

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BAHASA
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN MELALUI BERMAIN
DI TK ANGGREK PERMAI BALIKPAPAN**

Djasmani
TK Anggrek Permai Balikpapan
djasmanisp@gmail.com

Evie Palenewen
Universitas Mulawarman
evie.palenewen@fkip.unmul.ac.id

Hasbi Sjamsir
Universitas Mulawarman
hasbisjamsir@fkip.unmul.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bahasa anak usia 5-6 tahun melalui bermain di TK Anggrek Permai Balikpapan. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang menggunakan 4 tahapan, yaitu: (1) tahap pra pengembangan, (2) tahap pengembangan awal, (3) tahap pengembangan, (4) tahap penerapan. Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) desain perangkat pembelajaran pengembangan dibuat mengacu pada kurikulum 2013 dengan memenuhi seluruh komponen yang harus ada dalam setiap perangkat pembelajaran, (2) kelayakan perangkat pembelajaran bahasa anak usia 5 -6 tahun melalui bermain dapat dilihat dari hasil validasi tim ahli atau validator menghasilkan nilai 96,54% dengan kategori hasil validasi perangkat pembelajaran sangat layak/valid, didukung oleh respon guru yang positif, sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, (3) Kefektifan perangkat pembelajaran bahasa anak usia 5 -6 tahun melalui bermain dapat dilihat dari data hasil uji coba lapangan, dimana terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak sesuai dengan indikator yang diamati. Selain itu dilihat dari hasil respon anak didik yang menyatakan senang dengan kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti.

Kata Kunci: Perkembangan, Perangkat Pembelajaran, Bahasa

Abstract: *The objectives of developing learning tools is to develop language learning tools for children aged 5-6 years through playing in Kindergarten Anggrek Permai Balikpapan. The research was conducted using a development research method with the ADDIE model which uses 4 stages, namely: the pre-development stage, (2) the initial development stage, (3) the development stage, (4) the application stage. The conclusions from the results of this development research are: (1) the design of development learning tools is made in reference to the 2013 curriculum by fulfilling all the components that must be present in each learning device, (2) the appropriateness of language learning devices for children aged 5-6 years through play can be seen from the results of the validation of the*

team of experts or validators produced a value of 96.54% with the category of validation results of learning tools very feasible / valid, supported by a positive teacher response, so it is very feasible to be used in learning, (3) the effectiveness of language learning devices for children aged 5-6 years through playing can be seen from the data from field trials, where there is an increase in children's language skills according to the observed indicators. Besides that, it was seen from the results of the responses of students who expressed their pleasure in the learning activities they participated in.

Keywords: Development, Learning Tools, Language

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan persiapan kematangan anak untuk perkembangannya di masa yang akan datang. Semakin banyak anak-anak yang terdaftar dalam program prasekolah penting bagi pendidik untuk memberikan manfaat dan pengalaman inklusif yang kondusif untuk mendorong perkembangan optimal anak usia dini di semua aspek perkembangan (Hart dan Nagel, 2017). Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting. Pengembangan bahasa untuk anak usia dini bertujuan agar anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak karena pada hakekatnya proses pemerolehan bahasa anak diawali dengan kemampuan mendengar kemudian meniru suara yang didengarnya yaitu dari lingkungan dimana tempat ia tinggal. Lingkungan adalah tempat dimana seorang anak tumbuh dan berkembang (Sumaryanti, 2017).

Bermain menjadi salah satu cara untuk membantu mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Hastuti dan Ersta (2018), bermain merupakan alat yang paling kuat untuk mengembangkan kemampuan anak.

Untuk memaksimalkan perkembangan bahasa anak diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak. Pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi anak. Dalam proses ini diperlukan perangkat pembelajaran yang disusun dan dipilih sesuai dengan kompetensi yang akan di kembangkan. Perangkat pembelajaran adalah salah satu

wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Guru yang tidak memiliki kurikulum, sistem mengajar mereka dipandang tidak terstruktur, kurang intens, dan sering mengalami hambatan (Siuty dkk, 2016).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa masalah yang dihadapi oleh guru pada saat pembuatan perangkat pembelajaran adalah guru kesulitan dalam membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 PAUD, belum memahami materi ajar yang harus dipersiapkan dalam kegiatan pembelajaran, guru bingung untuk memenuhi kelengkapan media pembelajaran, bahkan ada guru yang tidak pernah membuat perangkat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana desain Perangkat Pembelajaran Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain di TK Anggrek Permai Balikpapan?, (2) bagaimana kelayakan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain di TK Anggrek Permai Balikpapan?, (3) bagaimana keefektifan Perangkat Pembelajaran Bahasa Anak usia 5 – 6 Tahun melalui Bermain di TK Anggrek Permai Balikpapan?

Untuk membedakan perangkat pembelajaran ini dengan yang lain, digunakan spesifikasi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran bahasa melalui bermain yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, antara lain :

1. RPPM dan RPPH mencantumkan Kompetensi Inti, mengintegrasikan PPK, Literasi, 4C, dan HOTS. Dan dalam kegiatan inti ditambahkan komponen permainan bahasa.
2. LKPD disusun berdasarkan kebutuhan, disesuaikan dengan kegiatan yang ada dalam RPPM dan RPPH. Dibuat dalam bentuk buku dengan gambar berwarna.
3. Bahan Ajar dilengkapi dengan komponen permainan bahasa dan petunjuk cara bermain, serta dilengkapi komponen bahan dan media ajar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R & D) dengan menggunakan model ADDIE dengan 4 (empat) tahapan sebagaimana disajikan pada gambar berikut ini :



Data yang dikumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data-data tersebut berupa :

1. Data kuantitatif berupa skor angket validasi terhadap kelayakan/kevalidan perangkat pembelajaran RPPM, RPPH, LKPD, dan Bahan Ajar, data tersebut diperoleh dari 2 validator.
2. Data kualitatif berupa data hasil komentar dan saran yang diberikan oleh para pakar, kepala sekolah, dan guru serta hasil analisis kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain Perangkat Pembelajaran Bahasa

Langkah awal pada tahap pra-pengembangan, peneliti melakukan kajian terhadap teori tentang perangkat pembelajaran, pembelajaran bahasa anak usia 5 – 6 tahun, dan teori tentang bermain bagi anak usia dini. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menganalisis buku-buku dan jurnal. Kajian buku yang dianalisis adalah mengenai perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPPM, RPPH, LKPD, dan bahan ajar. Selanjutnya dilakukan wawancara dan observasi untuk membuat analisis kebutuhan. Berdasarkan identifikasi masalah yang dihadapi

guru dalam kegiatan pembelajaran maka peneliti melihat beberapa potensi yang dapat diangkat untuk memecahkan masalah tersebut, salah satunya dengan mengembangkan perangkat pembelajaran bahasa melalui bermain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Tahap selanjutnya adalah membuat desain draf dan perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan Bahan Ajar yang divalidasi oleh tim ahli. Pembuatan instrument juga dilakukan pada tahap ini, yaitu instrumen kelayakan oleh tim ahli, instrumen respon kepala sekolah dan guru. Selanjutnya dilakukan ujicoba terbatas pada produk awal yang telah dikembangkan berupa perangkat pembelajaran; dan guru diminta untuk memberikan respon dari penggunaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Setelah ujicoba terbatas, dilakukan revisi/validasi oleh 2 Tim Ahli. Kemudian dilakukan uji coba di kelas yang sebenarnya pada tahap pengembangan. Anak terlihat senang dan antusias pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran bahasa yang dikembangkan berupa Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), dan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan Bahan Ajar.

2. Kelayakan Perangkat Pembelajaran

a. Kelayakan oleh Validator

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Akhir Oleh Validator

No	Jenis Perangkat	Validator 1	Validator 2
1	RPPM	32	31
2	RPPH	46	46
3	LKPD	44	44
4	Bahan Ajar	60	60
	Jawaban Responden (F)	182	181
	Kevalidan Perangkat (K) $K = F/(N \times I) \times 100\%$	96,80%	96,28
	Kriteria	Sangat valid (tidak revisi)	Sangat valid (tidak revisi)

No	Jenis Perangkat	Validator 1	Validator 2
	Rata-rata Akhir Kevalidan	96,54% Sangat valid (tidak revisi)	

Sumber : Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh dua validator, didapatkan prosentase kelayakan atau kualitas perangkat pembelajaran yaitu 96,54%. Hasil tersebut kemudian dikonversikan, sehingga diketahui nilai kelayakan dari perangkat pembelajaran tersebut memiliki kategori sangat valid atau berkualitas sangat tinggi.

b. Hasil Telaah Guru

Data hasil telaah diperoleh dari instrumen telaah guru yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang memenuhi aspek perangkat pembelajaran, dari sebelas item cenderung respon positif (ya).

3. Hasil Penilaian Keefektifan Perangkat Pembelajaran

a. Berdasarkan Data Hasil Uji Coba Lapangan

Tabel 2. Perkembangan Bahasa Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Bermain

OBSERVASI							
No	Indikator	Nama Anak					
		Kr	Fd	Ct	Hf	Bu	Sr
1	Dapat menceritakan kembali apa yang didengar	BB	BB	BB	BB	BB	BB
2	Dapat mengungkapkan keinginan dan pendapat dengan kalimat yang sederhana	BB	MB	MB	MB	MB	BB
3	Menunjukkan sikap senang membaca buku	BB	MB	MB	MB	BB	BB
4	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks	BB	MB	MB	BB	BB	BB
UJI COBA LAPANGAN							

OBSERVASI							
No	Indikator	Nama Anak					
		Kr	Fd	Ct	Hf	Bu	Sr
No	Indikator	Nama Anak					
		Kr	Fd	Ct	Hf	Bu	Sr
1	Dapat menceritakan kembali apa yang didengar	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
2	Dapat mengungkapkan keinginan dan pendapat dengan kalimat yang sederhana	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	MB
3	Menunjukkan sikap senang membaca buku	MB	BSB	BSB	BSB	BSB	MB
4	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BB

Perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila pada tahap implementasi mampu menunjukkan peningkatan hasil pada anak didik yang dianalisis berdasarkan indikator yang diamati. Berdasarkan hasil pengamatan terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak, khususnya yang berkaitan dengan 4 indikator yang diamati, yaitu : (1) dapat menceritakan kembali apa yang didengar, (2) dapat mengungkapkan keinginan dan pendapat dengan kalimat yang sederhana, (3) menunjukkan sikap senang membaca buku, dan (4) melaksanakan perintah yang lebih kompleks. Dari 6 orang anak yang diamati, masing-masing menunjukkan perkembangan bahasa di tiap indikator. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Wahyuni dan Mustadi ((2016), yang mengatakan bahwa keefektifan perangkat pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar anak dan aktivitas anak dalam pembelajaran.

b. Berdasarkan Respon Anak Didik

Tabel 3. Respon Anak Didik

No	Pertanyaan	Skor (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah senang mengikuti kegiatan hari ini?	100 %	
2	Apakah senang dengan kegiatan main hari ini?	100%	
3	Apakah tadi bisa mengerjakan tugas dari ibu guru ?	100%	
4	Apakah setuju kalau besok kita bermain lagi?	100%	

Keefektifan perangkat pembelajaran juga dilihat dari respon anak didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dari hasil wawancara dengan anak didik setelah kegiatan pembelajaran berakhir, didapatkan informasi bahwa semua anak menjawab senang dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung hari itu, mereka dapat mengerjakan dengan baik tugas dari guru, dan sangat setuju apabila keesokan harinya kembali bermain bersama. Hal ini didukung oleh penelitian Astuti (2019), yang menyatakan bahwa pengembangan produk dikatakan praktis dan efektif apabila sebagian besar anak didik memberikan tanggapan baik dan positif terhadap produk, serta menunjukkan hasil yang baik untuk digunakan saat pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Desain perangkat pembelajaran pengembangan dibuat mengacu pada kurikulum 2013 dengan memenuhi seluruh komponen yang harus ada dalam setiap perangkat pembelajaran.
2. Kelayakan perangkat pembelajaran bahasa anak usia 5 -6 tahun melalui bermain dapat dilihat dari hasil validasi tim ahli atau validator menghasilkan nilai 96,54% dengan kategori hasil validasi perangkat pembelajaran sangat layak/valid, didukung oleh respon guru yang positif, sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Keefektifan perangkat pembelajaran bahasa anak usia 5 -6 tahun melalui bermain dapat dilihat dari data hasil uji coba lapangan, dimana terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak sesuai dengan indikator yang diamati. Selain itu dilihat dari hasil respon anak didik yang menyatakan senang dengan kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disarankan hala-hal sebagai berikut :

1. Bagi guru TK Anggrek Permai Balikpapan, agar perangkat yang telah dikembangkan dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya terus memperluas pengetahuan dalam membuat perangkat pembelajaran sehingga dapat membuat RPPM, RPPH, LKPD dan Bahan Ajar yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Guru hendaknya berinovasi dan kreatif dalam membuat kegiatan main yang dapat membantu perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W, Syafdaningsih, & S Sri, S (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Pengukuran Berbasis Sainifik pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.
- Hanim, Z (2018). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep, Teori, dan Praktek)*. Yogyakarta.Kalika Sleman.
- Hart, J.L, & Negal, M, C (2017). *Including playful aggression in earlychildhood curriculum and pedagogy*. Australian Journal of Early Childhood University of the Sunshine Coast.
- Hastuti, E,W, & Ersta, L ,K (2018), *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4 sampai 5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cekel Karangturi Gondang rejo Karanganyar*. Universitas Slamet Riyadi . Surakarta.
- Palenewen, E, Massawet, E.T, & Ratna, S (2018). *Analisis Permasalahan Guru Terkait Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kecerdasan Majemuk dan Permasalahan Siswa Terkait Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi*, Proceeding Biology Education Conference Volume 15, Nomor 1 ,Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Mulawarman..
- Rahardjo, B (2018). *Optimalization of Interpersonal Intelligence of Early Childhoodin Integrated State PAUD (Early Childhood Education) in Kutai Timur Regency*. Early Childhood Education Journal of Indonesia. Volume 1.
- Sjamsir, H (2018). *The Techniques Teaching Vocabulary with BCCT Based Learning in Islamic Kindergarten Samarinda (A Case Study at Al- Azhar*

Syifa Budi Kindergarten). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. volume 244.

Siuty, M, B, Leko, M, M, & Knackstedt, K, M (2016). *Unraveling the Role of Curriculum in Teacher Decision Making*, *The Journal Of Teacher Education Division of the Council for Exceptional Children*

Sumaryanti, L (2017). *Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*.

Wahyuni, M, & Mustadi, A (2016). *Pengembangan Perangkat Collaboration Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.