

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF MELALUI
PERMAINAN BERBASIS MACROMEDIA DI RA AL-KAUTSAR GALANTI
KECAMATAN WOLOWA KABUPATEN BUTON**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat untuk Melakukan Penelitian pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

DEWI SRI WULAN

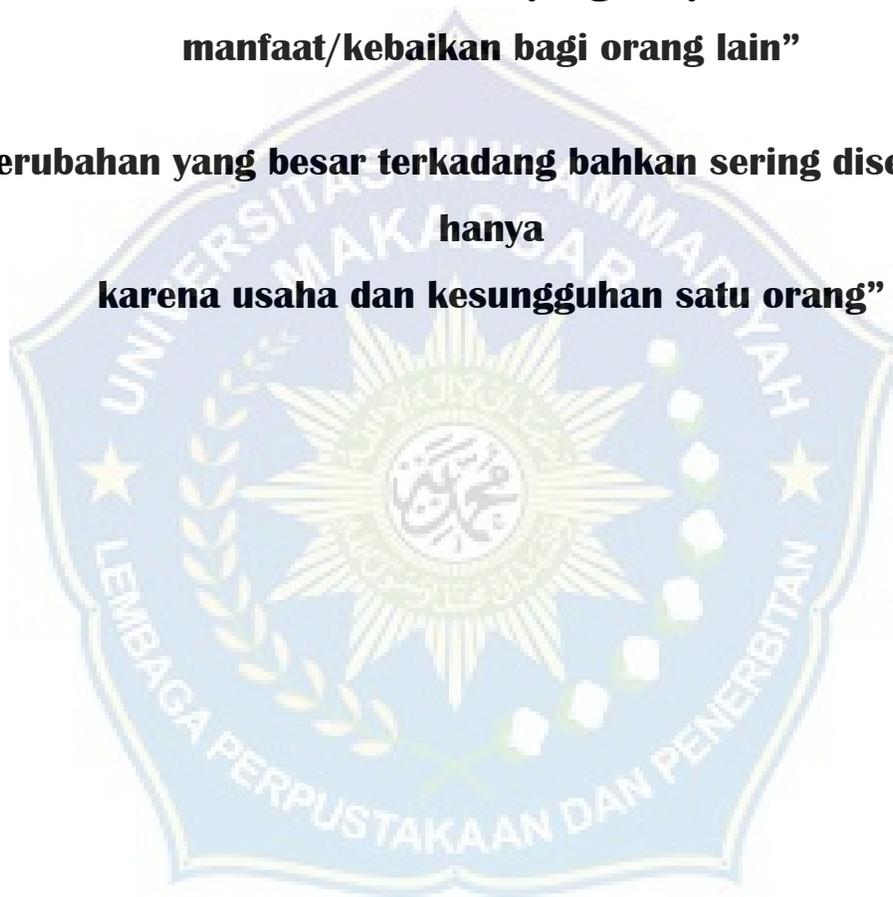
NIM: 105451103717

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

MOTTO

**“Sebaik-baik manusia adalah yang banyak memberikan
manfaat/kebaikan bagi orang lain”**

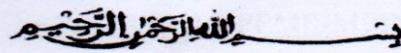
**“Perubahan yang besar terkadang bahkan sering disebabkan
hanya
karena usaha dan kesungguhan satu orang”**



PERSEMBAHAN

Akhir perjalanan suatu usaha adalah hasil terbaik dari proses perjalanan dari usaha itu sendiri. Keberhasilan yang di temui diakhir perjalanan usahaku ini merupakan hadiah terindah bagi semua pihak yang mendukungku dalam proses ini. Dengan penuh rasa syukurku kepada Allah SWT, Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT yang Maha Pemberi Petunjuk. Alhamdulillah Allah telah memberi saya rahmat hidayah dan inayahnya.
2. Ayahand.....dan Ibunda serta keluarga besarku yang selama ini telah memberikan kasih dan sayang, do'a, dorongan baik moril, materi dan spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan pendidikan S1 di perguruan tinggi.
3. Agama, Bangsa, Almamater dan para Dosen Prodi PAUD yang telah berbagi Ilmu dan mendidikku, serta memberikan dukungan yang sangat besar dalam proses penyelesaian pendidikanku ini.
4. Teman Prodi PAUD angkata dimana kita menjalani suka dan duka bersama saat kuliah dikampus dan akan menjadi kenangan yang indah di antara kita.
5. Sahabat terbaikku :



LEMBAR PENGESAHAN

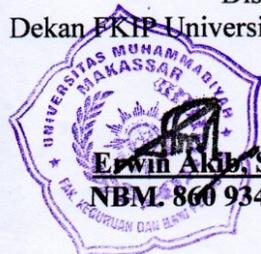
Skripsi atas nama **DEWI SRI WULAN NIM 105451103717**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 260 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 21 Shafar 1446 H/26 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu, 28 Agustus 2024**.

Makassar, 23 Shafar 1446 H
28 Agustus 2024 M

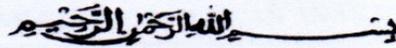
Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Sri Sulfiati Romba, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 2. **M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd** (.....)
 3. **Dr. Hj Musfira, S.Ag., M.Pd.** (.....)
 4. **Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Macro Media di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Dewi Sri Wulan
Nim : 105451103717
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diujikan dihadapan tim penguji ujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

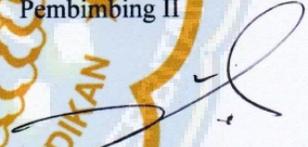
Makassar, Agustus 2024

Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II


Dr. Azidah Amal, S.S., M.Pd.
NIP : 197903262006042001

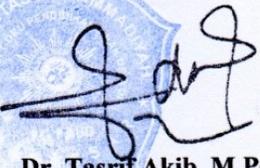

Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922028202

Diketahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602

Ketua Prodi
Pendidikan Guru PAUD


Dr. Tasrif Akib, M.Pd.
NBM: 951830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **DEWI SRI WULAN**

NIM : 10545 1103 717

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Bahasa Reseptif melalui permainan berbasis
macro media di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa
Kabupaten Buton

Dengan ini menyatakan bahwa :

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil
ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia
menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Permohonan

DEWI SRI WULAN

NIM : 10545 1105713

ABSTRAK

DEWI SRI WULAN: 105451103717. Di bimbing oleh.....Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Macromedia Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan bahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton yang berjumlah 12 anak. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 76% dari 12 anak berbahasa reseptif dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan bahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia berdasarkan dari indikator kemampuan bahasa reseptif. Peningkatan kemampuan bahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia dalam pelaksanaan Pratindakan 44%, dan pada Siklus I meningkat menjadi 72%, karena masih kurang dari kriteria keberhasilan maka dilakukan siklus II meningkat sangat baik dengan mendapatkan persentase 100%. Dengan perolehan tersebut maka penelitian dihentikan karena telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Kemampuan Bahasa Reseptif, permainan Macromedia

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Kemudian kepada kedua **orang tuaku..... danyang** telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada **....., danpembimbing** I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E., M.M, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.h.D., Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu

pendidikan universitas muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian, dan Tasrif Akib, S.Pd.,M.Pd., ketua program studi pendidikan guru pendidik anak usia dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepadaselaku Kepala Sekolah TK Sikamaseang danselaku guru kelas A TK Sikamaseang Kemala yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat dan teman-teman seperjuanganku angkatan terlebih kelasatas kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karna penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh darmanfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin

Makassar, Februari 2024

Penyusun

PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Saya, ...

Nomor Pokok :

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul: ***“Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Macromedia Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton ”***. Merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam skripsi ini, kecuali yang saya nyatakn sebagai kutipan, merupakn ide yang disusun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian skripsi ini yang telah digunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik. Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang di tetapkan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Matrai 6 Ribu

Makassar, 2024

Tanda Tangan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vi
PERNYATAAN KEORISINILAN	viii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	7
3. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Anak Usia Dini.....	10
B. Kemampuan Berbahasa Reseptif.....	14

C. Permainan Berbasis Makromedia.....	17
D. Penelitian Relevan.....	23
E. Kerangka Pikir.....	24
F. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	28
C. Faktor yang diselidiki.....	28
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	42
H. Indikator Keberhasilan.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
B. Hasil Penelitian.....	52
1. Deskripsi Pra Tindakan	52
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Skls I.....	59
3. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Skls II	71
C. PEMBAHASAN	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 89

A. Kesimpulan 89

B. Saran 89

DAFTAR PUSTAKA 91

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1 Tenaga Pengajar dan Tata Usaha di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara.....	50
Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara	51
Tabel 4.3 Sarana Prasarana/ Sprasarana	51
Tabel 4.4 Hasil Observasi (Pra Siklus) Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macroedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	52
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macroedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	55
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	64
Tabel 4.7 Hasil Peningkatan kemampuan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	66
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I	68
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	76
Tabel 4.10 Hasil Peningkatan kemampuan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Siklus II	78
Tabel 4.11 Hasil Persentase Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	81

Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Pengamatan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	85
---	----



DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar grafik 4.1 Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macroedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	57
Gambar Grafik 4.2 Distribusi Kegiatan Guru Pada Siklus I	65
Gambar grafik 4.3 Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I	67
Gambar Grafik 4.4 Distribusi Kegiatan Guru Pada Siklus II	77
Gambar grafik 4.5 Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton	82
Gambar Grafik 4.6 Hasil Observasi Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

1. Surat Izin Dari Dinas Penelitian Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu provinsi Sulawesi Selatan
2. Surat Izin Dari Kantor Bupati
3. Surat Keterangan Penyelesaian Penelitian
4. Keterangan Validasi

Lampiran 2 : Hasil Observasi Anak dan Guru

1. Hasil Observasi Pra Tindakan
2. Hasil Observasi Siklus I
3. Hasil Observasi Siklus II

Lampiran 3 : Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Lampiran 4 : Kartu kontrol penelitian

Lampiran 5 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia Taman Kanak-Kanak (TK) atau anak yang berada pada rentang usia 4-6 tahun merupakan individu yang sedang mengalami proses tumbuh kembang yang cukup pesat pada berbagai aspek, salah satunya yaitu bidang bahasa. Bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan individu termasuk didalamnya anak usia taman kanak-kanak untuk berkomunikasi, oleh karenanya penguasaan bahasa merupakan hal yang sangat penting bahkan mempengaruhi perkembangan anak tersebut. Menurut Permendikbud 146 (2014 : 5) “perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain”.

Proses perkembangan bahasa pada anak usia taman kanak-kanak juga seringkali ditandai dengan adanya kesukaran anak dalam pengembangan bahasa. Kesukaran anak dalam berbahasa sebagian besar disebabkan faktor lingkungan. Lingkungan sekitar anak khususnya teman sebaya memberikan pengaruh besar pada anak mengenai perbendaharaan kata yang merupakan acuan dari perkembangan bahasa pada anak.

Untuk dapat mengajarkan kemampuan bahasa reseptif pada anak. Hal tersebut menjadikan taman kanak-kanak sebagai sarana pendidikan anak usia dini terus mengupayakan pelajaran bahasa reseptif bagi anak didiknya. Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak untuk

memiliki kemampuan bahasa reseptif yang baik sebelum masuk sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan amanah yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 (Pemerintah RI, 2003) yang menjelaskan bahwa: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Uraian di atas mengindikasikan pentingnya taman kanak-kanak dalam upaya meningkatkan kemampuan anak termasuk kemampuan bahasa reseptif anak. Adapun syarat mutlak mencapai hal itu adalah melalui proses belajar, baik itu belajar secara formal maupun secara informal. Hal ini berarti bahwa belajar merupakan salah satu kebutuhan yang penting dan ada baiknya dipenuhi sebagai wujud pengembangan diri anak dalam pencapaian pengetahuan keterampilan dalam bidang apapun termasuk dalam bidang bahasa.

Kemampuan berbahasa anak meliputi bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif merujuk kepada pemahaman anak mengenai kata-kata (symbol-simbol lisan), ketika kata digunakan anak mengetahui kata itu merujuk ke apa dan menunjukkan apa. Bahasa ekspresif berkembang selama interaksim social dan ketika mekanisme ujaran anak mulai matang dan anak mulai bisa memegang control dalam memproduksi bunyi-bunyi ujaran. Wijaya (1992:87)

Sesuai dengan pengalaman peneliti yang menemukan bahwa anak ditaman kanak-kanak cenderung meniru kata-kata yang diucapkan oleh orang-orang di sekitarnya ataupun media informasi seperti televisi, meskipun tidak semua kata-kata yang anak dengar juga dipahami maknanya. Beragam jenis bahasa yang sering digunakan tersebut, sering menjadikan anak merasa sukar untuk menentukan jenis bahasa yang digunakan, terlebih lagi apabila bahasa yang digunakan dalam proses kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga anak tersebut juga berbeda. Selain itu anak taman kanak-kanak dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara antar lain dengan bertanya, melakukan dialog, bermain peran, isyarat yang ekspresif ataupun melalui bentuk seni.

Pada proses kehidupan sehari-hari, tidak jarang kita menjumpai seorang pendidik, khususnya seorang guru yang kurang memperhatikan penerapan dan pengembangan bahasa yang sebenarnya pada anak, sehingga seringkali guru ikut berbicara dengan bahasa anak yang mestinya diluruskan atau diarahkan oleh pendidik sehingga anak akan berusaha untuk menirukan pengucapan bahasa yang sebenarnya. Meskipun bagi anak-anak kesukaran dan kesalahan itu adalah sesuatu hal yang normal dalam usianya.

Kenyataan yang ditemukan peneliti di kelas pada Kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, bahwa masih ada anak yang terhambat dalam pengembangan bahasa baik bahasa reseptif. Misalnya ketidakmampuan anak untuk menjawab pertanyaan sederhana dari guru ataupun menanggapi isi cerita yang disampaikan. Hal ini terjadi di dalam kelas pada saat proses belajar

mengajar dimana guru bercerita di depan tanpa menggunakan media bercerita, sedangkan anak mendengarkan apa yang guru sampaikan, setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan apa yang anak lakukan dari awal bangun tidur sampai anak ke sekolah. Dari hasil tes pra siklus kemampuan berbahasa reseptif pada pra siklus dapat dilihat dari 12 anak, anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 8 anak dengan persentase (66%), anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 3 anak dengan jumlah persentase (25%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8,3%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%). Jumlah skor pada pra siklus adalah 64 dengan jumlah persentase (44%) dan berada pada kriteria mulai berkembang. Dari hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa beberapa anak memang belum bisa menyimak dan memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton tersebut yaitu dengan menggunakan permainan berbasis makromedia. Permainan berbasis makromedia dapat meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak, dan banyak manfaat lainnya yang dapat di peroleh dari permainan berbasis makromedia. Sehubungan dengan keadaan tersebut perlu dilakukan tindakan yang dapat

meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Hal ini dipilih karena permainan berbasis makromedia sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan permainan berbasis makromedia ini menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kemampuan berbahasa reseptif anak.

Rahadi (2004:201) menjelaskan media pembelajaran sangatlah penting digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu materi pembelajaran pada anak. Untuk anak usia dini sendiri penggunaan media sangatlah berpengaruh pada pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, semakin menarik media yang digunakan maka anak akan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan mudah untuk memahami materi. Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang menarik permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Dalam pendidikan anak usia dini, penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran sangat diperlukan. Karena memang belajarnya anak menggunakan alat permainan edukatif. Media pembelajarn berupa alat permainan edukatif sangat banyak dijumpai di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini. Baik berupa media audio, visual, maupun audio visual. Semua itu dimaksudkan sebagai sarana mempermudah dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini. Rahadi (2004:18)

Sardiman, (2005: 50) mengatakan bahwa masa usia TK merupakan masa bermain, dimana anak-anak pada masa ini sangat menyukai kegiatan bermain baik secara individu maupun kelompok. Selain itu pada masa ini hampir sebagian besar hari mereka diisi dengan kegiatan bermain. Hal inilah yang mendasari bahwa kegiatan pengembangan di TK dilaksanakan melalui bermain. Pengembangan yang dilakukan seluruhnya seharusnya dikemas melalui kegiatan bermain atau melalui permainan dengan metode, strategi dan peralatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak.

Dengan kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengalaman yang baru dan permasalahan yang baru, sehingga anak akan berpikir untuk mengatasi masalah yang dihadapinya saat itu. Pembelajaran yang ditujukan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dimana cara pembelajaran yang diterapkan hendaknya menyenangkan bagi anak didik. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: ***“Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Macromedia Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton”***

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dan permasalahan yang diteliti oleh peneliti maka peneliti melihat ada masalah yang terdapat pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, sebagai berikut:

- a. Pada saat proses belajar mengajar dimana guru bercerita di depan tanpa menggunakan media, sehingga anak tidak tertarik dalam mendengarkan apa yang guru sampaikan.
- b. Anak masih terhambat dalam pengembangan bahasa baik bahasa reseptif
- c. Anak belum bisa menyimak dan memahami apa yang disampaikan oleh guru
- d. Anak belum megenal permainan berbasis macromedia

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Menindak lanjuti dari hasil identifikasi masalah di atas penulis untuk menentukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton tersebut yaitu dengan menggunakan permainan berbasis macromedia.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan: Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan bahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia pada anak kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton ?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam meningkatkan bahasa reseptif melalui permainan macromedia pada anak kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu: Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan permainan berbasis macromedia dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak serta menjadi kajian lebih lanjut
- b. Hasil penelitian ini dapat berlangsung sebagai rujukan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam permainan berbasis macromedia.

- c. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dewan guru dimana tempat penelitian ini berlangsung sehingga guru akan lebih kreatif dalam permainan berbasis macromedia sehingga anak dapat melakukan permainan dan mentaati aturan main yang ada.

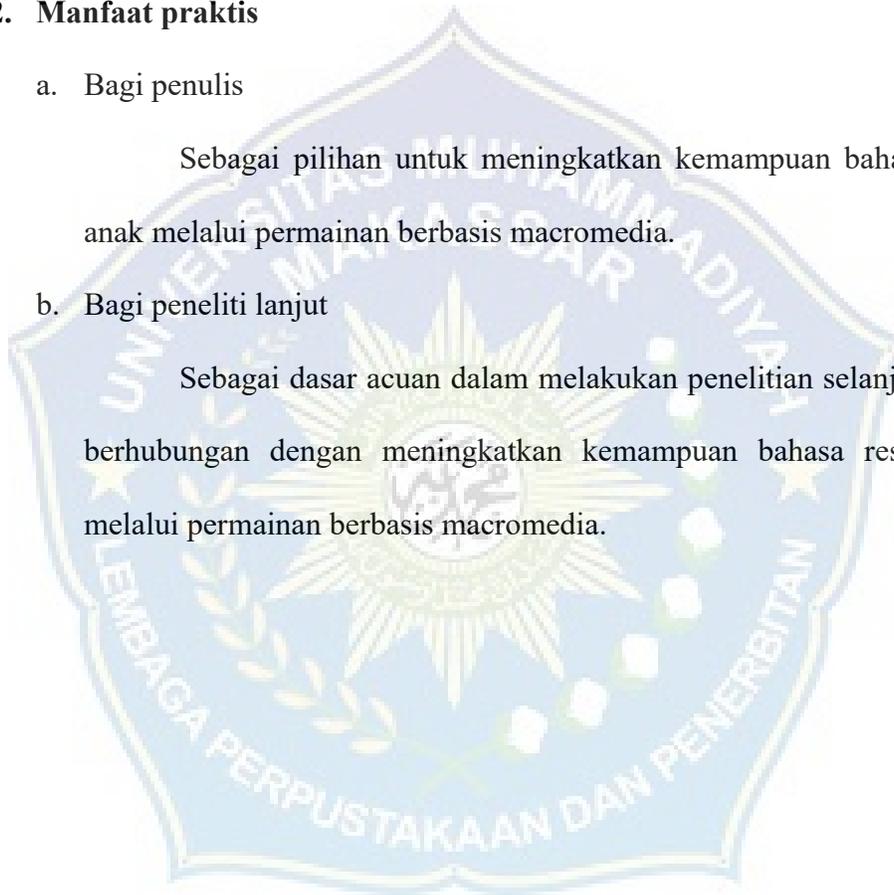
2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

Sebagai pilihan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia.

- b. Bagi peneliti lanjut

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dini

1. Pegertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Harun, (2009: 43) menyebutkan bahwa ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun.

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti (2010: 19) karakteristik anak usia dini antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk social.

Sementara itu, Rusdinal (2005: 16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat
- b. Anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata
- c. Anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat
- d. Anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

3. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Bredekamp (2010: 123), beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.

Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal.

Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.

4. Perkembangan Anak Usia Dini

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak.

b. Kemampuan kognitif

Kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, kemampuan kognitif merupakan kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui indera.

c. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak mencakup empat komponen, yaitu: kemampuan berbicara, keterampilan menulis, kemampuan membaca, dan keterampilan menyimak.

d. Perkembangan moral

Perkembangan moral adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengetahui baik dan buruk suatu perbuatan, kesadaran untuk melakukan perbuatan baik.

e. Perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial dan emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan baik, juga dalam aktivitas lainnya di lingkungan sosial. (Tarigan, 2015: 76-78)

B. Kemampuan Berbahasa Reseptif

1. Pengertian Kemampuan Berbahasa Reseptif

Bahasa reseptif ialah kemampuan untuk memahami kata dan bahasa informasi makna sehari-hari (misalnya setelah mandi memakai baju dan menjemur handuk) Kemampuan bahasa reseptif pada anak menurut Permendikbud No 137 Tahun 2014 (dalam Salma, dkk 2021: 1862) lampiran I mencantumkan beberapa poin lingkup perkembangan yaitu: (1) memahami beberapa perintah secara bersamaan; (2) mengulang kalimat yang lebih kompleks; (3) memahami aturan dalam suatu permainan; dan (4) senang dan menghargai bacaan. Menurut Susanto (2018: 1862) Kemampuan bahasa reseptif membuat anak dapat memahami kata-kata, kalimat, cerita dan peraturan. Sebagaimana fungsi bahasa yaitu sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Bahasa reseptif menjadi sangat penting karena adanya pemahaman bahasa sehingga komunikasi berhasil. Anak usia dini memahami bahasa menjadi dasar baginya untuk belajar kepada tahap perkembangan bahasa berikutnya seperti membaca dan menulis sebagai alat belajar serta beraktivitas. Kesulitan dalam bahasa reseptif ini dapat menyebabkan kesulitan perhatian dan mendengarkan bahkan masalah perilaku, seperti dalam kegiatan belajar dan beraktivitas karena anak belum mampu menanggapi pertanyaan dan permintaan dengan tepat.

Penelitian Ersan (2020: 1862) menyimpulkan bahwa kemampuan bahasa reseptif anak meningkat maka tingkat agresi fisik dan relasinya akan menurun. Sebagian besar aktivitas memerlukan pemahaman bahasa yang baik, hal ini juga dapat mempersulit anak usia dini untuk mengakses kurikulum atau terlibat dalam kegiatan dan tugas akademis di pendidikan anak usia dini (PAUD)

Menurut Hernawati (2009: 201), Anak yang mengalami gangguan bahasa secara reseptif memiliki kesulitan memahami bicara atau apa yang dikatakan orang lain kepadanya. Meskipun pendengaran mereka normal namun anak yang memiliki gangguan ini tidak dapat memahami suara-suara, kata-kata atau pernyataan-pernyataan. Dalam beberapa khusus yang berat, anak tidak mampu memahami kosa kata dasar atau kalimat sederhana, dan kemungkinan besar mereka juga mengalami ketidakmampuan mengolah suara, dan kesulitan memahami simbol-simbol

2. Aspek-aspek Bahasa Reseptif

Menurut Abdurrahman, (1999:89), *Expressive Communication Help Organization [ECHO]* bahasa reseptif dapat diturunkan aspeknya sebagai berikut:

a. Aspek memahami

Secara operasional mamahami dapat diartikan dalam konsep untuk membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan dan mengambil keputusan.

b. Aspek merespon

Respon adalah setiap tingkah laku pada hakekatnya merupakan tanggapan atau balasan (respon) terhadap ransangan atau stimulus. maksudnya adalah suatu reaksi atau jawaban yang bergantung dari stimulus yang telah diterima

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bahasa Reseptif

Hernawati (2009: 76) menjelaskan bahwa penyebab gangguan bahasa reseptif seringkali tidak diketahui, tetapi diduga terdiri dari sejumlah faktor yang bekerja dalam kombinasi, seperti:

- a. Kerentanan genetik anak, eksposur anak untuk bahasa, dan pemikiran mereka perkembangan umum.
- b. Kognitif (dan pemahaman) kemampuan. gangguan bahasa reseptif yang sering dikaitkan dengan gangguan perkembangan seperti autisme. Dalam kasus lain, gangguan bahasa reseptif disebabkan oleh cedera otak seperti trauma, tumor atau penyakit.

4. Ciri-Ciri Menderita Gangguan Bahasa Reseptif

Menurut hidayat (2007:98) Anak-anak yang menderita gangguan bahasa reseptif, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tidak mampu memulai suatu percakapan dengan orang lain.
- b. Menggunakan kata-kata yang kurang tepat di setiap percakapan.
- c. Tidak sanggup mengungkapkan kembali informasi yang telah diterima kepada orang lain.

- d. Bergantung dan hanya terfokus kepada frase dan kalimat-kalimat yang sederhana.
- e. Kesalahan dalam penulisan dan gramatikal suatu kalimat atau percakapan.
- f. Kesulitan menggunakan bahasa lisan

5. Hambatan Bahasa Reseptif

Menurut Hernawati (2009:87) gejala hambatan bahasa reseptif anak berbeda, tetapi pada umumnya adalah:

- a. Tidak mampu mendengarkan ketika ditegur
- b. Ketidakmampuan memahami kalimat secara utuh
- c. Ketidakmampuan untuk mengikuti perintah secara verbal
- d. Parroting kata atau ucapan (echolalia)
- e. Keterampilan berbahasanya rendah dibawah usianya

Jadi, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa reseptif adalah kemampuan penerima pesan memahami pesan yang disampaikan, reseptif yang berkembang normal dapat dilihat dari ketepatan perilaku atau respon verbal terhadap pesan yang disampaikan.

C. Permainan Berbasis Makromedia

1. Permainan

a. Pegertian Permainan

Menurut Darmansyah (2010: 11) belajar akan efektif bila proses pembelajaran dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan (*joyfull learning*). Ada beberapa hal yang mendukung efektivitas hasil belajar siswa

diantaranya siswa belajar dalam kondisi senang, guru menggunakan berbagai variasi metode dan teknik, menggunakan media belajar menarik dan menantang, penyesuaian dengan konteks, pola induktif, dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sangat membantu dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan. Caranya dapat secara integratif atau secara khusus diberikan dalam sela atau jeda dalam proses pembelajaran.

Menurut Santrock (2007: 216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Piaget (1962: 76) mengemukakan bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Sebagai contoh, anak-anak yang baru saja belajar penambahan dan pengalihan, mulai bermain dengan angka dengan cara yang berbeda dari cara mereka pertama kali melalui kegiatan bermain anak belajar mengembangkan kemampuan emosi dan sosial, sehingga diharapkan muncul emosi dan perilaku yang tepat sesuai dengan konteks yang dihadapi dan diterima oleh norma sosial.

b. Tujuan Permainan

Menurut Santrock, (2007:87), bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dapat menghadapi masalah. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah.

Lebih lanjut Santrock, (2007: 216) mengatakan bahwa tujuan permainan secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, diantaranya :

- 1) Kerja sama kelompok (*team building*)
- 2) Menyegarkan suasana (*energizer*)
- 3) Mencairkan suasana (*ice breaker*)
- 4) Komunikasi
- 5) Persepsi
- 6) Pelajaran

c. Manfaat permainan

Menurut Tedjasaputra (2005: 39-45) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak. Selain itu, bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Berikut akan dibahas beberapa manfaat dari bermain, yaitu :

- 1) Manfaat bermain bagi perkembangan fisik dapat membuat tubuh anak menjadi sehat, otot tubuh menjadi kuat, dan baik bagi perkembangan motorik.
- 2) Manfaat bermain bagi perkembangan sosial, dengan teman sepermainan, anak akan belajar berbagi hak milik, melakukan kegiatan bersama, belajar berkomunikasi dengan temansebaya
- 3) Manfaat bermain bagi perkembangan emosi melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialami karena banyak larangan yang dialami. Sekaligus dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Selain itu, dengan bermain

kelompok, anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya.

- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan kognisi, dalam pembelajaran, permainan bermanfaat untuk melatih siswa bekerja sama dengan teman sebaya dan mengetahui, memahami, dan mempraktekan peraturan
- 5) Siswa berkompentensi dengan orang lain untuk mengenali, mengatur, menyimpulkan atau menilai tindakan hasil.

Dapat disimpulkan bahwa, manfaat permainan bagi anak dalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan ketrampilan motorik, sosial, dan perkembangan kognisi anak, melepaskan kejenuhan dan ketegangan dalam proses pembelajaran. Manfaat permainan dalam pembelajaran untuk membangkitkan rasa percaya diri anak, melatih keberanian mengutarakan pendapat, dan melatih anak berkomunikasi dengan teman- temannya.

2. Macromedia

a. Pegertian Macromedia

Macromedia adalah salah satu *software* yang merupakan produk unggulan pembuat animasi gambar vector yang sangat diminati saat ini. Macromedia merupakan sebuah program aplikasi standar *authoringtool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. (Suheri, 2006: 93).

Macromedia memiliki fitur pembuatan animasi. Animasi telah banyak manfaat seperti membantu memahami bahan ajar, membuat pembelajaran lebih bermakna, membuat materi pembelajaran mudah dipahami dan membantu memvisualisasikan materi pembelajaran. Macromedia adalah animasi yang digunakan untuk mendesain, alat presentasi, dan publikasi yang membutuhkan ketersediaan fasilitas penggunaannya sehingga pembelajaran tidak monoton.

b. Keunggulan dan Keterbatasan Macromedia

Secara umum keunggulan macromedia dibanding program lain yang sejenis menurut Warsita, (2018: 38) antara lain:

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dari satu bentuk ke bentuk lain
- 3) Membuat perubahan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan
- 4) Dapat di konveksi dan dipublikasikanke dalam beberapa tipe di antaranya .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov

Lebih lanjut Rusman, (2015: 76) meyebutkan ada beberapa keunggulan macromedia sebagai media presentasi dalam proses belajar mengajar di antaranya:

- 1) Hasil akhir file macromedia memiliki ukuran yang lebih kecil setelah di publish
- 2) Macromedia mampu mengimpor hingga semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan macromedia dapat lebih hidup
- 3) Animasi dapat dibentuk, di jalankan, dan di control

- 4) macromedia mampu membuat file executable (.exe) sehingga dapat dijalankan pada portabel computer (PC) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program macromedia
- 5) Font presentasi tidak akan pernah berubah meskipun PC yang digunakan tidak memilih font tersebut
- 6) Gambar macromedia merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di zoom berkali-kali
- 7) Macromedia mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun macintosh
- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti .avi, .gif, .mov, ataupun dengan format yang lain.

Macromedia sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Diperlukan usaha lebih untuk membuat presentasi. Tidak semudah membuat presentasi pada power point, membuat presentasi macromedia lebih rumit
- 2) GUI (*Graphical User Interface*) atau tampilan muka dari program yang tidak standar dapat membingungkan user pemula
- 3) Karena banyaknya versi, mungkin akan mengalami kesulitan dalam publish flash. (Rusman, 2015: 88)

D. Penelitian Relevan

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

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

Jadi persamaan penelitian ini meningkatkan bahasa reseptif pada anak, dan perbedaannya dalam skripsi ini kemampuan reseptif menyimak dengan *speech delay*.

E. Kerangka Pikir

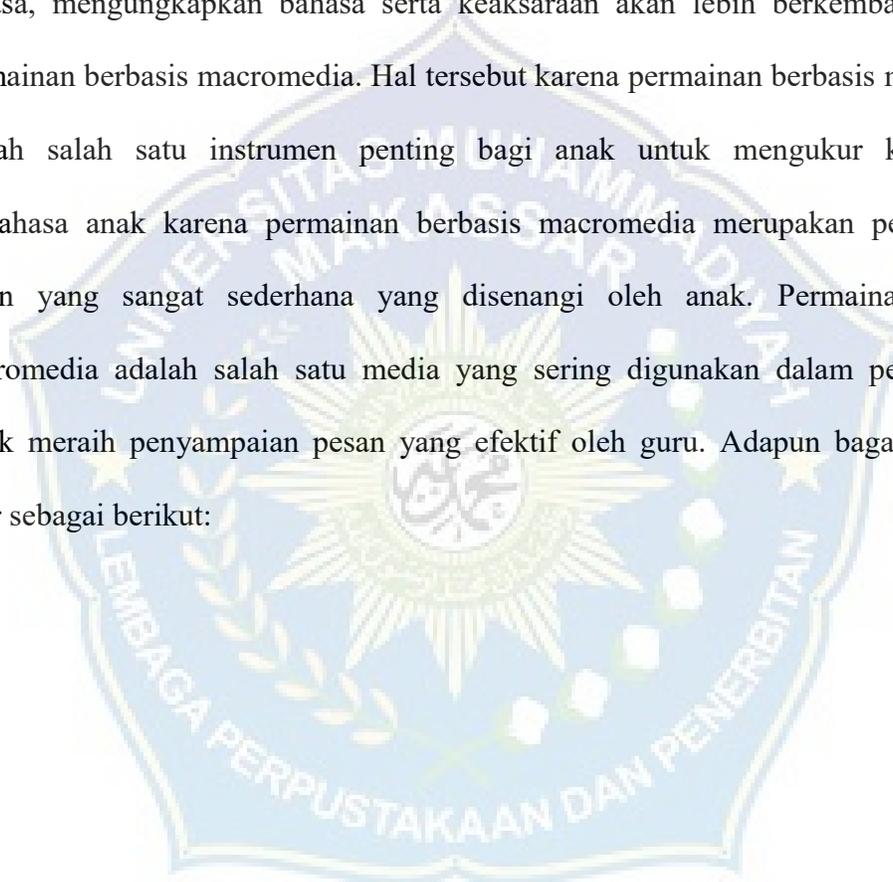
Meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia merupakan kegiatan yang memberikan dampak positif bagi anak. Melalui permainan berbasis macromedia, anak memperoleh pembatasan dalam memahami kehidupan. Permainan berbasis macromedia merupakan salah satu metode yang memberi kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Dalam proses tersebut akan terjadi proses komunikasi sebagai wujud perkembangan bahasa baik yang bersifat verbal maupun nonverbal.

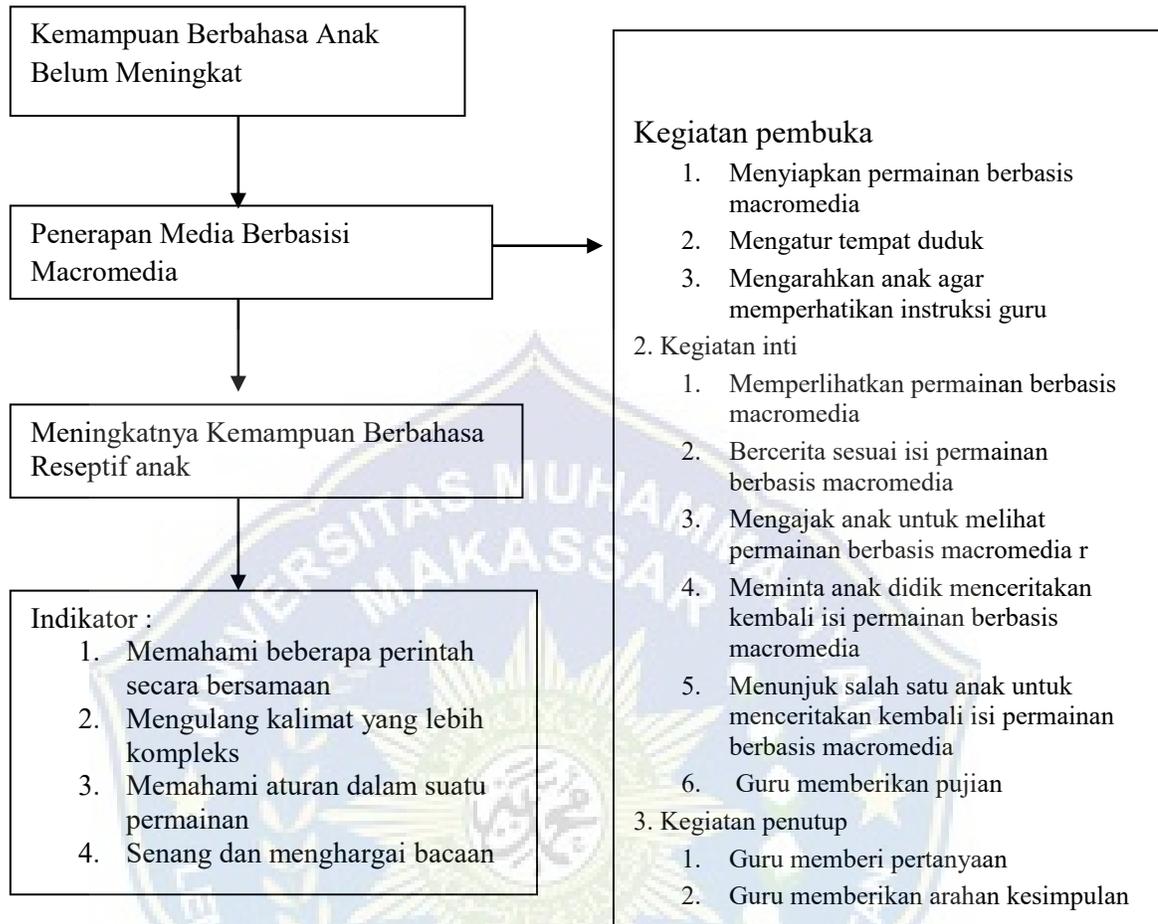
Permainan berbasis macromedia merupakan wadah untuk merealisasikan fungsi bahasa reseptif menjadi suatu wujud nyata, sehingga kemampuan berbahasa anak dapat lebih meningkat. Selain itu pentingnya permainan berbasis macromedia dalam meningkatkan kemampuan berbahasa bagi anak taman kanak-kanak juga terkait dengan pemenuhan kebutuhan anak dan rasa ingin tahu yang cukup besar.

Meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia akan sangat membantu anak untuk memenuhi kebutuhan tersebut, serta dapat membantunya untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya secara baik dan benar. Pentingnya permainan berbasis macromedia dalam mengembangkan kemampuan berbahasa reseptif anak karena permainan berbasis

melibatkan banyak orang. Dalam proses tersebut akan terjadi proses komunikasi yang merupakan dasar dari meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif. Dengan demikian penguasaan bahasa oleh anak lebih mudah untuk tercapai.

Kemampuan berbahasa reseptif anak yang dengan indikator seperti menerima bahasa, mengungkapkan bahasa serta keaksaraan akan lebih berkembang melalui permainan berbasis macromedia. Hal tersebut karena permainan berbasis macromedia adalah salah satu instrumen penting bagi anak untuk mengukur kemampuan berbahasa anak karena permainan berbasis macromedia merupakan penyampaian pesan yang sangat sederhana yang disenangi oleh anak. Permainan berbasis macromedia adalah salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk meraih penyampaian pesan yang efektif oleh guru. Adapun bagan kerangka pikir sebagai berikut:





Gambar 2.1 bagan kerangka pikir

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika permainan berbasis macromedia diterapkan maka kemampuan berbahasa reseptif pada anak kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton akan meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang menyangkut masalah-masalah aktual dilakukan oleh para guru yang merupakan pencermatan kegiatan belajar berupa tindakan diberikan atau diarahkan oleh guru yang dilakukan oleh anak untuk memperbaiki diri dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional, Sanjaya, (2009: 75). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian *participation action research* (PAR) pada tingkatan terkecil bersifat kasuistik yang melibatkan proses aktif antara peneliti dengan objek penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebagai suatu proses dari pengamatan guru dilapangan dalam upaya memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang dapat meningkatkan proses kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) di dalamnya mengkaji hubungan antar dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ialah Seluruh anak didik pada Kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara yang terdiri dari 7 anak didik perempuan dan 5 anak didik laki-laki. Adapaun subyek yang melakukan tindakan adalah peneliti, alasan penulis memilih kelas tersebut karena penulis adalah pengajar di kelas tersebut sehingga mempermudah penulis dalam melakukan segala tindakan penelitian.

C. Faktor yang Diselidiki

Untuk memecahkan masalah yang telah dirumuskan di atas, ada beberapa faktor yang akan diselidiki pada penelitian ini, yaitu:

1. Faktor Anak

Kemampuan berbahasa reseptif pada anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

2. Faktor Guru

Kemampuan Guru dalam menyusun merencanakan kegiatan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan berbasis macromedia

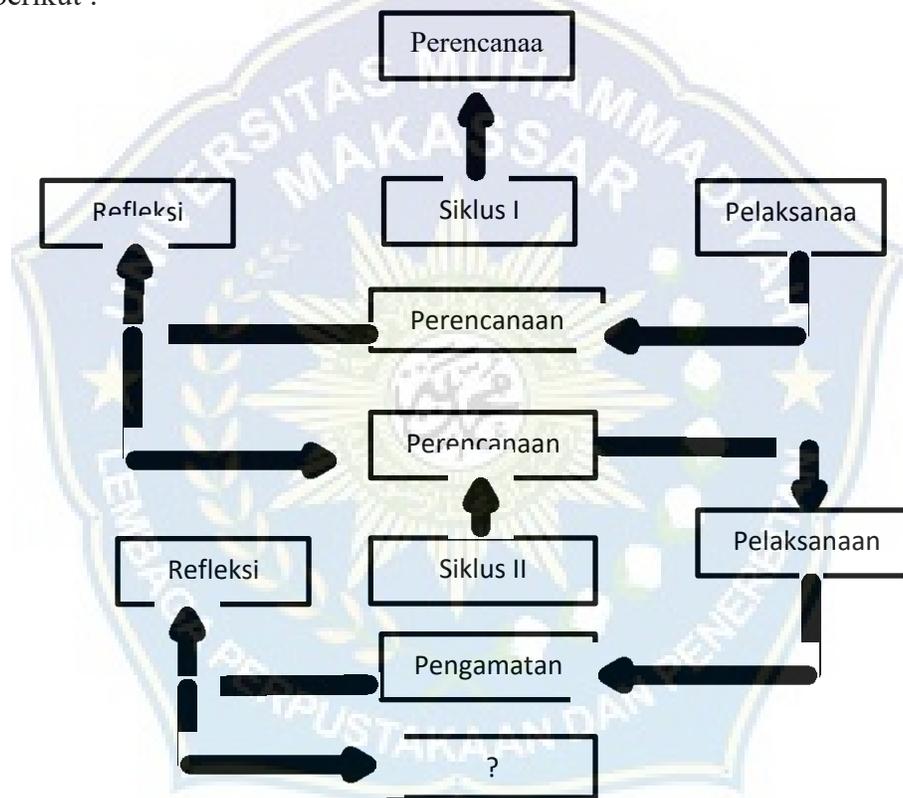
D. Prosedur Penelitian

Penelitian merupakan desain tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dalam penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis (1988: 104) yaitu menggunakan siklus sistem spiral yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu :

1. Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*) Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan rancangan tindakan kelas.
3. Pengamatan (*Observing*) Tahap pengamatan yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.
4. Refleksi (*Reflecting*) Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan. Maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya.

Kemmis dan Mc Taggart, (1988: 78) memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga ia menyatukan komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) sebagai satu kesatuan. Dalam model ini antara komponen tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) dijadikan menjadi satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi. Rancangan penelitian terdiri dari beberapa siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



Adapun dalam pelaksanaannya dalam setiap siklus melalui tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

- a) Membuat dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk 2 pertemuan. Dengan RPPH ini digunakan guru sebagai petunjuk atau arahan penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyiapkan ruang kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
- c) Mempersiapkan dan menyediakan sarana media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Mempersiapkan instrument pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk checklist (✓) untuk mewujudkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia
- e) Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan meningkatkan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia

2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan kelas dengan langkah-langkah yang diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, sebagai berikut:

a. Kegiatan pembukaan

- 1) Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia
- 2) Guru mengatur tempat duduk anak didik
- 3) Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

b. Kegiatan inti

- 1) Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.
- 2) Anak memperhatikan permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru dan siap untuk mendengarkan cerita guru
- 3) Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.
- 4) Anak mendengarkan cerita guru dengan mengamati permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru.
- 5) Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.
- 6) Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru.
- 7) Anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru.
- 8) Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.
- 9) Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar.
- 10) Anak mengemukakan pendapat tentang objek yang dilihat pada permainan berbasis macromedia tersebut dengan mengemukakan identitas objek.

c. Kegiatan penutup

- 1) Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia.
- 2) Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif pada anak didik taman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam rangka meningkatkan kosakata anak melalui permainan berbasis macromedia.

Selanjutnya langkah-langkah pelaksanaan tindakan dengan membagikan dan membelajarkan anak didik taman kanak-kanak menggunakan permainan berbasis macromedia, pelaksanaan tindakan menyangkut observasi dan refleksi setelah dibagikan dan mempelajari permainan berbasis macromedia

3. Observasi

Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak

melalui permainan berbasis macromedia pada anak-anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara yaitu a) memiliki kemampuan bermain yang meliputi memiliki dan memusatkan perhatian terhadap permainan berbasis macromedia, b) memiliki menyebutkan jenis-jenis permainan berbasis macromedia, mampu menanggapi isi permainan berbasis macromedia dan bermain permainan berbasis macromedia, mampu menceritakan isi permainan berbasis macromedia secara berurutan sesuai dengan imajinasinya sendiri serta mampu menjawab pertanyaan guru. Hal-hal inilah yang menjadi indikator penelitian untuk menilai dan mengamati peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia pada kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara.

4. Refleksi

Pelaksanaan tindakan setelah observasi dengan mengadakan observasi kepada masing-masing anak didik untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa reseptif. Refleksi yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan metode pembelajaran menggunakan permainan berbasis macromedia. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik, yang memiliki tingkat pengetahuan mengenal permainan berbasis macromedia dan mampu menceritakannya dengan baik, maka semakin tinggi penguasaan kemampuan berbahasa reseptif anak didik melalui permainan berbasis macromedia. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

E. Instrumen Penelitian

Istrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen Observasi

Lembar observasi yang diberikan adalah pada setiap siklus. Lembar observasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan bahasa reseptif anak setelah diberi pembelajaran melalui permainan berbasis macromedia. Dalam penelitian ini, instrumen observasi yang digunakan adalah sebagai berikut: *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. *Check list* merupakan alat observasi yang praktis untuk digunakan, sebab semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu, (Sarwono, 2006: 56).

Peneliti dalam penelitian ini berusaha memilih indikator yang ada dalam keterampilan yang harus dicapai oleh anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan permainan berbasis macromedia. Data yang didapat dari observasi ini memberikan informasi tentang

kemampuan bahasa reseptif anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

2. Instrument Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak

Dalam instrument kemampuan berbahasa reseptif anak, untuk mempermudah dalam penilaian terdapat rubrik pedoman pengamatan. Rubrik pedoman pengamatan untuk memberikan nilai pada indikator pencapaian yang dilakukan oleh anak. Adapun rubrik penilaian kemampuan berbahasa reseptif anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara sebagai berikut:

Tabel 3.1
Instrumen Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak

Indikator	Deskripsi	Kriteria			
		BSB	BSH	MB	BB
		4	3	2	1
Memahami beberapa perintah secara bersamaan	Anak belum mampu memahami perintah secara bersamaan				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tapi dengan arahan dan bantuan guru				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tapi dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tanpa bantuan guru				

Mengulang kalimat yang lebih kompleks	Anak belum mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks				
	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tapi masih singkat dan dengan bantuan guru				
	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tapi dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tanpa bantuan guru				
Memahami aturan dalam suatu permainan	Anak belum mampu memahami aturan permainan				
	Anak mampu memahami aturan permainan dengan arahan dan bantuan guru				
	Anak mampu memahami aturan permainan dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu memahami aturan permainan tanpa bantuan guru				
Senang dan menghargai bacaan	Anak belum mampu menghargai bacaan				
	Anak mampu menghargai bacaan dengan arahan dan bantuan guru				

	Anak mampu menghargai bacaan dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu menghargai bacaan tanpa bantuan guru				

Keterangan:

BSB : Berkembang sangat baik 4

BSH : Berkembang sesuai harapan 3

MB : Mulai berkembang 2

BB : Belum Berkembang 1

3. Instrument Penilaian Aktivitas Guru

Dalam instrument penilain aktivitas guru dalam megembangkan kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara, untuk mempermudah dalam penilaian terdapat rubrik pedoman pengamatan penilain aktivitas guru. Rubrik pedoman pengamatan untuk memberikan nilai pada indikator pencapaian yang dilakukan oleh guru. Adapun rubrik penilain aktivitas guru pada kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara sebagai berikut:

Tabel 3.2
Instrumen Penilaian Aktivitas Guru dalam megembangkan kemampuan
berbahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia

No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Pertemuan Setiap Siklus			
		SK	K	C	BS
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				
4	Memotivasi siswa untuk belajar				
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				
6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.				
8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru				
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawa oleh guru				

10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia				
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				

Keterangan:

- B : Baik 4
 C : Cukup 3
 K : Kurang 2
 SK : Sangat Kurang

4. Instrumen Dokumentasi

Dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya sekolah, visi, misi, dan tujuan kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara, lokasi sekolah, data guru dan anak, dan data yang berkaitan dengan variabel penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan berdasarkan macam data yang diperlukan. Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas maka teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung, (Nana, 2016: 53). Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan guru kelas. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan peneliti mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

2. Wawancara Terstruktur

Wawancara adalah salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual, (Sugiyono, 2016: 205). Wawancara ini ditunjukkan kepada guru dengan wawancara terstruktur yaitu wawancara yang disusun secara terperinci yang terdiri dari sederetan pertanyaan yang dapat memberikan informasi tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan

berbahasa reseptif pada kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik yang dihimpun dan dipilih sesuai dengan tujuan dan fokus masalah, (Taniredja, 2013: 66). Peneliti menggunakan metode dokumentasi sebagai salah satu alat untuk mendapatkan data seperti sejarah singkat di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara, sarana dan prasarana sekolah, jumlah guru, jumlah anak, keadaan gedung sekolah, dan lain sebagainya.

G. Tehnik Analisis Data

Analisis data dari hasil observasi yang telah terkumpul digunakan teknik analisis data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan teknik persentase. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dapat dihitung dengan persentase.

Kegiatan analisis data ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia berdasarkan lembar observasi. Semua data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi dirangkum dalam satu rangkuman kemampuan berbahasa reseptif anak melalui

permainan berbasis macromedia anak dan dianalisis dengan membandingkan kemampuan berbahasa reseptif anak-anak yang seharusnya dicapai.

Selain untuk mengetahui kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia anak, analisis data juga untuk melihat kemajuan peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia yang diharapkan sesuai dengan tingkat pencapaian kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia.

Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian

ini sebagai berikut: $P = \frac{F}{N} \times 100$

Keterangan:

F = frekuensi yang dicari persentasinya

N = number of cases (Jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase (Anas Sudijono, 2008:43)

Moleong, (2005:41) dan prosedur penilaian di TK atau RA, yaitu: Tabel

3.3 Kriteria Persentase anak

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

Tabel 3.4
Kriteria Aktivitas Guru

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat Baik	$3.51 \leq \text{TKG} < 4.50$
2	Cukup	$2.51 \leq \text{TKG} < 3.50$
3	Kurang	$1.51 \leq \text{TKG} < 2.50$
4	Sangat Kurang	$1.00 \leq \text{TKG} < 1.50$

Aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan jika berada pada kategori baik atau baik sekali. Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori sangat kurang, kurang atau cukup maka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran selanjutnya.

H. Indikator Pencapaian

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia dari siklus ke siklus. Adapun target yang ingin dicapai pada indikator keberhasilan ini adalah adanya kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia anak yang ditandai dengan tercapainya kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) atau BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu dengan kriteria persentasi antara 51%-75% atau 76%-100%.

Tabel 3.5
Tabel Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
76% –100%	BSB
51% -75%	BSH
26% -50%	MB
0% -25%	BB

2. Indikator Hasil Belajar

Dalam penelitian ini indikator keberhasilan adalah meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak melalui permainan berbasis macromedia anak usia dini pada kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak yang dimaksud adalah mengenali emosi diri, mengelola emosi, mengenali emosi orang lain, membina hubungan. Keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak kearah yang lebih baik. Menurut Arikunto (2010: 192), keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 76% atau lebih mendapat nilai dengan kriteria baik. Penetapan nilai 76 didasarkan atas hasil diskusi dengan guru kelas kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara merupakan salah satu RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Berdirinya RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara merupakan keinginan masyarakat pada saat itu ingin memiliki wadah pendidikan yang ada di Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Karena hal demikian maka tokoh masyarakat berusaha untuk mendirikan tempat pendidikan yang berlokasi di Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara, yaitu tepatnya tahun 2010.

2. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara. Alasan Peneliti memilih sekolah ini karena di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara sudah menerapkan Permainan Berbasis Macromedia yang dapat membantu peneliti dalam melakukan

penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru PAUD dan anak kelompok A di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara.

3. Profil Sekolah

Nama Lembaga : RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa
Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

NPSN : 69751689

SK Pendirian Sekolah : 421.1/13/2010

Tanggal SK : 16 November 2010

Jenjang Pendidikan : KB

Status Sekolah : Swasta

Alamat Sekolah : Jln. Tani Desa Galanti

RT / RW : - / -

Kode Pos : 93754

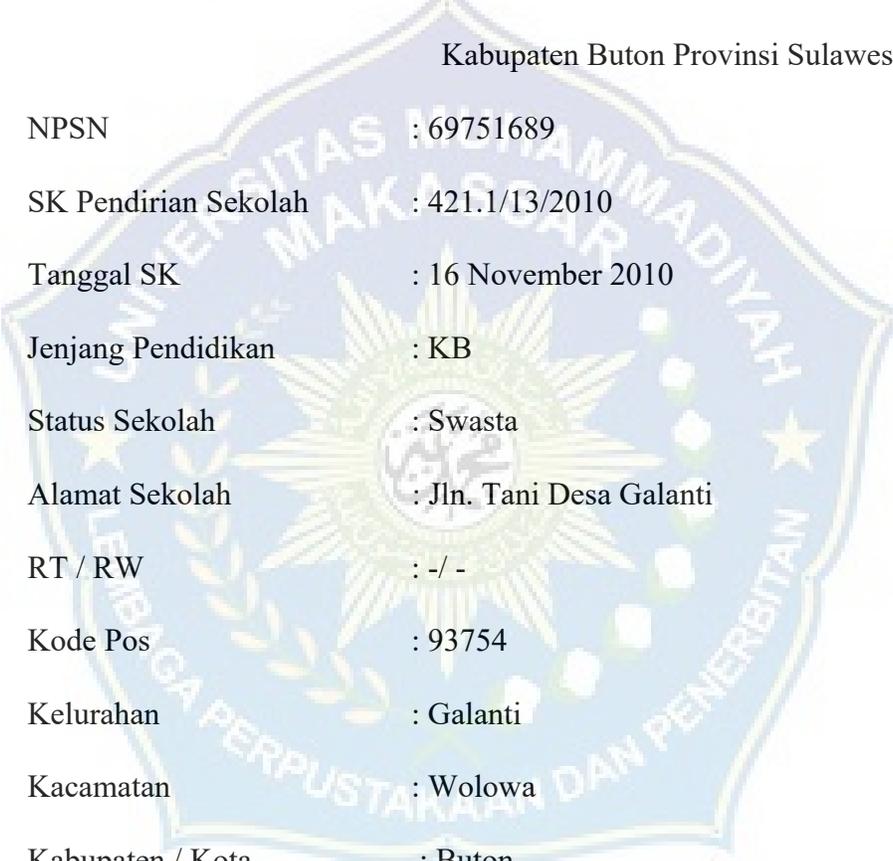
Kelurahan : Galanti

Kacamatan : Wolowa

Kabupaten / Kota : Buton

Provinsi : Sulawesi Tenggara

Posisi Geografis : -54333611 dan Bujur: 122.9



4. Informasi Sekolah

Akreditasi : B
 Kurikulum : Kurikulum 2013
 Kepala Sekolah : Tisnawati Bolo, S.Pd.SD
 Operator Data Akademik : Tisnawati Bolo
 Nomor Telpon : 0852-5656-6716
 Email : bolotisnawati@gmail.com
 Website : http: //-

5. Data Periodik

Waktu Penyelenggaraan : Pagi
 Status Menerima : Bersedia menerima
 Sertifikasi ISO : Belum sertifikat
 Sumber listrik : PLN
 Daya Listrik Sekolah : 900 watt
 Akses internet : Wifi

6. Penyelenggara

Nama : Tisnawati Bolo, S.Pd.SD
 Tempat/Tanggal Lahir : Wapulaka, 18 Februari 1980
 Kewarganegaraan/Agama : Indonesia/ Islam
 Alamat : Desa Wolowa Kec. Wolowa Kab.Buton
 Pendidikan Terakhir : S1-PGSD
 Jumlah Peserta Didik : 63 Siswa

7. Visi Dan Misi Sekolah

Adapun visi dan misi di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara dalam melaksanakan proses pendidikan dan pengajaran adalah:

a. Visi :

Berakhlak Mulia, Cerdas, Trampil dan Ceria

b. Misi :

Untuk mewujudkan visi lembaga, maka ditetapkan misi sebagai berikut:

1. Menanamkan Pendidikan Agama sejak dini;
2. Melatih sikap dan perilaku islam;
3. Menghafal surat-surat pendek dan doa sehari-hari;
4. Membiasakan membaca iqra;
5. Mengoptimalkan proses kegiatan belajar melalui belajar dengan bermain dan bermain seraya belajar;
6. Mengembangkan seni sesuai bakat, minat dan potensi anak melalui praktek pembelajaran.

c. Tujuan

- 1) Menjadikan peserta didik berakhlak mulia
- 2) Terwujudnya peserta didik yang sehat, jujur, senang belajar dan mandiri.

8. Tenaga Pengajar dan Tata Usaha di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

Guru merupakan seorang tenaga pendidik yang profesional yang mengabdikan dirinya untuk membimbing, mengajarkan dan mendidik suatu ilmu kepada peserta didik dan melatih peserta didik agar memahami pengetahuan yang diajarkan serta melakukan evaluasi kepada peserta didik. Adapun jumlah tenaga pendidik di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara sebanyak 6 orang. Untuk Lebih jelasnya akan diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Tenaga Pengajar dan Tata Usaha di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

No	Nama	L/P	Status Pegawai
1	Tisnawati Bolo, S.Pd.SD	P	PNS
2	Musiati, S.Pd.I	P	NON/ PNS
3	Trisnawati Imran,S.Pd	P	NON/ PNS
4	Erfina,S.Pd	P	NON/ PNS
5	Estina, S.Pd	L	NON/ PNS
6	-		

(Sumber Data : Dokument di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara Tahun 2024)

9. Keadaan Peserta Didik di RA. Al-Kautsar

Di dalam Pendidikan Formal peserta didik adalah objek atau sasaran utama untuk di didik dan di bina, peserta didik tidak dapat dipisahkan oleh guru untuk interaksi edukatif. Dimana guru memberikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta didik, begitu pula sebaliknya peserta didik menerima ilmu yang disampaikan oleh guru. Dari data yang peneliti peroleh jumlah keseluruhan peserta didik di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara sebagaimana yang diuraikan di bawah ini.

Tabel 4.2
Keadaan Peserta Didik di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa
Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelompok A	15	15	30
2	Kelompok B	14	15	29
Jumlah Total		16	15	59

(Sumber Data : Dokument di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara Tahun 2024)

10. Sarana Prasarana/ Sprasarana

RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sekolah ini memiliki fasilitas seperti:

Tabel 4.3
Sarana Prasarana/ Sprasarana

NO	Fasilitas sekolah	Jumlah	Keterangan
1	Ruang kelas Kelompok A	1	Baik
2	Ruang kelas Kelompok B	1	Baik
3	Ruang kantor	1	Baik
4	Ruang guru	1	Baik
5	Toilet guru	2	Baik
6	Toilet peserta didik	1	Baik
7	Mushollah	1	Baik
8	Meja	30	Baik
9	Kursi	30	Baik
10	Papan tulis	2	Baik
11	Lemari	1	Baik
12	Media pembelajaran	10	Baik
13	Rak buku	1	Baik
14	Rak sepatu	2	Baik
17	LCD	1	Baik

(Sumber Data : Dokument di RA. Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara Tahun 2023)

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data dan Pra Penelitian (Pra Siklus)

Pada proses kehidupan sehari-hari, tidak jarang kita menjumpai seorang pendidik, khususnya seorang guru yang kurang memperhatikan penerapan dan pengembangan bahasa yang sebenarnya pada anak, sehingga seringkali guru ikut berbicara dengan bahasa anak yang mestinya diluruskan atau diarahkan oleh pendidik sehingga anak akan berusaha untuk menirukan pengucapan bahasa yang sebenarnya. Meskipun bagi anak-anak kesukaran dan kesalahan itu adalah sesuatu hal yang normal dalam usianya.

Kenyataan yang ditemukan peneliti di kelas pada Kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, bahwa masih ada anak yang terhambat dalam pengembangan bahasa baik bahasa reseptif. Misalnya ketidakmampuan anak untuk menjawab pertanyaan sederhana dari guru ataupun menanggapi isi cerita yang disampaikan. Hal ini terjadi di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar dimana guru bercerita di depan tanpa menggunakan media bercerita, sedangkan anak mendengarkan apa yang guru sampaikan, setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan apa yang anak lakukan dari awal bangun tidur sampai anak ke sekolah. Berikut hasil Observasi Pra Siklus Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton :

Tabel 4.4
Hasil Observasi (Pra Siklus) Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

No	Nama Anak	Nilai Pra Tindakan	Persentase	Kriteria
1	Azwar Altilah	4	25%	BB
2	Selim	4	25%	BB
3	Legion Badai Maiwaja	7	43%	MB
4	Valzan Astian	4	25%	BB
5	Khalil Zayan	4	25%	BB
6	Fardan	8	50%	MB
7	Bayu Adirajasa	4	25%	BB
8	Muh. Refan	4	25%	BB
9	Muhammad Dafa	8	50%	MB
10	Alif Umasugi	4	25%	BB
11	Elda Sari	9	56%	BSH
12	Zalna	4	25%	BB
Jumlah Skor		64	Mulai berkembang (MB)	
Rata-Rata		533		
Persentase		44%		

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan berbahasa reseptif pada anak Kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada pra siklus adalah 533 dengan persentase (44%) dan berada pada kriteria mulai berkembang. Berikut hasil pembelajaran hasil kemampuan berbahasa reseptif pada anak Kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada pra siklus berdasarkan indikator sebagai berikut:

- a) Anak mampu Memahami beberapa perintah secara bersamaan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 10 anak dengan persentase (83%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

b) Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 7 anak dengan persentase (58%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 4 anak dengan jumlah persentase (33%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

c) Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 9 anak dengan persentase (75%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

d) Anak mampu senang dan menghargai bacaan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 8 anak dengan persentase (66%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

Selanjutnya, persentase kemampuan Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada pra siklus dari keseluruhan indikator yang diamati, secara ringkas dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pengamatan Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

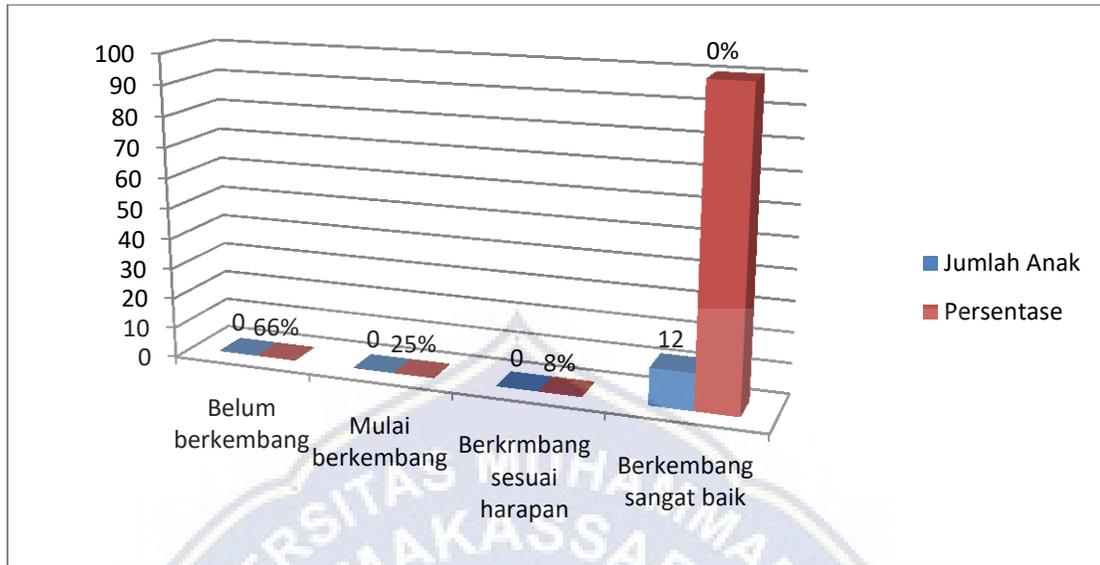
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	0-25	Belum berkembang	8	66%
2	26-50	Mulai berkembang	3	25%
3	51-75	Berkembang sesuai harapan	1	8,3%
4	75-100	Berkembang sangat baik	0	0%
Jumlah			12	

Berdasarkan tabel 4.5 Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada pra siklus

dapat dilihat dari 12 anak, anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 8 anak dengan persentase (66%), anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 3 anak dengan jumlah persentase (25%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8,3%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%). Jumlah skor pada pra siklus adalah 64 dengan jumlah persentase (44%) dan berada pada kriteria mulai berkembang.

Berikut gambar grafik 4.1 Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada pra siklus berikut:

Gambar grafik 4.1
Kemampuan Berbahasa Reseptif Sebelum Menerapkan Permainan
Berbasis Macromedia Pada Anak Kelompok A Di Ra Al-Kautsar Galanti
Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton



Berdasarkan hasil observasi di atas dalam kemampuan berbahasa reseptif sebelum menerapkan permainan berbasis Macromedia pada anak Kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton kurang, dapat dilihat hasil observasi kemampuan berbahasa reseptif sebelum menerapkan permainan berbasis Macromedia pada anak Kelompok A di Ra Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada pra siklus adalah 533 dengan persentase (44%) dan berada pada kriteria mulai berkembang.

Adapun faktor yang menyebabkan anak belum mampu berbahasa reseptif yaitu ketidak mampuan anak untuk menjawab pertanyaan sederhana dari guru ataupun menanggapi isi cerita yang disampaikan. Hal ini terjadi di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar dimana guru bercerita di depan tanpa menggunakan media bercerita, sedangkan anak mendengarkan apa yang guru sampaikan, setelah itu guru memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan apa yang anak lakukan

dari awal bangun tidur sampai anak ke sekolah. Dari hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa beberapa anak memang belum bisa menyimak dan memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton tersebut yaitu dengan menggunakan permainan berbasis makromedia. Permainan berbasis makromedia dapat meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak, dan banyak manfaat lainnya yang dapat di peroleh dari permainan berbasis makromedia. Sehubungan dengan keadaan tersebut perlu dilakukan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Hal ini dipilih karena permainan berbasis makromedia sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan permainan berbasis makromedia ini menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kemampuan berbahasa reseptif anak.

Rahadi (2004:201) menjelaskan media pembelajaran sangatlah penting digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu materi pembelajaran pada anak. Untuk anak usia dini sendiri penggunaan media sangatlah berpengaruh pada pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, semakin menarik media yang digunakan maka anak akan lebih tertarik untuk melakukan pembelajaran dan mudah untuk memahami materi. Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik

bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang menarik permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Dengan mengetahui kondisi kemampuan anak sebelum tindakan dilaksanakan, diharapkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak usia dini, pada tindakan siklus I dan siklus II untuk pembelajaran berikutnya. Tujuannya dari diadakannya penelitian siklus I dan siklus II adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

2. Pelaksanaan Setiap Siklus Penelitian

a. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Siklus 1

Pelaksanaan penelitian Siklus 1 dilaksanakan 3 kali pertemuan dengan tema pembelajaran yang sesuai jadwal. Berikut deskripsi proses pelaksanaan tindakan Siklus I hal ini untuk meningkatkan meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan perencanaan pembelajaran Siklus I dilakukan pada hari Senin tanggal 17 April 2024 pukul 08.00 WIB. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk 3 pertemuan. Dengan RPPH ini digunakan guru sebagai petunjuk atau arahan penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyiapkan ruang kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
- c) Mempersiapkan dan menyediakan sarana media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Mempersiapkan instrument pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk checklist (✓) untuk mewujudkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia
- e) Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan meningkatkan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia

2) Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada hari Senin tanggal 22 April 2024 pukul 08.00 WIB. Pelaksanaan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut:

a) Kegiatan pembukaan

- (1) Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia
- (2) Guru mengatur tempat duduk anak didik
- (3) Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.
- (2) Anak memperhatikan permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru dan siap untuk mendengarkan cerita guru
- (3) Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.
- (4) Anak mendengarkan cerita guru dengan mengamati permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru.
- (5) Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.
- (6) Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru.
- (7) Anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru.
- (8) Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.

(9) Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar.

(10) Anak mengemukakan pendapat tentang objek yang dilihat pada permainan berbasis macromedia tersebut dengan mengemukakan identitas objek.

c) Kegiatan penutup

(1) Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia.

(2) Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik.

3) Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat siklus I berlangsung. Sikap dan penguasaan materi guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dan kemampuan anak didik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Berdasarkan hasil pengamatan, yang telah dilaksanakan oleh guru kelas pada saat kegiatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton.

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus I. Kegiatan pada siklus I menunjukkan bahwa anak antusias mengikuti pembelajaran dengan bermain permainan Macromedia. Rasa ingin mencoba anak dengan bermain permainan Macromedia sangat besar menyebabkan anak tidak sabar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Berikut ini merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas guru dan hasil observasi kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton:

a) **Observasi Aktivitas Guru Siklus I**

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

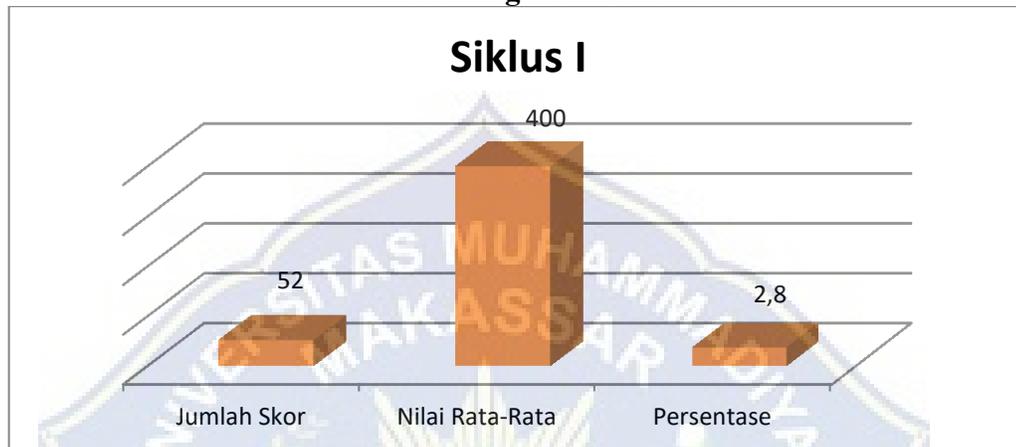
No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Siklus I			
		SK	K	C	BS
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				√
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				√
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				√
4	Memotivasi siswa untuk belajar			√	
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				√

6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.			√	
8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru				√
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawa oleh guru				√
10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia			√	
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				√
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia			√	
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				√
Jumlah Skor		48			
Nilai Rata-Rata		369			
Persentase		2,8%			

Berdasarkan, tabel 4.6 hasil observasi aktivitas guru pada siklus I penulis menyimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh guru mendapatkan skor 48 nilai

rata-rata 368 dengan persentase (2,8%) dan berada pada kriteria baik. Berikut ini gambar Grafik 4.2 distribusi kegiatan guru pada siklus I

Gambar Grafik 4.2
Distribusi Kegiatan Guru Pada Siklus I



Dari data observasi aktivitas guru siklus I kegiatan yang dilakukan oleh guru mendapatkan persentase (2,8%) dan berada pada kriteria baik. Hal ini terjadi karena guru mulai paham alur permainan berbasis macromedia dan kurang membimbing anak yang mengalami kesulitan serta memberikan apresiasi kepada anak yang berani maju ke depan untuk bermain permainan macromedia dan kurang berceritakan permainan yang telah di mainkannya.

b) Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

Berikut adalah tabel 4.7 hasil peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I.

Tabel 4.7
Hasil Peningkatan kemampuan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui
Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti
Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

No	Nama Anak	Siklus I	Persentase	Kriteria
1	Azwar Altilah	8	50%	MB
2	Selim	8	50%	MB
3	Legion Badai Maiwaja	12	75%	BSB
4	Valzan Astian	8	50%	MB
5	Khalil Zayan	7	43%	MB
6	Fardan	9	52%	BSH
7	Bayu Adirajasa	5	31%	MB
8	Muh. Refan	8	50%	MB
9	Muhammad Dafa	13	81%	BSB
10	Alif Umasugi	8	50%	MB
11	Elda Sari	13	81%	BSB
12	Zalna	6	37%	MB
Jumlah Skor		105	Berkembang Sesuai Harapan	
Rata-Rata		875		
Persentase		72%		

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, siklus I adalah 875 dengan persentase (72%) dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan.

Berikut hasil pembelajaran hasil kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada siklus I berdasarkan indikator sebagai berikut:

- 1) Anak mampu memahami beberapa perintah secara bersamaan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 1 anak dengan persentase (8,3%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 3 anak dengan jumlah persentase (25%), anak yang menunjukkan

kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 7 anak dengan jumlah persentase (58%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8,3%).

2) Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 3 anak dengan persentase (25%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 5 anak dengan jumlah persentase (41%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%).

3) Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 6 anak dengan persentase (50%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 4 anak dengan jumlah persentase (33%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

4) Anak mampu senang dan menghargai bacaan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 2 anak dengan persentase (16%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 7 anak dengan jumlah persentase (58%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 3 anak dengan jumlah

persentase (25%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%).

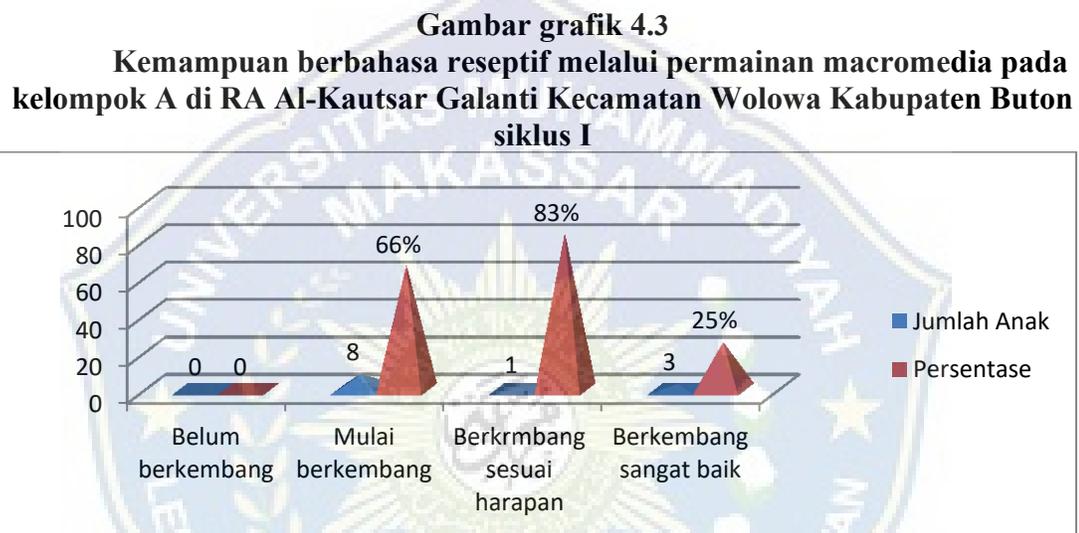
Selanjutnya, persentase hasil kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I dari keseluruhan indikator yang diamati, secara ringkas dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Pengamatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	0-25	Belum berkembang	0	0%
2	26-50	Mulai berkembang	8	66%
3	51-75	Berkembang sesuai harapan	1	8,3%
4	75-100	Berkembang sangat baik	3	25%
Jumlah			12	

Berdasarkan tabel 4.8 Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I dapat dilihat dari 12 anak, anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 8 anak dengan jumlah persentase (66%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8,3%), anak yang menunjukkan kriteria

berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 3 anak dengan jumlah persentase (25%). Jumlah skor pada siklus I adalah 105 dengan jumlah persentase (72%) dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Berikut gambar grafik 4.3 Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I siklus I berikut:



Dari gambar 4.3 diatas persentase kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I siklus I disimpulkan bahwa persentase kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah persentase adalah (72%) maka kriteria tingkat kemampuan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus I dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Hal

ini sesuai dengan kriteria tingkat keberhasilan belajar anak yang ditetapkan oleh Devi, (2014:40) .

4) Refleksi

Tahapan refleksi peneliti bersama dengan kolaborator melakukan evaluasi dan mendiskusikan hasil pengamatan terhadap tindakan yang telah dilaksanakan, berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I maka dapat dibuat analisis dalam siklus I ini adalah anak melakukan kegiatan dengan sesuai instruksi guru, kegiatan yang dilakukan sesuai dengan rencana, dan akhir kegiatan pembelajaran guru memberikan stempel kepada anak sebagai motivasi anak untuk melakukan yang lebih baik sehingga anak termotivasi melakukan yang terbaik.

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, masih terdapat banyak kekurangan dalam setiap pertemuan. Beberapa situasi yang terjadi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton yang harus di perbaiki untuk siklus II diantaranya guru tidak menjelaskan dan memberi contoh yang kongkrit kepada anak, guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, alokasi waktu yang dilaksanakan kurang maksimal, penggunaan media yang digunakan kurang baik dan ada beberapa anak yang mengganggu temannya bermain permainan macromedia padahal anak tersebut belum saatnya bermain.

Perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu guru akan menjelaskan dan memberi contoh kongkrit kepada anak, guru memberikan

kesempatan anak untuk bertanya, mengatur alokasi waktu agar tercapai semua kegiatan, guru akan menggunakan media yang lebih besar dari sebelumnya dan guru akan mengarahkan anak yang mengganggu temannya bermain. Hasil yang diperoleh dari empat pertemuan dalam pelaksanaan tindakan siklus I terlihat ada peningkatan kemampuan berbahasa reseptif, namun hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga diperlukan pelaksanaan Siklus II.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton .

3. Deskripsi pelaksanaan Siklus II

Setelah melakukan refleksi berkenaan dengan tindakan pada siklus I maka peneliti dan kolaborator melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II pada tanggal 6 Mei 2024 dengan tahapan sebagai berikut :

1) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan perencanaan pembelajaran Siklus II dilakukan pada hari senin tanggal 6 Mei 2024 pukul 08.00 WIB. Adapun tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk 2 pertemuan. Dengan RPPH ini digunakan guru sebagai petunjuk atau arahan penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyiapkan ruang kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
- c) Mempersiapkan dan menyediakan sarana media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- d) Mempersiapkan instrument pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk checklist (✓) untuk mewujudkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia
- e) Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan meningkatkan bahasa reseptif anak dengan permainan berbasis macromedia

2) Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada hari Senin dilakukan pada hari Senin tanggal 13 Mei 2024 pukul 08.00 WIB. Pelaksanaan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut:

- a) Kegiatan pembukaan

- (1) Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia
- (2) Guru mengatur tempat duduk anak didik
- (3) Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.
- (2) Anak memperhatikan permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru dan siap untuk mendengarkan cerita guru
- (3) Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.
- (4) Anak mendengarkan cerita guru dengan mengamati permainan berbasis macromedia yang diperlihatkan oleh guru.
- (5) Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.
- (6) Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru.
- (7) Anak diminta agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru.
- (8) Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia.

- (9) Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar.
- (10) Anak mengemukakan pendapat tentang objek yang dilihat pada permainan berbasis macromedia tersebut dengan mengemukakan identitas objek.

c) Kegiatan penutup

- (1) Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia.
- (2) Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik.

3) Observasi (*Observing*)

Peneliti melakukan observasi aktivitas guru dan hasil kemampuan berbahasa reseptif ketika proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, peneliti berkesimpulan bahwa siklus ini anak sudah terlihat aktif dalam mengikuti belajar mengajar menggunakan permainan macromedia, kemudian kemampuan berbahasa reseptif anak juga bertambah baik, hal tersebut terlihat ketika guru bertanya kepada anak, anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Berikut ini merupakan hasil

observasi peneliti mengenai aktivitas guru dan hasil kemampuan berbahasa resptif anak dengan menggunakan permainan macromdia Siklus II

a) Observasi Aktivitas Guru Siklus II

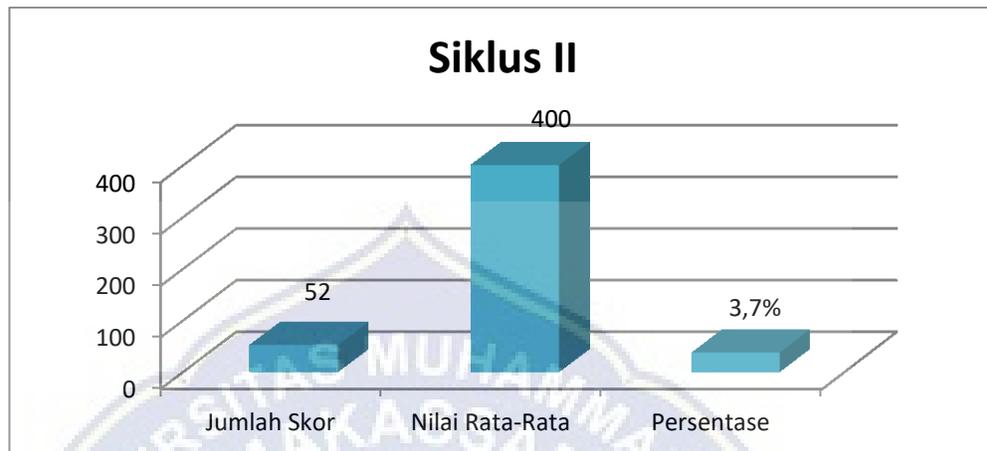
Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Siklus II			
		I			
		SK	K	C	BS
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				√
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				√
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				√
4	Memotivasi siswa untuk belajar				√
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				√
6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.				√
8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang				√

	telah diutarakan oleh guru				
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru				√
10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				√
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia				√
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				√
Jumlah Skor		48			
Nilai Rata-Rata		369			
Persentase		2,8%			

Berdasarkan, tabel 4.9 hasil observasi aktivitas guru pada siklus II penulis menyimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan oleh guru mendapatkan skor 52 nilai rata-rata 400 dengan persentase (3,7%) dan berada pada kriteria baik sekali. Berikut ini gambar Grafik 4.4 distribusi kegiatan guru pada siklus II

Gambar Grafik 4.4
Distribusi Kegiatan Guru Pada Siklus II



Dari data observasi aktivitas guru siklus II kegiatan yang dilakukan oleh guru mendapatkan persentase (3,7%) dan berada pada kriteria sangat baik. Hal ini terjadi karena guru sudah menguasai langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan bahkan guru sudah paham alur permainan macromedia dan guru juga membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam berbahas reseptif serta memberikan apresiasi kepada anak yang berani maju ke depan untuk bermain permainan berbasis macromedia kemudian menceritakan dengan menggunakan bahasanya sendiri kepada orang lain dan guru memberikan stiker bintang pada anak dan guru juga mengatur tempat duduk anak.

b) Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Siklus II

Berikut adalah tabel 4.10 hasil peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II

Tabel 4.10
Hasil Peningkatan kemampuan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton Siklus II

No	Nama Anak	Siklus I	Persentase	Kriteria
1	Azwar Altilah	13	81%	BSB
2	Selim	13	81%	BSB
3	Legion Badai Maiwaja	13	87%	BSB
4	Valzan Astian	13	81%	BSB
5	Khalil Zayan	13	81%	BSB
6	Fardan	13	81%	BSB
7	Bayu Adirajasa	13	81%	BSB
8	Muh. Refan	13	81%	BSB
9	Muhammad Dafa	14	87%	BSB
10	Alif Umasugi	13	81%	BSB
11	Elda Sari	13	81%	BSB
12	Zalna	13	81%	BSB
Jumlah Skor		157		
Rata-Rata		1308		
Persentase		100%		

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II adalah 1308 dengan persentase (100%) dan berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Berikut hasil pembelajaran hasil kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II berdasarkan indikator sebagai berikut:

1) Anak mampu Memahami beberapa perintah secara bersamaan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 8 anak dengan jumlah persentase (66%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 2 anak dengan jumlah persentase (16%).

2) Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 7 anak dengan jumlah persentase (58%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 3 anak dengan jumlah persentase (25%).

3) Anak mampu Mengulang kalimat yang lebih kompleks

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 1 anak dengan jumlah persentase (8%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 6 anak dengan jumlah

persentase (50%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 5 anak dengan jumlah persentase (41%).

4) Anak mampu memahami aturan dalam suatu permainan

Anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%) anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 7 anak dengan jumlah persentase (58%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 5 anak dengan jumlah persentase (41%).

Selanjutnya, persentase hasil kemampuan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II dari keseluruhan indikator yang diamati, secara ringkas dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Persentase Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

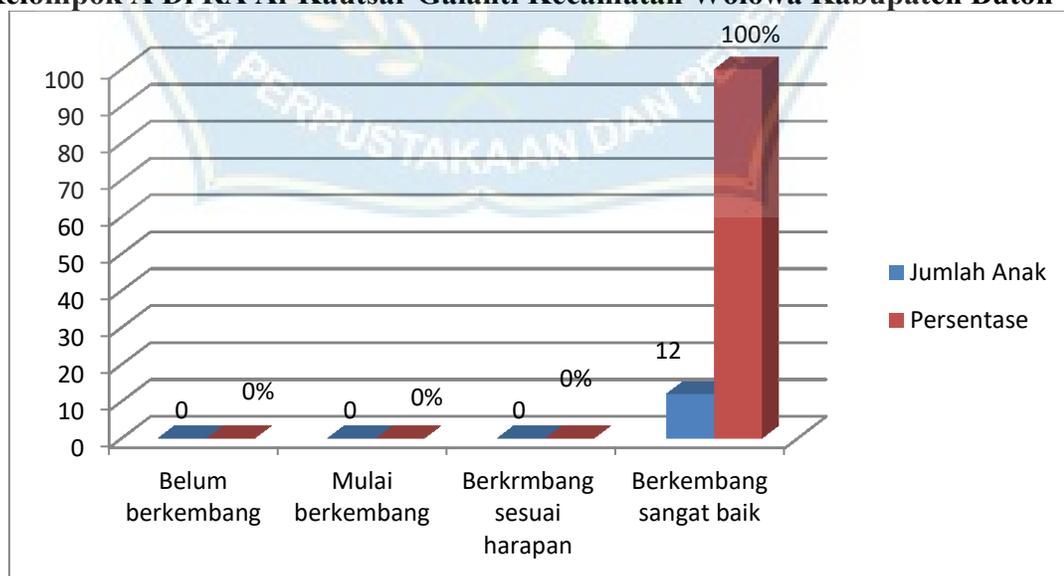
No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	0-25	Belum berkembang	0	0%
2	26-50	Mulai berkembang	0	0%
3	51-75	Berkembang sesuai harapan	0	0%
4	75-100	Berkembang sangat baik	12	100%
Jumlah			12	

Berdasarkan tabel 4.11 Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa

Kabupaten Buton siklus II dapat dilihat dari 12 anak, anak yang menunjukkan kriteria belum berkembang (BB) berjumlah 0 anak dengan persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 0 anak dengan jumlah persentase (0%), anak yang menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) berjumlah 12 anak dengan jumlah persentase (100%). Jumlah skor pada siklus II adalah 1308 dengan jumlah persentase (100%) dan berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Berikut gambar grafik 4.5 Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton pada anak pada siklus II berikut:

Gambar grafik 4.5
Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton



Dari gambar 4.5 diatas persentase kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II dapat disimpulkan bahwa persentase kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah persentase adalah (100%) maka kriteria tingkat kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton siklus II dan berada pada kriteria berkembang sangat baik. Hal ini sesuai dengan kreteria tingkat keberhasilan belajar anak yang ditetapkan oleh Devi, (2014:40) .

4) Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, kemampuan berbahasa telah mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, anak lebih antusias dan senang. Dengan perbaikan yang telah dilakukan terhadap hambatan yang terjadi pada siklus I, pada tindakan siklus II kemampuan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton telah mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu > 76%.

Dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

C. PEMBAHASAN

Seperti diketahui, salah satu faktor berhasilnya suatu proses pembelajaran adalah kesiapan belajar anak didik atau kesiapan anak didik dalam menerima pelajaran. Seperti halnya pada anak didik yang belajar mengembangkan kreatifitasnya melalui permainan macromedia. Bermain adalah strategi yang menyenangkan, tetapi selain itu bermain juga meningkatkan prestasi tertentu. Bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memicu anak menemukan permasalahan serta cara menyelesaikannya. Kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, dapat dipandang sebagai aspek pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain ataupun tanpa alat anak didik menemukan hal pembelajaran yang baru.

Pengembangan yang dilakukan dalam pembelajaran PAUD dalam peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton yang merupakan kegiatan yang disenangi anak. Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas peneliti telah dapat menemukan cara pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif pada anak, sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Metode yang diterapkan dalam peningkatan kemampuan berbahasa reseptif pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton adalah melalui permainan macromedia. Dengan metode ini anak lebih kreatif dan tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, anak berani mengekspresikan diri dalam kegiatan main dengan teman yang mudah dilakukan anak. Sehingga anak mempunyai kesempatan yang banyak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif.

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, dari data yang diperoleh pada pengolahan data dari pra siklus sampai dengan siklus kedua, dapat di jabarkan bahwa ini mulai dari pada tahap pra siklus sampai siklus kedua. Berikut data setiap siklus secara ringkas dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Tabel 4.12
Rangkuman Hasil Pengamatan Kemampuan Berbahasa Reseptif Melalui
Permainan Macromedia Pada Kelompok A Di RA Al-Kautsar Galanti
Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton

No	Skor	Kriteria	Jumlah Anak		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	0-25	Belum berkembang	8	0	0
2	26-50	Mulai berkembang	3	8	0
3	51-75	Berkembang sesuai harapan	1	1	0
4	75-100	Berkembang sangat baik	0	3	12
Jumlah			12	12	12

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa hingga akhir pertemuan pada pra siklus terdapat 8 orang anak dengan persentase (66%) yang tergolong belum berkembang, 3 orang anak dengan persentase (25%) yang tergolong mulai berkembang, 1 orang anak dengan persentase (8,3%) yang tergolong berkembang sesuai harapan dan 0 anak berkembang sangat baik dengan persentase (0%) atau tidak ada anak yang tergolong berkembang sangat baik, dan berada pada kriteria mulai berkembang dengan persentase jumlah (44%). Hal ini berarti belum sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu > 76% dan peneliti melakukan tindakan

Setelah dilakukan penelitian pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, dibandingkan pada pra siklus. Pada siklus I, terdapat 0 orang anak dengan persentase (0%) yang tergolong belum berkembang, 8 orang anak dengan persentase (66%) yang tergolong

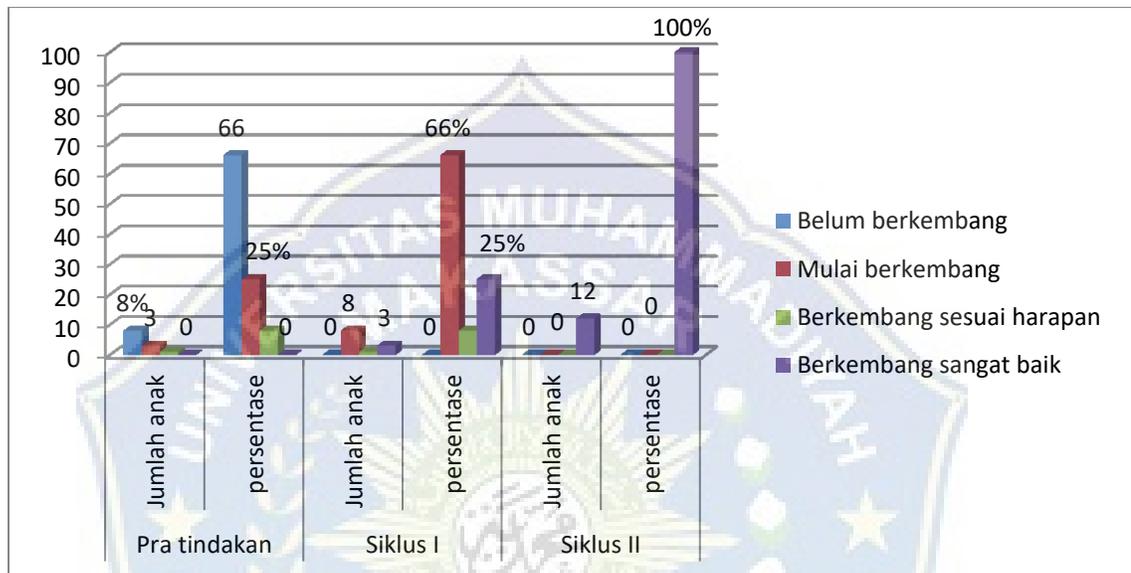
mulai berkembang, 1 orang anak dengan persentase (8,3%) berkembang sesuai harapan, dan 3 orang anak dengan persentase (25%) yang tergolong berkembang sangat baik, dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dengan persentase jumlah (72%)

Hal ini dilihat dari hasil pencapaian peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton yang dilakukan pada siklus I, bahwa kemampuan berbahasa reseptif anak meningkat dari pada sebelum melakukan permainan macromedia, namun masih ada anak yang belum berkembang sesuai yang diharapkan guru atau masih kurang optimal. Sehingga peneliti melakukan tindakan selanjutnya yaitu: pada siklus II.

Setelah dilakukan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton dibandingkan siklus I. Pada siklus II terdapat 0 orang anak dengan persentase (0%) yang tergolong belum berkembang, 0 orang anak dengan persentase (0%) yang tergolong mulai berkembang, 0 orang anak dengan persentase (0%) yang tergolong berkembang sesuai harapan, dan 12 orang anak dengan persentase (100%) yang tergolong berkembang sangat baik, dan berada pada kriteria berkembang sangat baik dengan persentase jumlah (100%). Hal ini berarti telah mengalami peningkatan dan telah melebihi dengan kriteria yang ditetapkan yaitu $> 76\%$ dan peneliti menghentikan

tindakan pada siklus II. Dari hasil observasi pada pra siklus, siklus I, dan siklus II, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Gambar Grafik 4.6
Hasil Observasi Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat bahwa pada pra siklus, menunjukkan hasil yang diperoleh belum mencapai yang diharapkan, dan pada siklus I sudah ada peningkatan dari siklus sebelumnya dan sudah mencapai sesuai yang diharapkan. Hasil penelitian dan observasi yang dilakukan sampai siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton adalah memiliki kriteria berkembang sangat baik dengan persentase (100%). Hasil temuan yang diperoleh permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton antara lain:

1. Melalui permainan macromedia, anak memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam belajar berbahasa reseptif
2. Melalui permainan macromedia anak dapat mengenali permainan berbasis macromedia dengan baik dan benar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase pada indikator.
3. Melalui permainan macromedia suasana dalam kelas tidak merasa tegang dan tertekan dapat membangkitkan rasa senang dan semangat anak dalam belajar.
4. Melalui permainan macromedia kemampuan berbahasa reseptif pada anak meningkat

Dengan demikian berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa melalui permainan tayangan video dapat meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dari Siklus I dan II menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan macromedia pada kelompok A di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pembelajaran pada tiap siklus. Sebelum dilakukan tindakan peningkatan kemampuan berbahasa reseptif anak sebesar (44%), pada Siklus I sebesar (72%) dan pada Siklus II meningkat menjadi sebesar 100%. Maka dari itu, peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebanyak 28%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak

Anak yang sudah merasa mempunyai kemampuan dalam berbahasa reseptif yang baik, diarahkan untuk selalu gemar bermain yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbahasa reseptif baik di sekolah maupun di rumah. Sedangkan anak yang belum mampu, sebaiknya diarahkan untuk selalu berusaha dan berlatih di rumah. Mencoba hal baru dalam kegiatan bermain berhitung dengan media lain yang mudah dikerjakan anak

2. Bagi guru,

Guru perlu mencari solusi bila terjadi permasalahan jika anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa reseptif anak. Salah satu langkah yang dapat ditempuh dengan penggunaan permainan macromedia yang menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran

3. Bagi sekolah

Pihak pengelola sekolah perlu memfasilitasi kelengkapan alat media bermain sehingga anak lebih banyak pilihan dalam melakukan kegiatan main.

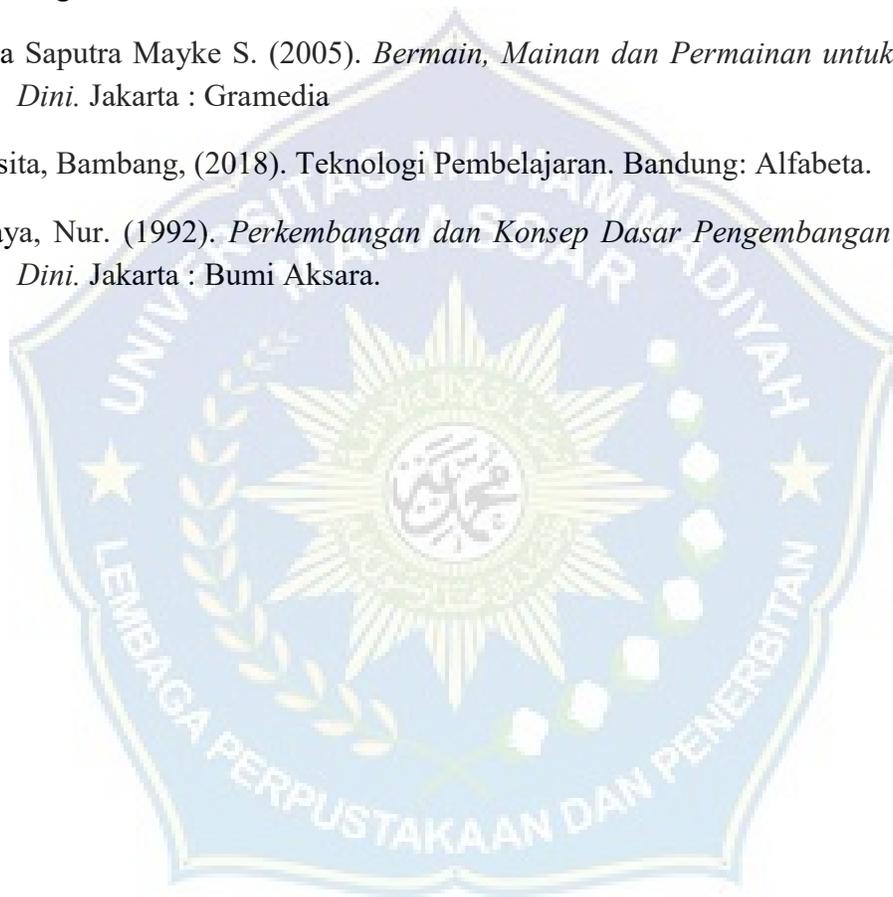


DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999) *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta dan Departemen P dan K.
- Ahmad Susanto.(2018) *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Agus Suheri. (2006) *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.
- Aisyah, Siti, dkk. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. (2008) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bredenkamp, S. (1987). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving From Birth Throught Age 8*. Washington: NAEYC
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas .(2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Ersan, C. (2020). *Early Language Development and Child Aggression*. *World Journal of Education*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.5430/wje.v10n1p1>
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hernawati. (2009). *Perbaikan Kinerja Reproduksi Akibat Pemberian Isoflavon dari Tanaman Kedelai*. FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia: Jurusan Pendidikan Biologi.
- Hidayat, A.A. (2007), *Metode Penelitian Keperawatan dan teknik Analisa Data*., Penerbit Salemba medika

- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas*. Jakarta : PT. Erlangga.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press
- Moleong, L.J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun (2014). *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*
- Depdiknas. (2014). Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Rahadi, Aristo. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Depdiknas
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusdinal, dkk. (2005). *Pengelolaan Kelas Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2013). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tedja Saputra Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia
- Warsita, Bambang, (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, Nur. (1992). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Bumi Aksara.



LAMPIRAN 1

SURAT IZIN

PENELITIAN



1. Surat Izin Penelitian

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jl. Sultan Hassanudin No. 100 Makassar
 Telp. : (0411) 850111 / 850112 (Pusat)
 Email : info@muhammadiyah.ac.id
 Web : www.muhammadiyah.ac.id

Nomor : 16164/EKIPA 4-III/V/1445/2024
 Lampiran : 1 (satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
 Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Dewi Sri wulan
Stambuk	105451103717
Program Studi	Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Tempat/Tanggal Lahir	WAOLE/11-08-1999
Alamat	Pelita raya, IV Lorong 3 Nomor 4

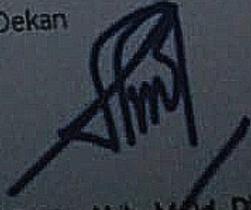
Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF MELALUI PERMAINAN BERBASIS MACROMEDIA DI RA AL-KAUTSAR GALANTI KECAMATAN WOLOWAKABUPATEN BUTON**

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum
 Warahmatullahi
 Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
 03 April 2024 M

Dekan

Titik Mod, Ph.D

2. Surat Izin Dari Kantor Bupati



**YAYASAN PENDIDIKAN AL-KAUTSAR MUBARAK GALANTI
RA AL-KAUTSAR GALANTI**

Jln. Tani, Desa Galanti Kec. Wolowa Kode Pos 93754

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 047/RA.10/24.01/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tisnawati Bolo,S.Pd.SD

Jabatan : Kepala R.A Al-Kautsar Galanti

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Dewi Sri Wulan

NIM : 105451103717

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Telah selesai melakukan penelitian di R.A Al-kautsar Galanti terhitung mulai tanggal 5 April 2024 sampai dengan tanggal 5 Juni 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF MELALUI PERMAINAN BERBASIS MACROMEDIA DI RA AL-KAUTSAR GALANTI KECAMATAN WOLOWA KABUPATEN BUTON”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Galanti, 5 Juni 2024

Kepala RA Al- Kautsar

TISNAWATI BOLO, S.Pd

NIP 19800218 200501 2 007

3. Keterangan Validasi



LAMPIRAN 2

HASIL
PENELITIAN OBSERVASI
KEMAMPUAN BERBAHASA RESEPTIF MELALUI
PERMAINAN MACROMEDIA



LAMPIRAN 1

Daftar Nama Anak

Kelompok A

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin	Nama OrangTua	
			Ayah	Ibu
1.	Agung Pratama	L	Alfa	Nuriani
2.	Afnansa Fatman	L	Ending Faman	Suharni
3.	Azwar Altilah	L	Hasman	Wa Juli
4.	Selim	L	Yadin	Rupiani
5.	Legion Badai Maiwaja	L	Sapril	Wa Marni
6.	Valzan Astian	L	Aswin	Hartini
7.	Khalil Zayan	L	Ediman	SittiDamianti
8.	Fardan	L	Endri	Nahira
9.	Bayu Adirajasa	L	Rahidin	Wa Devi
10.	Muh. Refan	L	Rusdin	Erni
11.	Muhammad Dafa	L	Jumadi	Asma
12.	Alif Umasugi	L	Isman umasugi	Yuli
13.	Hairum Azam	L	Aswin	Hartini
14.	Muhammad Al Jurais	P	La Wati	Sarnia
15.	Zull Ramadhan	P	Ediman	SittiDamianti
16.	Anindita	P	Alinur	Nurfitri
17.	Nadirah Sriwati	P	Muh. maulidin	Darwati
18.	Nabila Syakila	P	La Junia	WaodeKarmila
19.	Asila Pratiwi	P	Dayan Sudin sahi	Firdawati
20.	Nadika Slovatia	P	La Nadi	Nurkani
21.	SilfanaDesember	P	La Jamil	Arapati
22.	Wa Naya	P	Usman	Juliati
23.	Nur Ita	P	Arsiwan	Sunarti
24.	Elda Sari	P	Sarihudi	Ferni
25.	Zalna	P	Swardin	Sadaria Riako
26.	Melani	P	La Asri	WaAti
27.	Fauzan	L	Tarmin	Lisnawati
28.	Fadel	L	La Sartia	Wa Ani
29.	Adwa Munitaz Kaysa	P	Nazir	Juwi
30.	Elda Sari	P	Sarihudi	Ferni

LAMPIRAN 2

Instrumen Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak

Indikator	Deskripsi	Kriteria			
		BSB	BSH	MB	BB
		4	3	2	1
Memahami beberapa perintah secara bersamaan	Anak belum mampu memahami perintah secara bersamaan				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tapi dengan arahan dan bantuan guru				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tapi dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu memahami perintah secara bersamaan tanpa bantuan guru				
Mengulang kalimat yang lebih kompleks	Anak belum mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks				
	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tapi masih singkat dan dengan bantuan guru				
	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tapi dengan sedikit bantuan guru				

	Anak mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks tanpa bantuan guru				
Memahami aturan dalam suatu permainan	Anak belum mampu memahami aturan permainan				
	Anak mampu memahami aturan permainan dengan arahan dan bantuan guru				
	Anak mampu memahami aturan permainan dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu memahami aturan permainan tanpa bantuan guru				
Senang dan menghargai bacaan	Anak belum mampu menghargai bacaan				
	Anak mampu menghargai bacaan dengan arahan dan bantuan guru				
	Anak mampu menghargai bacaan dengan sedikit bantuan guru				
	Anak mampu menghargai bacaan tanpa bantuan guru				

Keterangan:

- BSB : Berkembang sangat baik 4
 BSH : Berkembang sesuai harapan 3
 MB : Mulai berkembang 2
 BB : Belum Berkembang 1

LAMPIRAN 3

LEMBAR HASIL PENILAIAN PRATINDAKAN

Pertemuan : Pra Tindakan

Hari/Tanggal : 8 April 2024

Tema/Sub Tema :

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan Berbahasa Reseptif																Skor	Persentase (%)
		Memahami beberapa perintah secara bersamaan				Mengulang kalimat yang lebih kompleks				Memahami aturan dalam suatu permainan				Senang dan menghargai bacaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1		√				√				√				√				4	25%
2		√				√				√				√				4	25%
3			√				√			√					√			7	43%
4		√				√				√				√				4	25%
5		√				√				√				√				4	25%
6			√				√				√				√			8	50%
7		√				√				√				√				4	25%
8		√				√				√				√				4	43%
9		√					√				√					√		8	50%
10		√								√				√				4	25%
11		√					√					√				√		9	56%
12		√				√				√				√				4	25%
Jumlah		10	2	0	0	7	4	0	0	9	2	1	4	8	2	2	0	64	

Keterangan :

0-25% = Belum berkembang (BB)

26%-50% =Mulai berkembang (MB)

51% -75% =Berkembang sesuai harapan (BSH)

75%-100% = Berkembang sangat baik (BSB)

LAMPIRAN 4

LEMBAR HASIL PENILAIAN SIKLUS I

Pertemuan : Siklus I

Hari/Tanggal : 22 April 2024

Tema/Sub Tema :

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan megenal bentuk geometri																Skor	Persentase (%)
		Memahami beberapa perintah secara bersamaan				Mengulang kalimat yang lebih kompleks				Memahami aturan dalam suatu permainan				Senang dan menghargai bacaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1				√			√			√					√			8	50%
2				√		√						√			√			8	50%
3				√				√				√				√		12	75%
4			√				√				√				√			8	50%
5				√		√				√					√			7	43%
6					√		√			√					√			9	52%
7			√			√				√				√				5	31%
8				√			√			√					√			8	50%
9				√					√		√					√		13	81%
10		√						√			√				√			8	50%
11				√					√			√				√		13	81%
12			√				√			√				√				6	37%
Jumlah		1	3	7	1	3	5	2	2	6	4	2	0	2	7	3	0	105	

Keterangan :

0-25% = Belum berkembang (BB)

26%-50% =Mulai berkembang (MB)

51% -75% =Berkembang sesuai harapan (BSH)

75%-100% = Berkembang sangat baik (BSB)

LAMPIRAN 5

LEMBAR HASIL PENILAIAN SIKLUS II

Pertemuan : **Siklus II**
 Hari/Tanggal : 13 Mei 2024
 Tema/Sub Tema :

No	Nama Anak	Indikator Kemampuan megenal bentuk geometri																Skor	Persentase (%)
		Memahami beberapa perintah secara bersamaan				Mengulang kalimat yang lebih kompleks				Memahami aturan dalam suatu permainan				Senang dan menghargai bacaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Azwar Altilah			√					√			√				√		13	81%
2	Selim			√				√				√					√	13	81%
3	Legion Badai Maiwaja			√				√					√			√		13	87%
4	Valzan Astian				√			√				√					√	13	81%
5	Khalil Zayan			√				√					√			√		13	81%
6	Fardan			√				√				√					√	13	81%
7	Bayu Adirajasa		√						√				√			√		13	81%
8	Muh. Refan				√				√				√			√		13	81%
9	Muhammad Dafa		√						√				√				√	14	87%
10	Alif Umasugi			√					√				√			√		13	81%
11	Elda Sari			√			√						√			√		13	81%
12	Zalna			√				√					√				√	13	81%
Jumlah		0	2	8	2	0	1	7	3	0	1	6	5	0	0	7	5	157	

Keterangan :

0-25% = Belum berkembang (BB)

26%-50% =Mulai berkembang (MB)

,51% -75% =Berkembang sesuai harapan (BSH)

75%-100% = Berkembang sangat baik (BSB)

LAMPIRAN 3

**HASIL
PENELITIAN
OBSERVASI AKTIVITAS GURU**



LAMPIRAN 1

Instrumen Penilaian Aktivitas Guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa reseptif melalui permainan berbasis macromedia

No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Setiap Siklus			
		SK	K	C	BS
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				
4	Memotivasi siswa untuk belajar				
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				
6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.				

8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru				
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru				
10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia				
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				

Keterangan:

- BS : Baik 4
 C : Cukup 3
 K : Kurang 2
 SK : Sangat Kurang 1

LAMPIRAN 2

Observasi Aktivitas Guru Hasil Penilaian Lembaran Observasi Guru Siklus I

Nama Guru : Musiati, S.Pd.I

Hari / Tanggal : 22 April 2024

Siklus : I

No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Siklus			
		I			
		SK	K	C	BS
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				√
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				√
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				√
4	Memotivasi siswa untuk belajar			√	
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				√
6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan			√	

	menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik secara individu maupun secara berkelompok.				
8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru				√
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawakan oleh guru				√
10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia			√	
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				√
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia			√	
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				√
Jumlah Skor		48			
Nilai Rata-Rata		369			
Persentase		2,8%			

LAMPIRAN 3

Observasi Aktivitas Guru

Nama Guru : Erfina,S.Pd

Hari / Tanggal : 25 Mei 2024

Siklus : II

No	Aspek yang diamati	Hasil yang dicapai			
		Siklus II			
		SK	K	C	BS
		1	2	3	4
Kegiatan pendahuluan					
1	Guru menyiapkan permainan berbasis macromedia				√
2	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar				√
3	Guru memberikan rangsangan kepada anak didik agar memperhatikan dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru				√
4	Memotivasi siswa untuk belajar				√
Kegiatan inti					
5	Guru memperlihatkan permainan berbasis macromedia yang akan diceritakan oleh guru kepada anak didik.				√
6	Guru bercerita sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
7	Guru mengajak anak didik untuk melihat permainan berbasis macromedia dan menyebutkan kata-kata yang berkorelasi dengan permainan berbasis macromedia baik				√

	secara individu maupun secara berkelompok.				
8	Guru meminta anak didik untuk menceritakan kembali isi permainan berbasis macromedia sesuai dengan yang telah diutarakan oleh guru				√
9	Guru meminta Anak agar mengacungkan tangan untuk menceritakan permainan berbasis macromedia yang telah dibawa oleh guru				√
10	Guru menunjuk salah satu anak yang antusias untuk menceritakan sesuai dengan isi permainan berbasis macromedia				√
11	Guru memberikan pujian/award pada anak yang mampu untuk menceritakan permainan berbasis macromedia dengan benar				√
Kegiatan penutup					
12	Guru memberikan rangsangan terhadap kemampuan penguasaan berbahasa anak yang dimiliki anak setelah penerapan permainan berbasis macromedia				√
13	Guru memberikan arahan kesimpulan tentang tema dan memberikan kesempatan kepada anak menceritakan kesimpulan dari cerita yang telah diceritakan oleh guru dan anak didik				√
Jumlah Skor		48			
Nilai Rata-Rata		369			
Persentase		2,8%			

LAMPIRAN

RPPH



**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL KAUTSAR GALANTI**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 1

Hari /tgl : Senin, 22 April 2024

Kelompok usia : A

Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)

KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3 .

Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
 - Gambar – gambar binatang hidup di darat
 - Gerak / jalannya binatang
 - Tidak menyakiti binatang
 - Suara – suara binatang
 - Tertarik pada aktifitas yang ditayangkan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Laptop
 - Infokus
 - Software video ayam
 - Kertas
 - Pensil

Karakter : Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat (berkaki 2)
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Menirukan suara ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak ayam
2. Menghitung jumlah kaki pada gambar ayam

3. Menggambar bentuk ayam

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini setelah melihat tayangan video ayam
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di darat
 - b. Dapat menceritakan perkembangbiakan ayam
 - c. Dapat mengucap syair dengan baik
 - d. Dapat mencari jalan menuju kandang ayam
 - e. Dapat menggambar bentuk ayam

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TISNAWATI BOLO,S.Pd.,SD.
Nip. 19800218 200501 2 007

DEWI SRI WULAN

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL KAUTSAR GALANTI**

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 11 / 2
 Hari /tgl : Kamis, 25 April 2024
 Kelompok usia : A
 Tema/sub tema : Binatang / Hidup di darat (berkaki 2)
 KD : 1. 1 – 2 . 3 – 2 . 4 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3
 Materi : - Macam – macam binatang hidup di darat
 - Gambar – gambar binatang hidup di darat
 - Tidak menyakiti binatang
 - Perkembangbiakan binatang
 - Tertarik pada aktifitas seni
 Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan : - Telur
 - Kertas
 - Pensil
 - Kertas
 Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang yang hidup di darat
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Senam fantasi menirukan jalannya ayam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati cara menggambar lingkaran bulat telur
2. Melengkapi kalimat yang dimulai guru (aku suka makan telur asin)
3. Membuat mainan dari kertas bentuk telur
4. Membuat gambar telur sesuai angka

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki dua yang hidup di darat
 - b. Dapat membuat mainan dari cangkang telur
 - c. Dapat menceritakan cara membuat bundaran telur dari kertas
 - d. Dapat membuat gambar sesuai angka

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TISNAWATI BOLO, S.Pd., SD.
Nip. 19800218 200501 2 007

DEWI SRI WULAN

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL KAUTSAR GALANTI

Semester/Minggu ke/Hari ke	: I / 11 / 3
Hari /tgl	: Senin, 13 Mei 2024
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)
KD	: 1. 1 – 2 . 5 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3
Materi	: - Macam – macam binatang hidup di darat - Cerita pengalaman - Tidak menyakiti binatang - Melompat seperti binatang - Perkembangbiakan binatang - Tertarik pada aktifitas seni
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Laptop - Infokus - Software Video Kucing - Pensil - Kertas
Karakter	: Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Melompat seperti kucing
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati tayangan video visual kucing
2. Memilih makanan Kucing
3. Menebali garis pada gambar kucing
4. Menirukan suara kucing

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
 - b. Dapat menyebutkan makanan kucing
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan kucing
 - d. Dapat menebali gambar kucing
 - e. Dapat menceritakan tentang ciri – ciri kucing

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TISNAWATI BOLO,S.Pd.,SD.
Nip. 19800218 200501 2 007

DEWI SRI WULAN

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI RA AL KAUTSAR GALANTI**

Semester/Minggu ke/Hari ke	: I / 11 / 4
Hari /tgl	: Senin, 27 Mei 2024
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Binatang / Hidup di darat (berkaki 4)
KD	: 1. 1 – 2 . 5 – 3 . 2 – 4 . 2 – 3
Materi	: - Macam – macam binatang hidup di darat - Cerita pengalaman - Tidak menyakiti binatang - Melompat seperti binatang - Perkembangbiakan binatang - Tertarik pada aktifitas seni
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Laptop - Infokus - Software Video Sapi - Pensil - Kertas
Karakter	: Peduli lingkungan

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang binatang berkaki 4
3. Berdiskusi tentang menyayangi binatang
4. Melompat seperti sapi
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mengamati tayangan video visual sapi
2. Memilih makanan sapi
3. Menebali garis pada gambar sapi
4. Menirukan suara sapi

C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang berkaki 4
 - b. Dapat menyebutkan makanan sapi
 - c. Dapat menceritakan perkembangbiakan sapi
 - d. Dapat menebali gambar sapi
 - e. Dapat menceritakan tentang ciri – ciri sapi

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelompok

TISNAWATI BOLO,S.Pd.,SD.
Nip. 19800218 200501 2 007

DEWI SRI WULAN

DOKUMENTASI



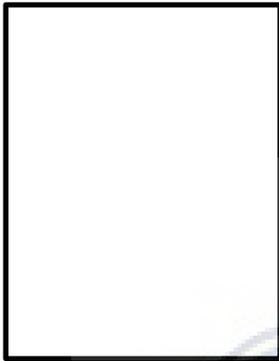








DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dewi Sri Wulan, Lahir di Waole (Buton) pada tanggal 11 Agustus 1999.

Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan dari Bapak Lie Muhamad Bayanuddin,S.Pd. dan Ibu Serisno.

Penulis menempuh pendidikan pendidikan formal pada tahun 2004 di SDN 1 Wolowa, Kecamatan Wolowa, Kabupaten Buton Provinsi Sulawesi Tenggara,

dan lulus pada tahun 2010. Tahun 2010 melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Wolowa dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Wolowa dan lulus pada tahun 2016. Kemudian pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar pada jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0411-865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4040/05/C.4-VIII/IV/1445/2024

05 April 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

26 Ramadhan 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Bupati Buton

Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas

di -

Sulawesi Tenggara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16164/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 3 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DEWI SRI WULAN

No. Stambuk : 10545 1103717

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Macromedia di RA Al -Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 April 2024 s/d 5 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KETERANGAN VALIDASI

NO. PG.PAUD/ / / 1445/2024

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Melalui Permainan Berbasis Makromedia Di RA. Al-Kautsar Galanti, Kecamatan Wolowa, Kabupaten Buton”.

Nama : DEWI SRI WULAN
 NIM : 105451103717
 Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama oleh Tim Penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumrn pnrlitian terdiri dari:

2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

Dinyatakan telah memenuhi:

Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk sebagaimana mestinya:

Penilai,

Dr. Amal Akbar, M.Pd.
 NIDN.0922028202

Makassar, Agustus 2024

Mengetahui,
 Ketua Prodi Pendidikan Guru
 Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd.
 NBM: 951830



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : DEWI SRI WULAN
 NIM : 105451103717
 Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif
 Melalui Permainan Berbasis Macromedia Di Ra
 Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton
 Tanggal Ujian proposal : 30 Maret 2024
 Tanggal Kegiatan pelaksanaan :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf guru
1.	6 September 2021	Observasi awal	<i>Dewi Sri Wulan</i>
2.	5 april 2024	Persuratan Ke Ra. Al Kautsar Galanti	<i>Dewi Sri Wulan</i>
3.	8 april 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ke I	<i>Dewi Sri Wulan</i>
4.	22 april 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ke II	<i>Dewi Sri Wulan</i>
5.	25 april 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ke III	<i>Dewi Sri Wulan</i>
6.	13 mei 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ke I	<i>Dewi Sri Wulan</i>
7.	20 mei 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ke II	<i>Dewi Sri Wulan</i>
8.	27 Juni 2024	Pelaksanaan Tindakan Siklus III Pertemuan Ke III	<i>Dewi Sri Wulan</i>
9.	5 Juni 2024	Persuratan selesainya penelitian	<i>Dewi Sri Wulan</i>

Galanti, 10 Juni 2024
 Kepala RA. Al-Kautsar

Dewi Sri Wulan
Dewi Sri Wulan, S.Pd., SD.
 Nip. 19800218 200501 2 007

**YAYASAN PENDIDIKAN AL-KAUTSAR MUBARAK GALANTI
RA AL-KAUTSAR GALANTI**

Jln. Tani, Desa Galanti Kec. Wolowa Kode Pos 93754

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 047/RA.10/24.01/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tisnawati Bolo,S.Pd.SD

Jabatan : Kepala R.A Al-Kautsar Galanti

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Dewi Sri Wulan

NIM : 105451103717

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Telah selesai melakukan penelitian di R.A Al-kautsar Galanti terhitung mulai tanggal 5 April 2024 sampai dengan tanggal 5 Juni 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF MELALUI PERMAINAN BERBASIS MACROMEDIA DI RA AL-KAUTSAR GALANTI KECAMATAN WOLOWA KABUPATEN BUTON”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Galanti, 5 Juni 2024

Kepala RA Al- Kautsar



TISNAWATI BOLO, S.Pd

NIP 19800218 200501 2 007



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Jalan Sultan Alauddin No. 259Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PENGESAHAN PEMBIMBING

Dengan Judul : **Upaya Meningkatkan Bahasa Reseptif melalui permainan berbasis macro media di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton**

Nama : DEWI SRI WULAN
 NIM : 10545 1103 717
 Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah Skripsi yang disusun oleh mahasiswa tersebut kami periksa, maka dinyatakan telah memenuhi syarat untuk melaksanakan seminar hasil Skripsi.

Makassar 5 Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd
 NIP : 197903262006042001


Dr. Amal Akbar, M.Pd.
 NIDN. 0922028202

Mengetahui,

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Anak Usia Dini


Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 NBM: 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Dewi sri wulan
 Stanbuk : 105451103717
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Bahasa Reseptif melalui permainan berbasis macro media di RA Al-Kautsar Galanti Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton
 Pembimbing : 1. Dr. Azizah Amal, S.S., M.Pd.
 2. Dr. Amal Akbar, M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	25/6/2024	data pra observasi	
2.	28/6/2024	tata letak tabel	
3.	2/7/2024	tanaman Penelitian	
4.	6/7/2024	kesimpulan	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Juli 2024

Ketua Prodi,
PG PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd

NBM, 951 830



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Dewi sri wulan

Nim : 105451103717

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	18 %	25 %
3	Bab 3	2 %	10 %
4	Bab 4	3 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 16 Agustus 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Muhammad S. Hum., M.I.P.
NPM 964 591

BAB I Dewi sri wulan 105451103717

by TahapTutup

Submission date: 16-Aug-2024 08:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2432711717

File name: BAB_1_Dewi_Sri_Wulan_105451103717.docx (20.29K)

Word count: 1391

Character count: 9364

BAB II Dewi sri wulan 105451103717

by TahapTutup

Submission date: 16-Aug-2024 08:41AM (UTC+0700)
Submission ID: 2432712099
File name: BAB_2_Dewi_Sri_Wulan_105451103717.docx (72.48K)
Word count: 2517
Character count: 17130

BAB III Dewi sri wulan 105451103717

by TahapTutup

Submission date: 16-Aug-2024 08:41AM (UTC+0700)

Submission ID: 2432712431

File name: BAB_3_Dewi_Sri_Wulan_105451103717.docx (113.42K)

Word count: 2563

Character count: 17291

BAB IV Dewi sri wulan 105451103717

by TahapTutup

Submission date: 16-Aug-2024 08:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2432712890

File name: BAB_4_Dewi_Sri_Wulan_105451103717.docx (133.74K)

Word count: 6712

Character count: 42317

BAB V Dewi sri wulan 105451103717

by TahapTutup

Submission date: 16-Aug-2024 08:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2432713447

File name: BAB_5_Dewi_Sri_Wulan_105451103717.docx (53.62K)

Word count: 211

Character count: 1366