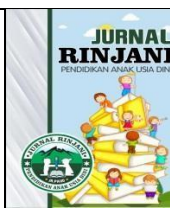




BALE RISET RINJANI
JR-PAUD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN
ANAK Usia Dini

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



Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode *Learning by Playing* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)

Nida Syifa Rohimatuazzahra^{a,1,*}, Tuti Hayati^{b,2}, Nano Nurdiansah^{c,3}

^a Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung

^b Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung

^c Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Tarbiyah dan Keguruan UIN SGD Bandung

¹ nidasyifa65471@gmail.com ; ² hayati18@gmail.com ; ³ nano@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

Article history

Received: 10 Maret 2023

Revised: 15 Maret 2023

Accepted: 28 April 2023

Keywords:

Kemampuan Menyimak,
Metode *Learning by playing*,
Perkembangan Bahasa

Penelitian ini dilakukan atas dasar temuan permasalahan mengenai rendahnya kemampuan menyimak anak, di antaranya anak tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh informasi yang diberikan guru ketika memperkenalkan permainan baru, menjelaskan cara memainkannya, anak masih asyik bermain dan berbicara dengan teman yang duduk di sebelahnya. Oleh karena itu, melalui penerapan metode *learning by playing* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung sebelum diterapkan metode *learning by playing*; (2) penerapan metode *learning by playing* untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung pada setiap siklus; (3) kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Bandung setelah diterapkan metode *learning by playing* pada seluruh siklus.

Penelitian ini didasarkan pada suatu pemikiran bahwa metode *learning by playing* dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak. Metode *learning by playing* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) mendukung pembelajaran yang bersifat imajinatif; (2) dapat mengembangkan kreativitas anak; (3) membantu anak memahami terhadap pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kolaboratif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali tindakan. Subjek penelitian ini adalah 10 anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang terdiri dari lima anak laki-laki dan lima anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 28 dengan kriteria gagal. Proses penerapan metode *learning by playing* dilihat dari aktivitas guru dan anak menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 76% dengan kriteria baik dan meningkat menjadi 98% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Demikian pula aktivitas anak pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 59% dengan kriteria kurang dan meningkat menjadi 85% dengan kriteria baik pada siklus II. Adapun kemampuan menyimak anak setelah diterapkan metode *learning by playing* diperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 53 dengan kriteria kurang dan meningkat menjadi 86 pada siklus II dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian hipotesis tindakan diterima. Artinya metode *learning by playing* terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.



Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikbertakan dalam peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, intelektual, sosio-emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini (Sugiyono, 2013). Menurut kajian rumpun ilmu dalam Suyanto (2005), Pendidikan Anak Usia Dini dan penyelenggaranya di beberapa negara, Pendidikan Anak Usia Dini sejak lahir sampai usia delapan tahun, sedangkan di Indonesia Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup: bidang pembiasaan dan bidang perkembangan kemampuan dasar, yang mana bidang pengembangan kemampuan dasar ini meliputi: (1) bidang pengembangan kemampuan berbahasa; (2) bidang pengembangan kemampuan kognitif; (3) bidang pengembangan fisik/motorik; (4) bidang pengembangan kemampuan seni; dan (5) bidang keterampilan sosial. Dalam penelitian ini aspek perkembangan yang diteliti adalah aspek perkembangan bahasa sehingga aspek bidang perkembangan bahasa dipadukan dengan kemampuan dasar yaitu kemampuan dasar berbahasa (Depdiknas, 2004).

Bahasa meliputi cara untuk berkomunikasi, pikiran dan perasaan individu yang diungkapkan dalam bentuk lambang dan simbol, misalnya lisan, tulisan, tanda, angka, gambar dan ungkapan yang digunakan untuk membicarakan sesuatu. Bahasa menjadi fungsi berbasis komunikasi memungkinkan dua orang atau lebih untuk mengekspresikan ide, makna, perasaan, dan pengalaman yang berbeda. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan hal-hal lain yang berkaitan dengan minatnya. Bahasa adalah salah satu kemampuan terpenting dalam kehidupan manusia, tidak hanya pada anak usia dini (Arsyad, 2017).

Kemampuan bahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan menyimak merupakan aktivitas pertama yang dilakukan oleh manusia dalam pemerolehan bahasa. Menurut Siregar (2014), hakikat menyimak adalah mendengar dan memahami isi apa yang didengar. Tujuan menyimak adalah untuk menangkap, memahami, atau menerima pesan, wawasan, atau gagasan yang terkandung pada bacaan.

Berdasarkan hasil observasi, permasalahan umum yang seringkali terjadi di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung mengenai kemampuan menyimak menunjukkan bahwa lima dari sepuluh anak mengalami kesulitan dalam menyimak, disebabkan karena anak tidak memperhatikan dan menyimak dengan sungguh-sungguh informasi yang diberikan oleh guru dan ketika guru memperkenalkan permainan baru dan menjelaskan cara memainkannya, anak masih asyik bermain dan bahkan anak masih berbicara dengan teman yang duduk di sebelahnya. Akibatnya, ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa yang telah disampaikan, anak tidak begitu memahami pertanyaan dan tidak dapat memberikan informasi kembali kepada guru.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya kemampuan menyimak pada anak usia dini salah satunya yaitu keterbatasan metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak adalah metode *learning by playing*. Metode *learning by playing* merupakan kegiatan belajar yang dilakukan sambil bermain dengan bantuan alat permainan. Metode *learning by playing* merupakan satu metode pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif. Selama proses belajar, anak memperoleh pengetahuan melalui keterampilan proses yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan berbahasa baik segi berbicara, membaca, atau pun menyimak (Utomo, 2012).

Penggunaan metode ini mendorong anak untuk antusias mengikuti pembelajaran dan kemampuan menyimak yang tinggi. Metode *learning by playing* yaitu dilakukan dengan memperhatikan ciri-ciri anak usia dini itu sendiri, yaitu mudah bosan, suka bermain dan suka bergerak. *Playing by learning* bukanlah bermain liar atau tanpa arah. *Playing by learning* merupakan suatu kondisi aktivitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas (Otib, 2012).

Penelitian ini menggunakan hipotesis deskriptif karena tidak berbentuk perbandingan ataupun hubungan dua variabel atau lebih. Sebagaimana menurut Sugiyono (2017), hipotesis deskriptif yaitu jawaban sementara mengenai rumusan masalah penelitian, di mana masalah tersebut dijabarkan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan definisi tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini, yaitu “Metode *learning by playing* diduga dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di Kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Penelitian tindakan yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart sama persis dengan Metode Kurt Lewin

didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat komponen inti yaitu (a) perencanaan (planning); (b) tindakan (acting); (c) pengamatan (observing); dan (d) refleksi (reflecting). Hubungan keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan (Suharsimi, 2015).

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu peneliti tidak melakukannya sendiri tetapi bekerja sama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian dengan tujuan meningkatkan praktik pembelajaran, berkontribusi pada pengembangan teori, dan meningkatkan pengajaran. Peneliti bekerja sama langkah demi langkah secara partisipatif. Penelitian ini mengarahkan kepada kolaborasi dan partisipasi (Endayani, 2017).

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dalam dua kali tindakan. Subjek penelitian ini adalah 10 anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung yang terdiri dari lima anak laki-laki dan lima anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dan Pembahasan

Adapun hasil penelitian tersebut sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Menyimak Setiap Siklus

Jenis Data	Pra siklus	Siklus I		Siklus II	
Nilai rata-rata anak	28	51	54	76	95
Nilai rata-rata anak dari setiap siklus	-	53		86	

Tabel 2. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Tindakan	Hasil Observasi
1	Tindakan I	71%
2	Tindakan II	81%
Nilai Rata-rata		76%

Tabel 3. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Tindakan	Hasil Observasi
1	Tindakan I	95%
2	Tindakan II	100%
Nilai Rata-rata		98%

Tabel 4. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I

No	Tindakan	Hasil Observasi
1	Tindakan I	50%
2	Tindakan II	68%
Nilai Rata-rata		59%

Tabel 5. Rata-rata Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II

No	Tindakan	Hasil Observasi
1	Tindakan I	81%
2	Tindakan II	89%
Nilai Rata-rata		85%

Kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung sebelum diterapkan metode *learning by playing* diperoleh nilai rata-rata sebesar 28 dengan kriteria gagal.

Proses penerapan metode *learning by playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak anak sudah tergolong dalam kriteria baik. Hal ini terlihat dari pelaksanaan semua tahapan penerapan metode *learning by playing* oleh guru dan anak menunjukkan peningkatan. Rata-rata presentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 76% termasuk dalam kriteria baik, dan persentase aktivitas guru pada siklus II meningkat menjadi 98% termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Demikian pula halnya rata-rata persentase aktivitas anak meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh persentase aktivitasnya sebesar 59% termasuk ke dalam kriteria kurang dan meningkat rata-rata persentase aktivitas anak pada siklus II menjadi 85% termasuk ke dalam kriteria baik.

Kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setelah diterapkan metode *learning by playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan menyimak anak pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 53 termasuk ke dalam kriteria kurang dan pada siklus II nilai rata-ratanya diperoleh meningkat menjadi 86 termasuk ke dalam kriteria sangat baik.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak anak melalui metode *learning by playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini berakhir di siklus II karena kemampuan menyimak anak sudah ada peningkatan, sehingga hipotesis yang diajukan peneliti sudah terjawab. Artinya penerapan metode *learning by playing* terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di kelompok A RA Ash-Shiddiq Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Refrensi

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Direktorat Pendidikan.
- Endayani, H. (2017). *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(1).

- Satibi, Otib Hidayat. 2012. *Metode Pengembangan Moral Dan Nilai–Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siregar, M. R. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Wayang Kartun Binatang Pada Siswa Kelas V SD Negeri Cidadap 01 Tahun Pelajaran 2013/2014*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publising
- Sugiyono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, d. A. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Utomo, W. (2012). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Menyimak (Buku Teks Anak yang Dibacakan Guru) Menggunakan Media Film Animasi Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 3 Tempursari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Surakarta.