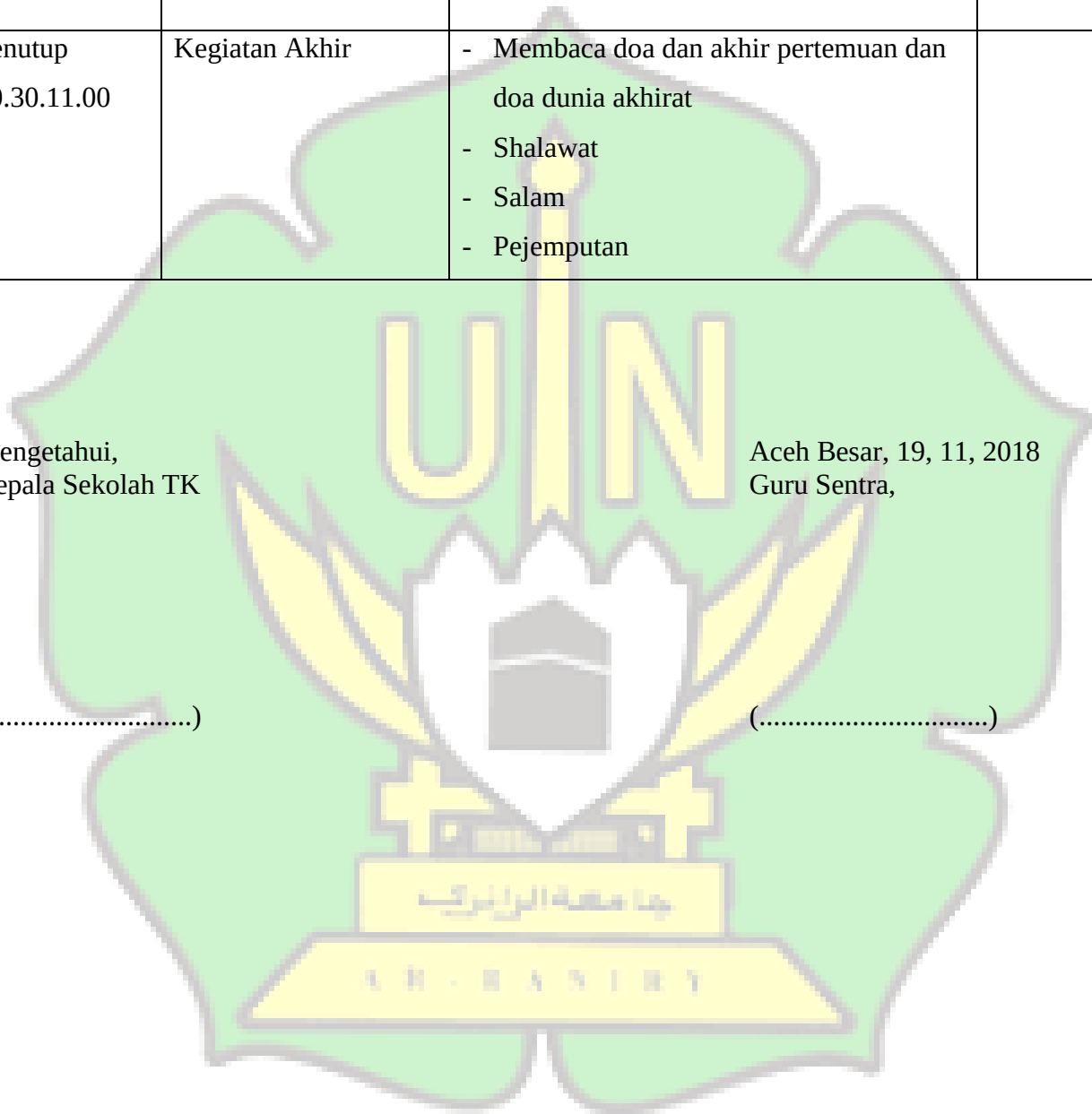
		harinya	
Penutup 10.30.11.00	Kegiatan Akhir	- Membaca doa dan akhir pertemuan dan doa dunia akhirat - Shalawat - Salam - Pejemputan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK

Aceh Besar, 19, 11, 2018
Guru Sentra,

(.....)

(.....)



RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM (1.1, dan 1.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu buah-buahan. 1.2.1 Mensyukuri nikmat yang telah allah berikan kepada kita. 1.2.2 Bersyukur kepada Allah atas rezeki yang allah berikan.				
KOGNITIF (3.6, 3.5)	3.6.1 Mengenal nama-nama benda disekitarnya seperti berbagai macam-macam buah yang pernah dilihat. 3.6.2 Mengenal kosa kata dari buah. 3.6.3 Menyalin kata-kata 3.5.1 Menyebut nama-nama angka. 3.5.2 Mengenali bentuk-bentuk huruf abjad.				
BAHASA (3.10,3.11, dan 3.12)	3.10.1 Menyebutkan nama-nama buah-buahan. 3.10.2 Menyebutkan warna-warna buah. 3.11.1 Menceritakan buah kesukaannya. 3.11.2 Menjawab pertanyaan guru. 3.11.3 Mampu mengulan apa yang dikatakan guru. 3.12.1 Mengenal bahasa melalui permainan bisik berantai.				
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6 dan 2.7)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan				

	yang berlaku saat kegiatan pembelajaran 2.6.2 Fokus pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran. 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar pada saat melakukan permainan bisik berantai. 2.7.2 Sabar menunggu gilirannya 2.8.1 Mampu melakukan tugas dengan sendirinya.				
FISIK MOTORIK (4.3)	4.3.1 Melakukan beberapa permainan, seperti bermain bisik berantai. 4.3.2 Mengasah motorik kasar seperti bermain papan titian, plosotan, dll. 4.3.3 Mengasah motorik halus dengan menyusun puzzle dll.				
SENI (3.15)	3.15.1 Mengikuti pertunjukkan yang dibuat oleh guru. 3.15.2 Bermain menyusun puzzle				

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 2)

Kelompok Usia	: TK 5-6 tahun
Semester / minggu	: I/3
Tema / Subtema / Sub Tema Spesifik	: Kebun / Kebun Buah / Rasa-rasa buah
Hari / Tanggal	:
Sentra	: Sentra Seni
Kompetensi Dasar	:
(1.1)	: Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya
(1.2)	: Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT
(3.1)	: Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
(2.6)	: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
(2.7)	: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
(2.8)	: Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
(3.6)	: Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya).
(3.5)	: Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
(3.10)	: Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
(3.11)	: Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
(3.12)	: Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
(4.3)	: Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan motorik kasar
(3.15)	: Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
(4.15)	: Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Tujuan :

- Mengetahui buah ciptaan Tuhan
- Memiliki rasa ingin tahu anak terhadap rasa-rasa buah
- Memiliki rasa tanggung jawab terhadap teman
- Mengetahui keaksaraan awal melalui permainan
- Mengetahui kosakata yang berkaitan dengan rasa buah seperti (asam dan manis)

Media : Buah-Buahan.

Sumber : Buku cerita, guru, majalah

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan 08.00-08.30	Kegiatan Awal	- Senam bersama - Ikrar	
Kegiatan Inti 08.30-10.00	Pijakan Sebelum Bermain	- Tanya jawab antara anak dan guru tentang apa tentang dengan rasa buah - Anak mengamati rasa-rasa buah dengan memakan buah-buahan yaitu (buah jeruk, pepaya, semangka dan buah apel) - Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan rasa-rasa buah yang telah diamati - Anak dan guru menyanyikan beberapa lagu	Menanya Mengamati Menalar
	Pijakan Saat Bermain	- Sebelum melakukan permainan anak diminta untuk berkumpul di depan kelas - Guru menginformasikan permainan apa yang dilakukan oleh anak yaitu "Permainan bisik berantai"	Mengkomunikasikan

	- Anak disuruh untuk berdiri memanjang - Guru menyusun anak dalam dua kelompok - Kemudian guru memberikan informasi terhadap beberapa aturan bagaimana cara memainkan bisik berantai. - Guru mendemonstrasikan permainan bisik berantai - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain permainan bisik berantai, dengan cara satu anak yang pertama membisik ke anak yang ke dua dengan satu kalimat yang telah dibuat. - Anak yang terdapat dibarisan terakhir harus mengulang kalimat yang telah didengar dihadapan teman-teman yang lain. - Sentra Seni: 1. Mewarnai gambar buah 2. Menjiplak Gambar Buah 3. Menempelkan kolase di atas gambar buah	Menyimpulkan informasi Mengamati Mengkomunikasikan
Pijakan Setelah Bermain	- Setelah bermain guru meminta anak untuk duduk kembali dikursi masing - Guru menanyakan kembali kepada anak tentang kegiatan bermain bisik berantai - Guru menjelaskan pembelajaran keesokan harinya	Menanya Mengkomunikasikan

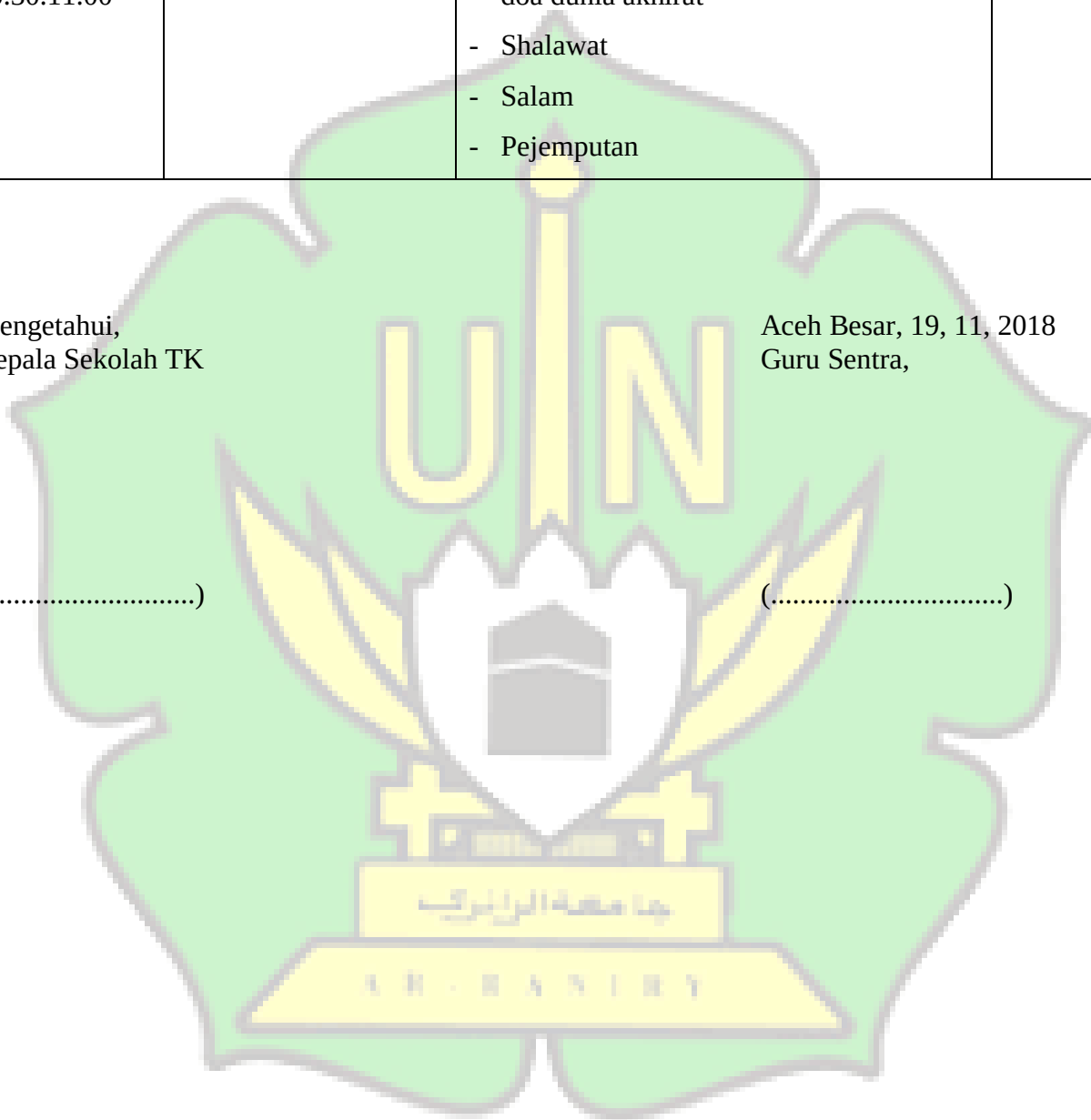
Penutup 10.30.11.00	Kegiatan Akhir	- Membaca doa dan akhir pertemuan dan doa dunia akhirat - Shalawat - Salam - Pejemputan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK

Aceh Besar, 19, 11, 2018
Guru Sentra,

(.....)

(.....)



RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM (1.1, 1.2 dan 3.1)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu buah-buahan. 2.4.1 Mengenal ibadah sehari-hari seperti berwudhu, tata cara shalat. 1.2.1 Mensyukuri nikmat yang telah allah berikan kepada kita. 1.2.2 Bersyukur kepada Allah atas rezeki yang allah berikan.				
KOGNITIF (3.6, 3.5)	3.6.1 Mengenal nama-nama benda disekitarnya seperti berbagai macam-macam buah yang pernah dilihat. 3.6.2 Mengenal kosa kata dari buah. 3.6.3 Menyalin kata-kata 3.5.1 Menyebut nama-nama angka. 3.5.2 Mengenali bentuk-bentuk huruf abjad.				
BAHASA (3.10,3.11, dan 3.12)	3.10.1 Membedakan rasa-rasa buah-buahan. 3.11.1 Menceritakan rasa buah yang dimakan. 3.11.2 Menjawab beberapa pertanyaan guru tentang rasa buah 3.11.3 Mampu mengulang apa yang dikatakan guru. 3.12.1 Mengenal bahasa melalui permainan bisik berantai.				

SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7 dan 2.8)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan pembelajaran 2.6.2 Fokus pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran. 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar pada saat melakukan permainan bisik berantai. 2.7.2 Sabar menunggu gilirannya 2.8.1 Mampu melakukan tugas dengan sendirinya. 2.8.2 Melakukan pekerjaan sederhana.				
FISIK MOTORIK (4.3)	4.3.1 Melakukan beberapa permainan, seperti bermain bisik berantai. 4.3.2 Mengasah motorik kasar seperti bermain papan titian, plosotan, dll.				
SENI (3.15 dan 4.15)	3.15.1 Mengikuti aktivitas seni yang dibuat oleh guru seperti menari, fashion show dll. 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan pembelajaran. Mewarnai gambar buah dan menjiplak gambar Buah serta menempelkan kolase di atas gambar buah.				

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 3)

Kelompok Usia : TK 5-6 tahun
 Semester / minggu : I/2
 Tema / Subtema / Sub Tema Spesifik : Binatang/ Kebun Binatang Halal / Ayam, Kambing, Ikan.

Hari / Tanggal :
 Sentra : Sentra Persiapan

Kompetensi Dasar

- (1.1) : Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya.
- (1.2) : Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT
- (3.1) : Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- (2.6) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
- (2.7) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- (2.8) : Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- (3.6) : Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya).
- (3.5) : Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- (3.10) : Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- (3.11) : Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- (3.12) : Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- (2.12) : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- (4.3) : Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan motorik kasar
- (3.15) : Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- (4.15) : Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Tujuan

:

- Anak dapat mempercayai bahwa bintang ciptaan tuhan
- Memiliki rasa ingin tahu anak terhadap binatang yaitu (ayam, kambing, ikan)
- Memiliki rasa tanggung jawab terhadap teman
- Mengenal bentuk-bentuk ayam, kambing, dan ikan
- Mengenal keaksaran awal melalui permainan
- Mengenal kosa kata nama-nama bintang halal (ayam, kambing, ikan)
- Anak dapat membuat gambar binatang dari oragami plastisin

Media

: Gambar, LKS.

Sumber

: Buku cerita, Guru

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan 08.00-08.30	Kegiatan Awal	- Senam bersama - Ikrar	
Kegiatan Inti 08.30-10.00	Pijakan Sebelum Bermain	- Tanya jawab antara anak dan guru tentang apa saja jenis binatang yang halal - Guru bercerita tentang binatang yang halal (ayam, ikan dan kambing) dan Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan gambar yang mereka pilih dan apa jenis makanan dimakannya. - Anak dapat menyebutkan jenis jenis buah sesuai dengan gambar yang diperlihatkan oleh guru. - Anak dan guru bernyanyi beberapa lagu	Menanya Mengkomunikasi dan Menalar Mengkomunikasikan
	Pijakan Saat Bermain	- Sebelum melakukan permainan anak	

	diminta untuk berkumpul didepan kelas - Guru menginformasikan permainan apa yang dilakukan oleh anak yaitu “Permainan bisik berantai” - Guru menyusun anak dalam dua kelompok - Kemudian guru memberikan informasi terhadap beberapa aturan bagaimana cara memainkan bisik berantai. - Guru mendemonstrasikan permainan bisik berantai - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain permainan bisik berantai, dengan cara satu anak yang pertama membisikan keanak yang ke dua dengan satu kalimat yang telah dibuat. - Anak yang terdapat dibarisan terakhir harus mengulang kalimat yang telah didengar dihadapan teman-teman yang lain. - Sentra persiapan: 1. Mengambarkan bebas dan mewarnai 2. Menyusun kosa kota membentuk nama hewan. 3. Mengasir nama hewan Menyimpulkan informasi Mengamati Mengkomunikasikan
Pijakan Setelah Bermain	- Setelah bermain guru meminta anak untuk duduk kembali dikursi masing - Guru menanyakan kembali kepada anak tentang kegiatan bermain bisik berantai Menanya Mengkomunikasikan

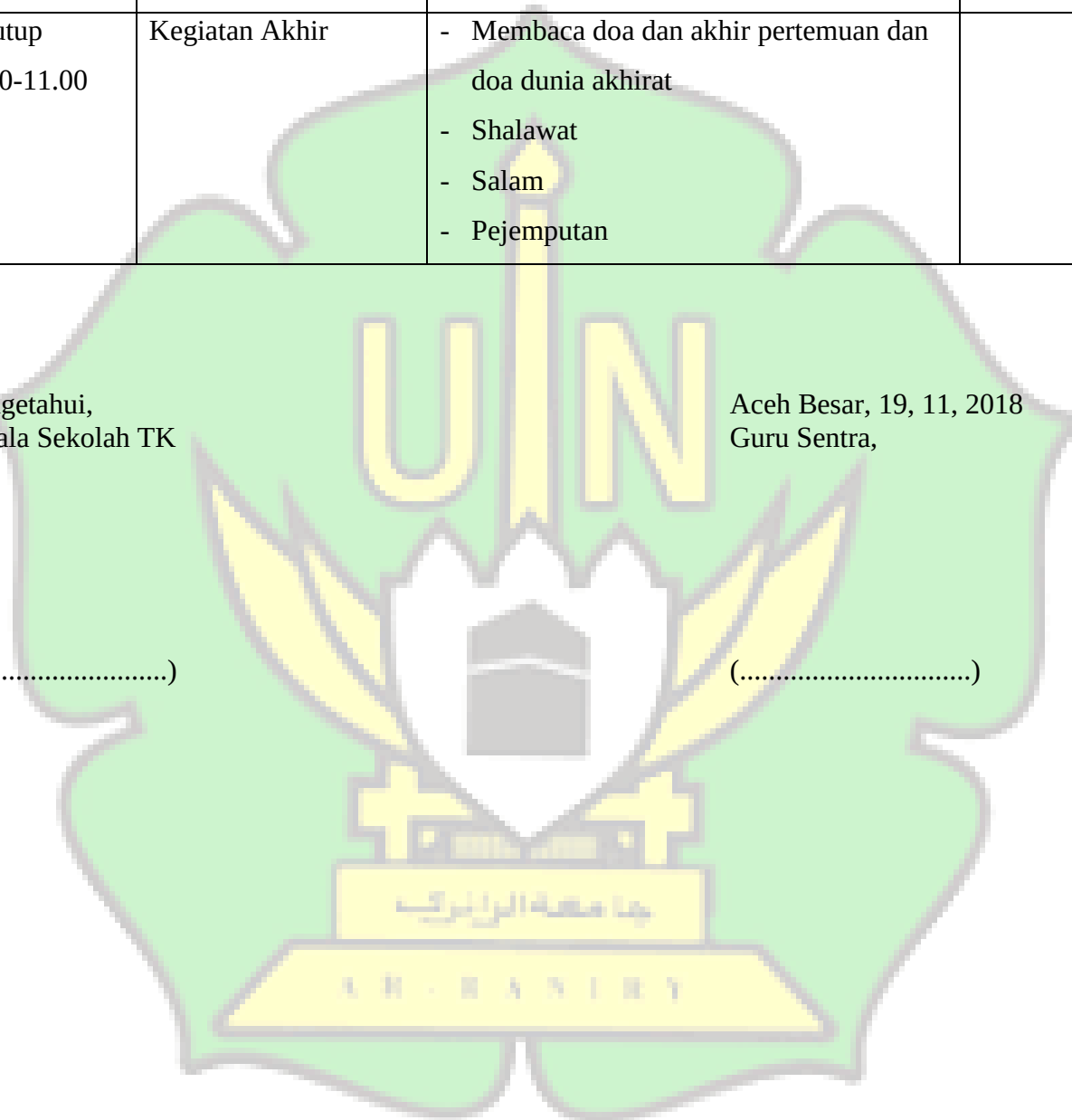
		dan Menceritakan pengalaman saat bermain tadi - Guru menjelaskan pembelajaran keesokan harinya.	
Penutup 10.30-11.00	Kegiatan Akhir	- Membaca doa dan akhir pertemuan dan doa dunia akhirat - Shalawat - Salam - Pejemputan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK

Aceh Besar, 19, 11, 2018
Guru Sentra,

(.....)

(.....)



RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM (1.1, 1.2, dan 3.1)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang halal. 1.2.1 Mensyukuri nikmat yang telah allah berikan kepada kita. 1.2.2 Bersyukur kepada Allah atas rezeki yang allah berikan. 3.1.1 Mengenal ibadah sehari-hari seperti berwudhu, tata cara shalat				
KOGNITIF (3.6, 3.5)	3.6.1 Mengenal nama-nama benda disekitarnya seperti nama-nama binatang. 3.6.2 Menyusun kosa kota membentuk nama hewan. 3.5.1 Menyebut nama-nama angka. 3.5.2 Mengenali bentuk-bentuk huruf abjad.				
BAHASA (3.10,3.11, dan 3.12)	3.10.1 Membedakan bintang yang bisa dimakan dan tidak bisa dimakan 3.11.1 Menceritakan nama-nam binatang . 3.11.2 Menjawab beberapa pertanyaan guru tentang nama binatang 3.11.3 Mampu mengulang apa yang dikatakan guru. 3.12.1 Mengenal bahasa melalui permainan bisik berantai.				

SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7 dan 2.8, 2.12)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan pembelajaran 2.6.2 Fokus pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran. 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar pada saat melakukan permainan bisik berantai. 2.7.2 Sabar menunggu gilirannya 2.8.1 mampu melakukan tugas dengan sendirinya. 2.12.1 Bertanggung jawab saat melakukan suatu kegiatan seperti memindahkan mainan ketempatnya.				
FISIK MOTORIK (4.3)	4.3.1 Melakukan beberapa permainan, seperti bermain bisik berantai. 4.3.2 Mengasah motorik kasar seperti bermain papan titian, plosotan, dll.				
SENI (3.15 dan 4.15)	3.15.1 Mengikuti aktivitas seni yang dibuat oleh guru seperti menari, fashion show dll 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan pembelajaran seperti; Menggambar bebas dan mewarnai dan Mengasir nama hewan				

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH 4)

Kelompok Usia	: TK 5-6 tahun
Semester / minggu	: I/2
Tema / Subtema / Sub Tema Spesifik	: Binatang / Binatang Haram / Babi dan Anjing
Hari / Tanggal	:
Sentra	: Sentra persiapan
Kompetensi Dasar	
(1.1)	: Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya.
(1.2)	: Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT
(3.6)	: Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya).
(3.5)	: Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
(3.10)	: Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
(3.11)	: Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
(3.12)	: Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
(4.3)	: Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik halus dan motorik kasar
(4.2)	: Menunjukkan perilaku santun sebagai akhlak mulia
(3.15)	: Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media
Tujuan	:
-	Anak dapat mengenal binatang yang haram
-	Memiliki rasa tanggung jawab terhadap teman
-	Mengenal nama-nama binatang yang diharamkan dalam islam
-	Mengenal keaksaran nama binatang yang haram
-	Merangkai kosa kata menjadi sebuah kalimat
Media	: Puzzle, Plastisin, Dan Gambar
Sumber	: Guru.

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan 08.00-08.30	Kegiatan Awal	- Senam bersama - Ikrar	
Kegiatan inti 08.30-10.00	Pijakan Sebelum Bermain	- Guru melaksanakan penyambutan pagi dengan anak. - Membaca doa dan beberapa surat pendek. - Guru memberi motivasi kepada anak - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari itu - Bercakap-cakap antara anak dan guru tentang apa saja jenis binatang yang haram, (anjing dan babi) bercerita tentang binatang haram.	Menanya Mengamati Mengkomunikasikan Menalar Menyimpulkan informasi
	Pijakan Saat Bermain	- Guru menginformasikan permainan apa yang dilakukan oleh anak yaitu “permainan bisik berantai” - Anak disuruh untuk berdiri memanjang - Guru menyusun anak dalam dua kelompok - Kemudian guru memberikan informasi terhadap beberapa aturan bagaimana cara memainkan bisik berantai. - Guru mendemonstrasikan permainan bisik berantai - Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain permainan bisik berantai, dengan cara satu anak yang	Menyimpulkan informasi Mengamati

		pertama membisikan keanak yang ke dua dengan satu kalimat yang telah dibuat. - Anak yang terdapat dibarisan terakhir harus mengulang kalimat yang telah didengar dihadapan teman-teman yang lain. - Sentra persiapan. 1. Mengelompokkan binatang sesama jenis berdasarkan warna 2. Bermain puzzel bintang 3. Bermain plastisin	Mengkomunikasikan
	Pijakan Setelah Bermain	- Setelah bermain guru meminta anak untuk duduk kembali dikursi masing - Guru menanyakan kembali kepada anak tentang kegiatan bermain bisik berantai - Menceritakan pengalaman saat bermain tadi - Guru menjelaskan pembelajaran keesokan harinya	Menanya Mengkomunikasikan
Penutup 10.30-11.00	Kegiatan Akhir	- Membaca doa dan akhir pertemuan dan doa dunia akhirat - Shalawat - Salam - Pejemputan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah TK

Aceh Besar, 22, 11, 2018
Guru Sentra,

(.....)

(.....)



RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria			
		BB	MB	BSH	BSB
NAM (1.1, dan 1.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu adanya binatang haram yang tidak bisa dimakan. 1.2.1 Mensyukuri nikmat yang telah allah berikan kepada kita. 1.2.2 Bersyukur kepada Allah atas rezeki yang allah berikan.				
KOGNITIF (3.6, dan 3.5)	3.6.1 Mengenal nama-nama benda disekitarnya seperti nama-nama binatang haram 3.6.2 Menyusun kosa kata membentuk nama binatang haram seperti anjing dan babi dan Mengelompokkan binatang sesama jenis berdasarkan warna. 3.5.1 Menyebut nama-nama angka. 3.5.2 Mengenali bentuk-bentuk huruf abjad.				
BAHASA (3.10,3.11, dan 3.12)	3.10.1 Membedakan bintang yang bisa dimakan dan tidak bisa dimakan 3.11.1 Menceritakan nama-nam binatang haram. 3.11.2 Menjawab beberapa pertanyaan guru tentang nama binatang haram 3.12.1 Mengenal bahasa melalui permainan bisik berantai.				

SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7 dan 2.8, 2.12)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat kegiatan pembelajaran 2.6.2 Fokus pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran. 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar pada saat melakukan permainan bisik berantai. 2.7.2 Sabar menunggu gilirannya 2.8.1 mampu melakukan tugas dengan sendirinya. 2.12.1 Bertanggung jawab saat melakukan suatu kegiatan seperti memindahkan mainan ketempatnya.				
FISIK MOTORIK (4.3)	4.3.1 Melakukan beberapa permainan, seperti bermain bisik berantai. 4.3.2 Mengasah motorik kasar seperti bermain papan titian, plosotan, dll. 2.3.2 bermain menyusun balok.				
SENI (4.2 dan 4.15)	4.2.1 Rapi dalam berpakaian. 4.2.2 Rapi dalam melakukan pekerjaan. 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan bermain plastisin.				

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU
SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

Nama sekolah : TK Abdul Azis
 Kelas / Semester : B2 / I
 Waktu : 08:00-11:00
 Nama Guru : Mutia Anda
 Nama Observer : Syarifah Hardiyanti

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik
4. Berarti Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	Guru mengajak anak bergerak (senam)			✓	
	Kemampuan Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak			✓	
	Kemampuan bercakap-cakap dengan anak		✓		
	Kemampuan membaca doa dan surah pendek			✓	
	Kemampuan memotivasi anak		✓		
	Kemampuan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas		✓		
2.	Kegiatan Inti				
	Kemampuan guru memberi pengerahan tentang permainan		✓		

	yang akan dilakukan pada hari itu				
	Guru membagikan anak dalam dua kelompok			√	
	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.		√		
	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat			√	
	Kemampuan guru dalam mengajak anak untuk tampil kedepan.			√	
	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir.		√		
3.	Kegiatan Penutup				
	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu		√		
	Guru menyampaikan kegiatan esok hari	√			
Jumlah					33
Rata-rata					2,35

C. Saran dan Komentar Pengamat / Observer

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat / Observer

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU
SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

Nama sekolah : TK Abdul Azis
 Kelas / Semester : B2 / I
 Waktu : 08:00-11:00
 Nama Guru : Mutia Anda
 Nama Observer : Syarifah Hardiyanti

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik
4. Berarti Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	Guru mengajak anak bergerak (senam)			✓	
	Kemampuan Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak			✓	
	Kemampuan bercakap-cakap dengan anak				✓
	Kemampuan membaca doa dan surah pendek			✓	
	Kemampuan memotivasi anak			✓	
	Kemampuan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas			✓	
2.	Kegiatan Inti				
	Kemampuan guru memberi pengarahan tentang permainan			✓	

	yang akan dilakukan pada hari itu				
	Guru membagikan anak dalam dua kelompok			√	
	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.			√	
	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat				√
	Kemampuan guru dalam mengajak anak untuk tampil kedepan.				√
	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir.				√
3.	Kegiatan Penutup				
	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu			√	
	Guru menyampaikan kegiatan esok hari			√	
Jumlah					46
Rata-rata					3,28

C. Saran dan Komentar Pengamat / Observer

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat / Observer

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU
SIKLUS 1 PERTEMUAN KEDUA

Nama sekolah : TK Abdul Azis
 Kelas / Semester : B2 / I
 Waktu : 08:00-11:00
 Nama Guru : Mutia Anda
 Nama Observer : Syarifah Hardiyanti

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik
4. Berarti Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	Guru mengajak anak bergerak (senam)			✓	
	Kemampuan Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak			✓	
	Kemampuan bercakap-cakap dengan anak			✓	
	Kemampuan membaca doa dan surah pendek			✓	
	Kemampuan memotivasi anak		✓		
	Kemampuan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas		✓		
2.	Kegiatan Inti				
	Kemampuan guru memberi pengarahan tentang permainan			✓	

	yang akan dilakukan pada hari itu				
	Guru membagikan anak dalam dua kelompok			√	
	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.			√	
	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat			√	
	Kemampuan guru dalam mengajak anak untuk tampil kedepan.			√	
	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir.			√	
3.	Kegiatan Penutup				
	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu		√		
	Guru menyampaikan kegiatan esok hari		√		
Jumlah					38
Rata-rata					2,71

C. Saran dan Komentar Pengamat / Observer

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat / Observer

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU
SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA

Nama sekolah : TK Abdul Azis
 Kelas / Semester : B2 / I
 Waktu : 08:00-11:00
 Nama Guru : Mutia Anda
 Nama Observer : Syarifah Hardiyanti

A. Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik
4. Berarti Sangat Baik

B. Lembar Pengamatan

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	Guru mengajak anak bergerak (senam)				✓
	Kemampuan Guru melaksanakan penyambutan pagi kepada anak-anak			✓	
	Kemampuan bercakap-cakap dengan anak				✓
	Kemampuan membaca doa dan surah pendek			✓	
	Kemampuan memotivasi anak			✓	
	Kemampuan Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas			✓	
2.	Kegiatan Inti				
	Kemampuan guru memberi pengarahan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari itu				✓

	Guru membagikan anak dalam dua kelompok				√
	Guru mendemonstrasikan permainan yang dikerjakan pada hari itu.				√
	Guru memanggil satu orang anak untuk dibisikkan beberapa kalimat yang telah dibuat				√
	Kemampuan guru dalam mengajak anak untuk tampil kedepan.				√
	Guru memeriksa kalimat yang didengar oleh anak yang terakhir.				√
3.	Kegiatan Penutup				
	Guru menyimpulkan permainan yang dilakukan pada hari itu			√	
	Guru menyampaikan kegiatan esok hari			√	
Jumlah					50
Rata-rata					3,57

C. Saran dan Komentar Pengamat / Observer

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Pengamat / Observer

RUBRIK PENILAIAN PADA ANAK

SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

N O	N a m a A n a k	INDIKATOR PENGAMATAN																								J u m l a h	P e r s e n t a s e (%)	K r i t e r i a
		Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan				Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses pembelajaran				Melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana				Mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru				Mampu mengulang menirukan kembali kalimat yang telah didengar.				Berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)			
1.	AA	√				√				√				√				√					√			7	29,16	MB
2.	AS	√					√			√				√					√					√		9	37,5	MB
3.	AA		√				√			√					√				√					√		11	45,83	MB
4.	FA			√			√				√				√				√				√			11	45,83	MB
5.	IR			√			√				√				√				√				√			13	54,16	BSH
6.	RH	√				√					√			√				√				√			7	29,16	MB	
7.	RA		√					√			√			√				√				√			10	41,66	MB	
8.	SA			√			√				√			√				√				√			10	41,66	MB	
9.	YF		√					√			√				√			√				√			10	41,66	MB	
10.	FRQ		√				√				√			√				√				√			10	41,66	MB	
Persentase																											40,82	MB

SIKLUS I PERTEMUAN KEDUA

N O	N a m a A n a k	INDIKATOR PENGAMATAN																								J u m l a h	P e r s e n t a s e (%)	K r i t e r i a	
		Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan				Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses pembelajaran				Melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana				Mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru				Mampu mengulang menirukan kembali kalimat yang telah didengar.				Berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.							
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)				
1.	AA	√				√					√				√				√					√			12	50	MB
2.	AS		√				√				√				√				√					√			14	58,33	BSH
3.	AA		√					√			√				√				√					√			15	62,5	BSH
4.	FA			√			√				√				√				√					√			17	70,83	BSH
5.	IR				√			√			√				√				√					√			19	79,16	BSH
6.	RH		√				√				√				√				√				√				12	50	MB
7.	RA		√				√				√				√				√				√				13	54,16	BSH
8.	SA			√			√				√				√				√				√				16	66,66	BSH
9.	YF			√				√				√			√				√				√				16	66,66	BSH
10.	FRQ			√				√				√			√				√				√				17	70,83	BSH
Persentase																											63	BSH	

RUBRIK PENILAIAN PADA ANAK

SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

N O	N a m a A n a k	INDIKATOR PENGAMATAN																								J u m l a h	P e r s e n t a s e (%)	K r i t e r i a
		Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan				Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses pembelajaran				Melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana				Mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru				Mampu mengulang menirukan kembali kalimat yang telah didengar.				Berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)			
1.	AA		√				√					√			√			√					√		14	58,33	BSH	
2.	AS			√				√				√			√			√					√		19	79,16	BSB	
3.	AA			√			√					√				√			√				√		17	70,83	BSH	
4.	FA			√				√				√				√			√				√		19	79,16	BSB	
5.	IR				√			√				√				√			√				√		20	83,33	BSB	
6.	RH		√					√				√			√			√					√		16	66,66	BSH	
7.	RA		√				√					√			√			√					√		16	66,66	BSH	
8.	SA			√				√				√				√			√				√		18	75	BSH	
9.	YF			√				√					√			√				√			√		19	79,16	BSB	
10.	FRQ			√			√					√				√				√			√		18	75	BSH	
Persentase																											73,32	BSH

RUBRIK PENILAIAN PADA ANAK

SIKLUS II PERTEMUAN KEDUA

N O	N a m a A n a k	INDIKATOR PENGAMATAN																								J u m l a h	P e r s e n t a s e (%)	K r i t e r i a
		Fokus pada saat guru menjelaskan peraturan permainan				Tidak beranjak dari tempat duduknya atau barisannya pada saat proses pembelajaran				Melaksanakan dua sampai tiga perintah secara sederhana				Mendemonstrasikan permainan bisik berantai sesuai dengan perintah guru				Mampu mengulang menirukan kembali kalimat yang telah didengar.				Berani mengungkapkan pesan atau kalimat yang telah didengar dihadapan teman sebaya dan guru.						
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)			
1.	AA		√				√					√				√				√				√		16	66,66	BSH
2.	AS			√				√				√				√				√				√		21	87,5	BSB
3.	AA			√			√					√				√				√				√		19	79,16	BSB
4.	FA			√				√				√				√				√				√		20	83,33	BSB
5.	IR				√			√				√				√				√				√		22	91,66	BSB
6.	RH		√				√					√				√				√			√			17	70,83	BSH
7.	RA		√				√					√				√				√			√			18	75	BSH
8.	SA				√			√				√				√				√			√			21	87,5	BSB
9.	YF			√				√				√				√				√			√			21	87,5	BSB
10.	FRQ			√				√				√				√				√			√			20	83,33	BSB
Persentase																											81,24	BSB

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPP)

Tema : Kebun

Semester : Ganjil

Kurikulum : K13

Penulis : Syarifah Hardiyanti

Validator : Rafidhah hanum

Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berartikurang
2. Berartikukup
3. Berartibaik

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPP memenuhi aspek : 1. Tema Pembelajaran 2. Kelompok usia 3. Alokasi waktu			✓ ✓ ✓

2.	RPP memuat : 1. Kompetensi dasar 2. Indikator 3. Tujuan pembelajaran 4. Materi ajar 5. Model/pendekatan/strategi/metode dan teknik pembelajaran 6. Kegiatan pembelajaran 7. Alat/bahan/sumber belajar 8. Penilaian			√ √ √ √ √ √ √ √
3.	RPP telah mengakomodasi kompetensi, indikator, penilaian dan alokasi waktu: 1. Indikatornya mencakup kompetensi dasar 2. Kesesuaian indikator dengan alokasi waktu 3. Indikator dapat dan mudah diukur 4. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional 5. Penilaian pembelajaran tepat			√ √ √ √ √
4.	RPP sudah mencerminkan: 1. Langkah-langkah pembelajaran model sentra. a) Pijakan sebelum bermain b) Pijakan saat bermain c) Pijakan setelah bermain			√ √ √ √

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

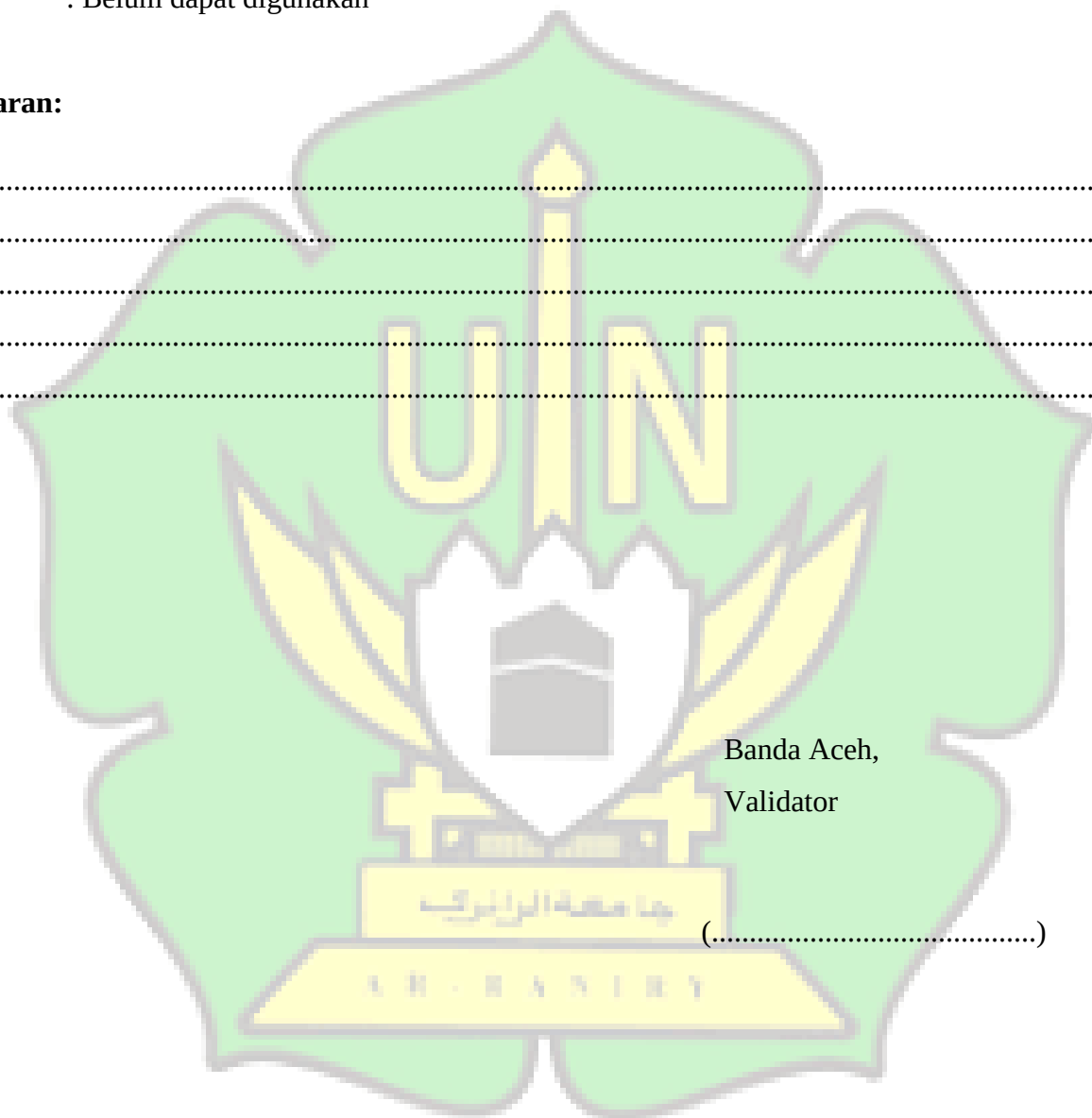
.....

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh,
 Validator

(.....)

LEMBAR VALIDASI KEMAMPUAN GURU

Tema : Kebun

Semester : Ganjil

Kurikulum : K13

Penulis : Syarifah Hardiyanti

Validator : Rafidhah hanum

Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓
	3. Jenis dan ukuran huruf			✓

II	ISI			
	1. Kebenaran isi			√
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas			√
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			√
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			√
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			√
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			√
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

Banda Aceh,

Validator

(.....)

LEMBAR VALIDASI
PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF

Tema : Kebun

Semester : Ganjil

Kurikulum : K13

Penulis : Syarifah Hardiyanti

Validator : Rafidhah hanum

Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan bahasa reseptif			✓
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran			✓
3.	Kemudahan mencerita kriteria/indikator penilaian			✓

4.	Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			√
5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis			√
6.	Penggunaan bahasa yang benar			√
7..	Kebenaran pemaparan indikator			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh,

Validator

(.....)

LEMBAR VALIDASI KEMAMPUAN GURU

Tema : Kebun

Semester : Ganjil

Kurikulum : K13

Penulis : Syarifah Hardiyanti

Validator : Mutia Anda

Pekerjaan Validator : Guru

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
I	FORMAT			
	1. Sistem penomoran jelas			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓

	3. Jenis dan ukuran huruf			√
II	ISI			
	1. Kebenaran isi			√
	2. Kegiatan guru dirumuskan secara jelas			√
	3. Kesesuaian dengan alokasi waktu			√
	4. Kelayakan sebagai perangkat belajar			√
III	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			√
	2. Kesederhanaan struktur kalimat			√
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

Banda Aceh,

Validator

(.....)

LEMBAR VALIDASI
PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF

Tema : Kebun

Semester : Ganjil

Kurikulum : K13

Penulis : Syarifah Hardiyanti

Validator : Mutia Anda

Pekerjaan Validator : Guru

A. Petunjuk

1. Kami mohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi RPP yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Kesesuaian dengan kisi-kisi penilaian kemampuan bahasa reseptif			√
2.	Kesesuaian dengan sistem penskoran			√
3.	Kemudahan mencerita kriteria/indikator penilaian			√
4.	Kesesuaian indikator dengan kemampuan anak			√
5.	Pemaparan kriteria indikator yang logis			√
6.	Penggunaan bahasa yang benar			√
7..	Kebenaran pemaparan indikator			√

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

Banda Aceh,

Validator

(.....)

FOTO – FOTO KEGIATAN

Anak –
anak sedang berbari di depan kelas untuk melakukan kegiatan permainan bisik berantai



Guru sedang membisikkan sebuah pesan yang merupakan sebuah kalimat kepada anak pertama.



Anak-anak sedang membisikkan pesan yang disampaikan oleh gurunya kepada teman-temannya secara berantai.



Aktivitas anak ketikan sedang membisikkan pesan kepada temannya



Anak-anak sedang membisikan pesan keteman yang terakhir dan yang terakhir akan menyampaikan pesan yang telah di dengarnya dari teman-temannya.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama lengkap : Syarifah Hardiyanti
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Meulaboh, 16 November 1996
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/ Suku : Indonesia/ Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Alamat : Jl. M. Taman, K. Suleue, Darussalam Banda Aceh
9. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Said Abdul Rani S.P
 - b. Ibu : Alm. Erni Safriati
10. Riwayat Pendidikan
 - a. SD Negeri Ujong Tanjong
 - b. MTS Negeri Meureubo
 - c. MA Negeri I Meulaboh
 - d. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi PIAUD