



**MELALUI MEDIA FILM ANIMASI ANAK DAPAT MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BICARA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK BANANA
PADA KB SKB DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

OLEH

**EKO PUJI UTAMI
NPM. 19156084**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**



**MELALUI MEDIA FILM ANIMASI ANAK DAPAT MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BICARA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK BANANA
PADA KB SKB DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

EKO PUJI UTAMI

NPM. 19156084

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022

SKRIPSI

**MELALUI MEDIA FILM ANIMASI ANAK DAPAT MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BICARA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK BANANA
PADA KB SKB DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

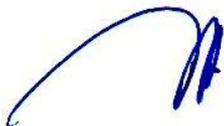
Yang disusun dan diajukan oleh :

**EKO PUJI UTAMI
NPM. 19156084**

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Semarang, 24 Januari 2022

Pembimbing I,



**Dr. Muniroh Munawar, S.Pt., M.Pd.
NPP. 097901230**

Pembimbing II,



**Dwi Prasetiyawati, D.H., M.Pd.
NPP. 108401280**

SKRIPSI

MELALUI MEDIA FILM ANIMASI ANAK DAPAT MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BICARA ANAK USIA 4-5 KELOMPOK BANANA
PADA KB SKB DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh

EKO PUJI UTAMI
NPM. 19156084

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Februari 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,

Dewan Penguji

Sekretaris,

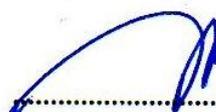

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230




Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.
NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230



Penguji II

Dwi Prasetiwawati, D.H., M.Pd.
NPP. 108401280



Penguji III

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Bersemangatlah untuk mengerjakan sesuatu yang bermanfaat bagi dirimu, serta mohonlah pertolongan kepada Allah SWT dan janganlah bersikap lemah (HR. Muslim).
2. “Setiap orang yang mau merubah dirinya kearah yang lebih baik adalah orang yang mau belajar, karena belajar itu hakikatnya dimanapun kapanpun dan sampai kapanpun”.

PERSEMBAHAN :

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua Orang Tuaku, terlebih untuk Alm.Ibu tercinta, Suamiku, Putriku dan Putraku tercinta.
2. Almamaterku Universitas PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eko Puji Utami

NPM : 19156084

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



EKO PUJI UTAMI
NPM. 19156084

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas laporan pernaikanpembelajaran yang berjudul “Melalui media film animasi anak dapat meningkatkan keterampilan bicara anak usia 4-5 kelompok banana pada KB SKB Demak tahun ajaran 2021/2022” tanpa ada halangan suatu apapun.

Pada kesempatan kali ini peneliti tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu, memberikan bimbingan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perbaikan pembelajaran ini dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada : Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Bapak Dr. Muhdi, SH,.M.Hum, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi, M.Pd., yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S. M.Pd, yang telah menyetujui Skripsi Penulis.
4. Pembimbing II Ibu Dwi Prasetyawati DH. S.Pd, M.Pd. yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

6. Kepala SPNF SKB Demak yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di instansi yang dipimpinnya.
7. Pengelola Program Pendidikan Kelompok Bermain SKB Demak.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga amal baik semua pihak merupakan suatu ibadah yang dilandasi keikhlasan sehingga Allah SWT yang akan memberi imbalan yang sesuai.

Peneliti berharap semoga Skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan serta memberikan sumbangan positif bagi dunia pendidikan.

Semarang, Januari 2022

Peneliti

Eko Puji Utami

ABSTRAK

EKO PUJI UTAMI. NPM. 19156084. “Melalui Media Film Animasi Anak Dapat Meningkatkan Keterampilan Bicara Anak Usia 4-5 Kelompok Banana Pada KB SKB Demak Tahun Ajaran 2021/2022”.

Pada masa anak usia dini, perkembangan bahasa terutama berbicara merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Bahasa merupakan suatu kemampuan dan kemampuan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus. Oleh karena itu, kemampuan bahasa pada anak tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, kemampuan bahasa tentu akan semakin baik. Keterampilan bahasa untuk bekal bicara anak antara lain anak mampu merespon suara, anak mampu mengerti isyarat dan perkataan orang lain serta mengucapkan keinginannya secara sederhana, anak dapat mendengarkan, dan berkomunikasi secara lisan dengan kalimat sederhana, serta memiliki penbenda-haraan kosakata yang semakin banyak. Peningkatan kosakata bahasa anak dapat dilakukan dengan banyak cara melalui membaca, mendengarkan, dan menonton salah satunya menonton film animasi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya ada tiga pertemuan. Subjek penelitian ini, yaitu anak kelompok Banana KB SKB Demak Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 21 orang anak. Teknik pengumpulan data penelitian, yaitu melalui observasi, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa melalui penggunaan media film animasi anak dapat meningkatkan keterampilan bicara anak usia 4-5 tahun kelompok banana pada Kelompok Bermain SKB Kecamatan Demak. Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan bicara anak yang mencapai berkembang sangat baik hanya 1 orang dari semua peserta didik yang berjumlah 21 peserta didik. Kemudian pada akhir siklus I peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara sangat baik terdapat 10 anak. Dan pada ahir siklus II bertambah lagi menjadi 18 anak atau 86 % peserta didik yang telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

Kata kunci : *bahasa, keterampilan bicara, film animasi.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Hakikat Media	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11

2. Fungsi Media Pada Pembelajaran.	12
3. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.	13
4. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran.	14
B. Hakikat Film Animasi Anak.	16
1. Pengertian Film Animasi Anak.	16
2. Jenis Film animasi.	18
3. Kriteria Film Animasi Anak yang digunakan.	20
4. Animasi sebagai media pembelajaran.	24
C. Hakikat Keterampilan Bahasa	25
1. Pengertian Bahasa	25
2. Keterampilan Bahasa.	27
3. Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini.	29
4. Peranan Bahasa Bagi Anak Usia Dini.	30
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa.	32
6. Pengertian Keterampilan Berbicara.	36
7. Hakikat Perkembangan Bicara Anak.	37
8. Cara Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara.	38
D. Kerangka Berpikir.	40
BAB III METODELOGI PENELITIAN	42
A. Setting Penelitian.	42
B. Prosedur Penelitian.	43
C. Teknik Pengumpulan Data.	45
D. Indikator Keberhasilan.	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	48
B. Sajian data hasil penelitian tiap siklus.....	51
1. Implementasi Pelaksanaan Siklus I.	51
2. Implementasi Pelaksanaan Siklus II.	70
C. Pembahasan.	86
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN ...	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.	90
C. Keterbatasan Penelitian.	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 : Lembar observasi perkembangan berbicara anak	46
Tabel 4. 1 : Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada tiap indikator	48
Tabel 4. 2 : Hasil Observasi Pada Pra Siklus	50
Tabel 4. 3 : Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I.....	55
Tabel 4. 4 : Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I	59
Tabel 4. 5 : Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I.....	63
Tabel 4. 6 : Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada siklus I.....	65
Tabel 4. 7 : Rangkuman Hasil Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I.....	66
Tabel 4. 8 : Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II	74
Tabel 4. 9: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II.....	77
Tabel 4. 10: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II.....	81
Tabel 4. 11: Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada siklus II.....	82
Tabel 4. 12: Rangkuman Observasi kemampuan berbicara Anak Siklus II	83
Tabel 4. 13 : Kemampuan Berbicara Anak dengan film animasi	87

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 : Persentase Kemampuan Berbicara Anak Prasiklus	50
Grafik 4. 2 : Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I	67
Grafik 4. 3 : Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II.....	84
Grafik 4. 4 : Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Tiap pertemuan	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 4. 1: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I...	53
Gambar 4. 2: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I...	54
Gambar 4. 3: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I...	55
Gambar 4. 4: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I...	57
Gambar 4. 5: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I...	58
Gambar 4. 6: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I...	59
Gambar 4. 7: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I...	61
Gambar 4. 8: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I...	62
Gambar 4. 9: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I...	63
Gambar 4. 10: Alat dan Bahan Siklus II	71
Gambar 4. 11: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 1 siklus II.....	72
Gambar 4. 12: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 1 siklus II.....	73
Gambar 4. 13: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 1 siklus II.....	74
Gambar 4. 14: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 2 siklus II.....	75
Gambar 4. 15: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 2 siklus II.....	76
Gambar 4. 16: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 3 siklus II.....	79
Gambar 4. 17: Kegiatan belajar dengan film animasi pertemuan 3 siklus II.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD memiliki peran yang sangat penting bagi proses peletakan dasar pendidikan generasi bangsa pada masa mendatang. PAUD merupakan tahapan awal bagi pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur dalam upaya pembentukan sumber daya manusia Indonesia agar kelak mampu menjadi generasi yang handal dan mampu membangun bangsanya serta memiliki harkat dan martabat yang mampu bersaing dengan bangsa bangsa lain diera globalisasi. PAUD menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.

Secara umum PAUD bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya nasional dan agamis agar anak memiliki jati diri, akhlak, kepribadian dan karakter di masa depannya. Oleh karena itu aspek-aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah, aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik (motorik kasar dan motorik halus), kognitif, bahasa, dan sosial emosional (Depdiknas: 2004). Salah satu aspek pada anak usia dini yang penting untuk dikembangkan adalah aspek bahasa anak. Seorang

pendidik PAUD harus memahami tahap-tahap perkembangan anak dalam aspek bahasanya, sehingga seorang pendidik mampu menerapkan dan menggunakan berbagai macam media-media pembelajaran yang paling tepat bagi anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak tersebut.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 pasal 1 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Sedangkan Nomor 146 Tahun 2014 pasal 1 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa terdiri atas: (a) Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. (b) Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan,

ide dan keinginan dalam bentuk coretan. (c) Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Pada masa anak usia dini, perkembangan bahasa terutama berbicara merupakan aspek penting dalam perkembangan anak. Menurut Suhartono (2005: 13-14) menyatakan bahwa “anak dapat dan mampu mendengarkan bunyi bahasa, kemudian anak berusaha untuk berlatih berbicara sesuai dengan bunyi bahasa yang biasa didengarkan. Salah satu peran bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara”. Jadi anak usia dini bisa berbicara dengan bahasa yang di kenal sehari-hari baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Pada usia 4 tahun, kemampuan bahasa pada anak usia dini berkembang pesat.

Bahasa merupakan suatu kemampuan dan kemampuan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus. Oleh karena itu, kemampuan bahasa pada anak tidak akan dikuasai dengan baik tanpa dilatih. Apabila selalu dilatih, kemampuan bahasa tentu akan semakin baik. Sebaliknya, kalau malu, ragu, atau takut salah dalam berlatih berbicara, niscaya kemampuan bahasa berbicara pada anak semakin jauh dari penguasaan. Kemampuan berbahasa lebih mudah dikembangkan apabila anak memperoleh kesempatan seluas-luasnya untuk mengkomunikasikan sesuatu yang bersifat pembiasaan disetiap keseharian anak secara alami kepada orang lain. Selama kegiatan pembelajaran di PAUD, guru diharapkan mampu menciptakan berbagai pengalaman yang memungkinkan anak

mengembangkan kemampuan berbicaranya. Dalam kehidupan sehari-hari, anak Indonesia mengenal dan dapat menggunakan paling sedikit satu bahasa. Bahasa pertama anak pada umumnya bahasa Indonesia. Meskipun demikian, saat ini anak yang dilahirkan dan dibesarkan di kota-kota besar ada kecenderungan mengenal bahasa Indonesia sebagai bahasanya. Bahasa-bahasa pertama tersebut digunakan oleh anak untuk berperilaku dan bersikap sebagai manusia dalam mengenal lingkungannya.

Dari semua aspek-aspek perkembangan dalam pembelajaran Anak Usia Dini, salah satu yang menjadi topik untuk dibahas adalah aspek bahasa terutama bicara yang harus dikembangkan sejak dini agar anak mampu memiliki kemampuan yang baik dalam pergaulan sosial. Keterampilan bahasa untuk bekal bicara anak antara lain anak mampu merespon suara, anak mampu mengerti isyarat dan perkataan orang lain serta mengucapkan keinginannya secara sederhana, anak dapat mendengarkan, dan berkomunikasi secara lisan dengan kalimat sederhana, serta memiliki penbenda-haraan kosakata yang semakin banyak dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.

Bicara merupakan media yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang melalui bahasa, anak akan mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Seorang anak akan mudah menjalin bahasa dengan baik jika ia lancar berbicara. Kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginan, penolakan, maupun pendapat dengan

perbendaharaan kata (kosakata) berperan penting dalam pengembangan bahasa. Penguasaan bahasa yang benar sesuai dengan kaidah yang merupakan kunci keberhasilan dan kesempurnaan proses komunikasi. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses komunikasi ialah perbedaan kosakata yang cukup. Penguasaan kosakata anak meningkat pesat ketika ia belajar kata-kata baru dan arti-arti baru.

Peningkatan kosakata bahasa anak dapat dilakukan dengan banyak cara melalui membaca, mendengarkan, dan menonton. Peningkatan kosakata atau penguasaan kosakata tersebut lebih banyak dilakukan didunia pendidikan, terutama dilembaga pra sekolah seperti lembaga PAUD, meningkatkan kosakata anak masih terbatas.

Umumnya upaya peningkatan kosakata dilembaga PAUD dilakukan dengan menciptakan situasi yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya. Kesempatan ini dilakukan melalui kegiatan bercakap-cakap, bercerita, dan tanya jawab kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan media pengajar bahasa anak khususnya dalam meningkatkan kosakata anak, misalnya guru PAUD menyediakan media pengajar seperti boneka, mobil-mobilan, buku cerita, kartu bergambar, foto bahkan media film animasi anak.

Pada kenyataannya di Kelompok Bermain SKB Demak, ketrampilan bahasa terutama bicara anak masih sangat rendah hal tersebut dapat di lihat dari tingkat keaktifan anak dalam berbicara, baik dengan sesama anak-anak maupun dengan guru pendidik. Permasalahan tersebut muncul di karenakan

kemampuan bersosialisasi anak kurang dalam memahami bahasa dan ketrampilan bahasa anak belum berkembang secara optimal, sehingga Pendidik harus mampu memaksimalkan aspek perkembangan bahasa anak, agar anak dapat terangsang untuk lebih meningkatkan ketrampilannya.

Uraian di atas menjelaskan bahwa keterampilan bicara pada anak Kelompok Bermain SKB Demak Masih perlu ditingkatkan dan perlu adanya solusi dalam menangani masalah tersebut. Salah satunya dengan menggunakan media film animasi anak. Media film animasi anak dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keterampilan bicara anak usia dini. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang penulis rumuskan dalam judul penelitian **“Melalui Media Film Animasi Anak Dapat Meningkatkan Keterampilan Bicara Anak Usia 4-5 Kelompok Banana Pada Kelompok Bermain SKB Demak Tahun Ajaran 2021/2022”**

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dalam penelitian ini dilakukan penelitian mengenai “Film Animasi Anak sebagai Media Meningkatkan Keterampilan Bicara Anak Kelompok Bermain SKB Demak”. Penelitian ini menfokuskan pada media film animasi anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak di Kelompok Bermain SKB Demak. Kedua, melalui penelitian ini film animasi anak dapat menjadi media pembelajaran terpadu di Kelompok Bermain SKB Demak sebagai salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran oleh para pendidik, dan ketiga dapat

meningkatkan keterampilan bicara anak Kelompok Bermain SKB Demak dengan memanfaatkan film animasi anak.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dilihat dari paparan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul pada anak Kelompok di Kelompok Bermain SKB Demak Kecamatan Demak Kabupaten Demak, antara lain :

1. Keterampilan bicara anak Kelompok Kelompok Bermain SKB Demak masih belum berkembang optimal.
2. Keterampilan bicara anak kurang lancar dan jelas dalam hal menyampaikan (ide, pikiran, gagasan, dan perasaan) dalam komunikasi lisan.
3. Perkembangan bahasa pada anak belum berkembang secara optimal sehingga keterampilan anak dalam menyusun kalimat masih kurang baik dan benar.
4. Media pembelajaran yang kurang menarik, kurang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan berbicaranya, terutama untuk saling berkomunikasi baik dengan sesama anak maupun dengan Guru.
5. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung terlaksananya kegiatan menggunakan media film animasi sesuai dengan tema.
6. Media Film Animasi Anak lebih mudah diterima oleh anak-anak, begitu pula pada anak Kelompok Bermain SKB Demak.

7. Ada beberapa anak yang perlu stimulasi dan motivasi lebih dalam keterampilan berbahasa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu dilaksanakan pembatasan masalah. Hal ini dilaksanakan agar hasil penelitian mendapatkan hasil yang fokus. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan media film animasi untuk meningkatkan keterampilan bicara pada anak usia 4-5 tahun Kelompok Banana di KB SKB Demak tahun ajaran 2021/2022.

Dalam kurikulum 2013 kemampuan bicara anak yang menjadi batasan adalah kompetensi dasar pengetahuan KI (3.11) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) berpasangan dengan kompetensi dasar keterampilan (KI 4.11) menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara *verbal* dan *non verbal*).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “bagaimana melalui media film animasi anak dapat meningkatkan keterampilan bicara anak usia 4-5 kelompok banana pada Kelompok Bermain SKB Demak tahun ajaran 2021/2022?”.

E. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan keterampilan bicara anak.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui kemampuan ketrampilan bicara pada anak melalui media film animasi anak dapat meningkatkan ketrampilan bicara anak usia 4-5 kelompok banana pada Kelompok Bermain SKB Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

- a. Untuk menambah wawasan keilmuan dan memberi informasi kepada semua pihak yang bergerak dalam bidang pendidikan.
- b. Bekal pengetahuan dan tambahan wawasan serta pengalaman bagi penulis sebagai calon seorang guru/pendidik.
- c. Sebagai bahan atau referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Para Guru

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran. Selain itu juga dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran dan

memberikan alternatif media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan keterampilan bicara anak.

- 2) Sebagai landasan untuk menentukan langkah penyempurnaan diri, dalam rangka membantu Ketua Program dalam mengelola pendidikan anak usia dini..
- 3) Sebagai bahan masukan dalam memberikan motivasi kepada anak untuk membangkitkan minat belajar dan cara belajar yang baik.

b. Bagi Lembaga Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

c. Bagi anak

Sebagai peningkat motivasi anak dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan bicara anak dengan cara belajar yang menyenangkan.

d. Bagi penulis

Merupakan sarana pengembangan wawasan serta pengalaman dalam menganalisis permasalahan khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Media.

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Penggunaan media pengajaran dapat berupa penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak serta motivasi belajar anak. Dengan demikian dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar dilembaga PAUD yaitu dapat membantu guru untuk memperjelaskan bahan ajar, memotivasi anak agar lebih semangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran, serta membuat metode yang dilakukan lebih bervariasi sehingga membuat hasil belajar yang diharapkan pada anak lebih bermakna.

Menurut Yudhi Munadi (2013: 7-8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Menurut Heinich (dalam Rudi Sulisiana, 2008: 6) media merupakan alat komunikasi. media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciver*). Heinich mencontohkan media ini seperti film,

televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2015: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen atau alat yang digunakan pada proses pembelajaran. Media tersebut digunakan sebagai alat penyampai pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Diantaranya media yang melibatkan visual, auditori, maupun auditori bersamaan dengan visual. Media yang melibatkan auditori peserta didik misalnya radio, media yang melibatkan peran visual misalnya gambar, dan media yang melibatkan audio serta visual misalnya film animasi.

2. Fungsi Media Pada Pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang menarik perhatian dan untuk menumbuhkan minat anak-anak dalam proses pembelajaran yang berperan serta dalam proses pembelajaran itu sendiri dan media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk menghindari *verbalisme*. Salah satu media pembelajaran yang di gunakan pada

penelitian ini adalah menggunakan media film animasi anak yang sangat akrab dengan dunia bermain anak.

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 17) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011: 17) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
 - c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
 - d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
 - e. Menyamakan pengalaman.
 - f. Menimbulkan persepsi yang sama.
3. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Media Pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
 - b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar
 - c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
 - d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran
 - e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
 - f. Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar (Asnawir dan Usman, 2012: 19)
4. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran.

Menurut Strauss dan Frost dalam Dina Indriana (2011:32) mengidentifikasi sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik,

perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011:84) mengemukakan pemilihan media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (*visual* dan/ atau *audio*)
- b. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, *audio*, dan/ atau kegiatan fisik)
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik
- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama)
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektivan biaya (Azhar Arsyad, 2011:71)

B. Hakikat Film Animasi Anak

1. Pengertian Film Animasi Anak

Tidak dipungkiri bahwa film animasi anak sangat menarik bagi dunia anak-anak karena disetiap keseharian anak tidak luput dari dunia film animasi yang dengan mudah dapat diakses oleh anak, baik itu berupa tontonan di televisi maupun di berbagai portal aplikasi handphone maupun internet yang banyak tersedia, dengan beragam jenis pilihan seperti tokoh fiksi maupun tokoh-tokoh yang sangat imajinatif sehingga menambah daya tarik tersendiri.

Dari sekian banyak media yang dapat digunakan di lembaga PAUD, film animasi anak merupakan salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kosakata anak. Film animasi anak merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karena itu, film kartun memberikan kesan yang impresif bagi penontonnya. Media film animasi anak ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar tokoh kartun yang menarik.

Menurut Asmoro N.P. dkk (2010: 9) mengemukakan Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi.

Menurut Arsyad (2016: 50) Film atau gambar hidup merupakan gambar gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup, film ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, pendidikan.

Menurut Peter Mark Roget dalam Asmoro, dkk (2010: 44) mendefinisikan animasi secara teknis adalah suatu sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak sebagai suatu pola.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik sehingga tampak bergerak dan mengandalkan gambar-gambar bergerak bertujuan untuk menghibur dan menyajikan informasi kepada masyarakat.

Film animasi anak merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering pula disebut dengan kartun. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya.

Ketertarikan anak terhadap film animasi perlu ditunjang pula dengan memberikan pengembangan aksara. Kesulitan anak terhadap penguasaan dan pemahaman aksara perlu diantisipasi dengan pemberian cerita dalam

film animasi anak yang didalamnya diceritakan dengan menggunakan aneka bahasa dalam berkomunikasi. Langkah tersebut dirasa akan mampu memberikan gambaran baik tulisannya maupun cara pengucapannya.

2. Jenis Film animasi

Secara umum, animasi dapat dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu *traditional animation (2D animation)*, *stop motion animation*, dan *computer graphics animation (3D animation)*. (Aditya, 2018: 10)

a. 2D Animation.

Animasi tradisional (*traditional animation*) adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua. Disebut tradisional karena teknik/model animasi inilah yang digunakan untuk pengembangan awal animasi di media layar kaca (TV) dan layar perak (bioskop). *Traditional animation* sering disebut dengan *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada media kertas *celluloid* transparant yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparan untuk OHP. Contoh film-film dalam jenis tradisional animasi diantaranya adalah "*Snow White and Seven Dwarf*", "*Cinderella*", "*Beauty and The Beast*", "*Alladin*", "*Tom and Jerry*", dan lain-lain.

b. Stop Motion Animation.

Stop motion animation adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera, untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Dalam jenis animasi ini, objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan

merekam pose objek tersebut. Animasi ini sering disebut juga dengan *claymotion* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini umumnya menggunakan media atau bahan berupa tanah liat (*clay*) sebagai objek animasinya. *Clay* tersebut digunakan untuk membuat objek animasi berupa boneka, patung, dan sebagainya. *Clay* dipilih karena bahan ini bersifat elastis (mudah dibentuk) dan mudah untuk digerakkan. Namun, animasi jenis ini tidak hanya terbatas pada objek berbahan tanah liat saja, kertas, kayu, dan bahan lain pun dapat digunakan dalam animasi jenis ini. Contoh film yang termasuk dalam jenis *stop motion animation* ini adalah "*Chicken Run*", "*Celebrity Death Match*", "*Shaun The Sheep*", dan lain-lain

c. *3D Animation*.

Computer graphics animation adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer, Animasi ini dapat berupa animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). Namun, dalam perkembangannya, *computer graphic animation* ini telah berevolusi dengan sangat cepat melalui pendekatan 3D yang sangat revolusioner dan bahkan mampu mendekati bentuk objek aslinya (*hyperreality*) sehingga pada akhirnya, animasi jenis ini menjadi identik dengan animasi 3D (*3D animation*). Dengan bantuan komputer, makan sekuruh pengerjaan animasi, mulai tahap pemodelan hingga hasil akhir (*rendering*), tidak lagi dikerjakan dengan sketsa tangan manual (*konvensional*) sehingga keseluruhan proses

pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan lebih cepat. *Computer graphic animatio* saat ini dikenal juga dengan istilah *Computer Generated Imagery (CGI)*. Contoh film-film yang menggunakan jenis animasi ini adalah "*Toy Story*", "*Finding Nemo*", "*Ice Age*", "*Madagascar*", "*Final Fantasy VII: Advent Children*", dan lain-lain.

Pada penelitian ini menggunakan film animasi seri diva yang sudah dikategorikan 3D animation karena gambar sudah bagus hampir mirip menyerupai asli.

3. Kriteria Film Animasi Anak yang digunakan

Tidak dipungkiri ada beragam jenis film animasi anak yang beredar saat ini namun tidak semua film animasi anak dapat dipake dalam proses pembelajaran, karena harus memilih dan menyeleksi dengan berbagai patokan yang akan ditetapkan. Film animasi dapat digunakan dalam pembelajaran terpadu jika cerita yang diberikan sesuai dengan tema yang dipelajari saat itu. Film animasi dapat diaplikasikan dengan berbagai macam bahasa untuk menunjang keaksaraan anak dengan langkah penerapannya yakni dalam kalimat perintah, kalimat tanya, petunjuk teknis, dan hal-hal yang umum yang menjadi kesenangan siswa selama ini. Kemampuan berbahasa anak mulai dari bahasa Indonesia, bahasa Daerah, bahasa Inggris, dan bahasa penunjang yakni bahasa Arap dapat diajarkan dengan baik melalui media film animasi anak. Hal ini dibuktikan dengan ketertarikan anak untuk mengikuti cerita film animasi, dan

mempraktikkannya dengan baik petunjuk teknis, kalimat tanya, dan kalimat perintah yang selama ini sering disimak anak untuk pembelajaran.

Penerapan film animasi anak pada penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain SKB Demak. Untuk mengetahui peran film animasi anak dalam pembelajaran, maka peneliti menganalisis kebutuhan yang ada di lapangan terkait dengan wujud film animasi anak yang efektif dipergunakan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun film animasi anak yang dianggap efektif untuk diberikan kepada anak yakni yang benar-benar sesuai dengan materi pelajaran yang saat itu diajarkan anak, artinya tema yang digunakan untuk pembelajaran dapat terwakili dengan munculnya media film animasi anak, bukan sebaliknya film animasi yang ada justru bertolak belakang dengan materi yang dipelajari anak.

Peran film animasi dalam pembelajaran merupakan pendukung yang dapat digunakan sewaktu-waktu oleh pendidik, dan bukan sebagai sarana yang terus menerus dipergunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini film animasi anak yang digunakan dalam pembelajaran yakni berisi tema kehidupan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak. Tema ini ditentukan atas dasar keadaan lingkungan di Kelompok Bermain SKB Demak agar nantinya anak mempunyai keterampilan bicara yang lebih baik sehingga muncul sikap berperilaku sosial dan bersikap santun sebagai manusia dalam mengenal lingkungannya.

Ketentuan mengenai kriteria film animasi anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran terpadu di Kelompok Bermain SKB Demak adalah sebagai berikut:

- a) Dapat ditangkap oleh penalaran anak-anak.

Film animasi yang baik untuk diberikan ke anak yakni sederhana, namun memiliki daya imajinasi yang positif kepada anak. Faktor kesederhanaan cerita yang sesuai dengan kondisi anak lebih membuat anak tertarik dan mudah diingat anak, karena hal-hal tersebut sering dialami anak. Film animasi anak pada penelitian ini menggunakan cerita yang terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari dan dimungkinkan dapat terjadi pada kehidupan anak.

- b) Tidak terlalu panjang dan efektif dalam bercerita.

Film animasi yang dikisahkan sebaiknya tidak terlalu panjang karena akan menghabiskan waktu pembelajaran. Perlunya menyiapkan film animasi yang sesuai dengan rencana pembelajaran dapat membantu guru dalam mengaplikasikan materi yang dipelajarinya saat itu. Pada penelitian ini peneliti memberikan batas waktu penayangan film animasi untuk mengatur perhatian, memacu keaktifan, dan memberikan waktu kepada anak untuk merespons cerita yang telah ditayangkan.

- c) Menggunakan bahasa yang santun.

Bahasa yang santun dan sesuai situasi kondisi penutur maupun mitratutur merupakan langkah yang dapat diaplikasikan kepada anak

untuk memberi pemahaman tentang peran bahasa sebagai sarana komunikasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bahasa daerah ketika terjadi percakapan dengan sesama anak, dan menambah bahasa Indonesia, bahasa Inggris ketika proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.

- d) Berisi permainan yang menghibur dan tidak membahayakan anak.

Permainan merupakan langkah untuk meningkatkan daya pikir dan keterampilan anak dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Film animasi pada penelitian ini mengaplikasikan permainan-permainan yang dekat dengan dunia anak serta dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara. Namun yang terpenting dalam permainan ini yakni tidak membahayakan anak, artinya permainan yang dimunculkan tidak membuat anak semakin pasif saja namun diutamakan dapat aktif dan berperan langsung dalam permainan tersebut.

- e) Berisi nilai-nilai yang dapat diketahui anak.

Film animasi yang baik yakni didalam penceritaannya dapat menumbuhkan nilai-nilai positif dan dapat meningkatkan kecintaan anak terhadap agamanya dan bangsanya sendiri. Rasa cinta terhadap tanah air dan mampu memahami kearifan lokal yang dimiliki oleh daerahnya masing-masing merupakan salahsatu faktor yang dapat dimunculkan pada film animasi. Pada penelitian ini peneliti mempergunakan. Nilai-nilai kepedulian terhadap sesama, cinta tanah

air, bekerja sama, toleransi antar umat beragama, saling menghargai, dan disiplin.

4. Animasi sebagai media pembelajaran

Hegarty (2014:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bogiages dan Hitt (2018:43) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran.

Menurut Suleiman (2011:20-23), Ada empat tahap cara menggunakan media film dalam pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap penyajian, tahap penerapan, dan tahap kelanjutan. Tahap persiapan meliputi; mempelajari tujuan pembelajaran, mempersiapkan pelajaran, memilih film animasi yang cocok, berlatih menggunakan alat atau film tersebut, dan memeriksa tempat. Tahap penyajian meliputi; menyusun kata pendahuluan, menarik pendahuluan, menyatakan tujuan, menggunakan alat, dan berpenampilan yang baik. Tahap penerapan meliputi; praktek, pertanyaan-pertanyaan, ujian, dan diskusi. Tahap kelanjutan merupakan tahap penarikan kesimpulan.

C. Hakikat Keterampilan Bahasa

1. Pengertian Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan manusia dengan sesama anggota masyarakat lain pemakai bahasa itu. Bahasa berisi gagasan, ide, pikiran, keinginan, atau perasaan yang ada pada diri si pembicara. Agar apa yang dipikirkan, diinginkan, atau dirasakannya dapat diterima oleh pendengar atau orang yang diajak bicara, hendaklah bahasa yang digunakannya dapat mendukung maksud atau pikiran dan perasaan pembicara secara jelas (Putrayasa, 2007: 1).

Menurut Ferliana dan Agustina (2014: 5) menyebutkan bahwa bahasa dapat diartikan sebagai suatu proses pengucapan bunyi-bunyi yang dilakukan oleh manusia menggunakan alat ucap (mulut). Dalam pengertian lain, bahasa atau bicara merupakan produksi suara secara sistematis yang merupakan hasil penggabungan dua aktivitas, yaitu aktivitas motorik dan proses kognitif.

Berbahasa anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang meliputi kemampuan mengungkapkan sesuatu, mendengar, dan memahami bahasa dan juga dapat dengan membaca gambar dimana membaca merupakan kegiatan yang bisa mengungkapkan bahasa pada anak usia dini dan dilakukan oleh anak usia dini. Membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak apabila didalam membaca terdapat sesuatu yang menarik untuk anak seperti terdapat gambar-gambarnya. Anak juga dapat

berkreasi dalam mengembangkan bacaan yang dilihat dari gambar yang bermakna suatu tulisan (Hendra, 2014: 14).

Sedangkan menurut Suhartono (2005: 22) yang dimaksud dengan berbicara adalah suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar di sekitarnya. Selanjutnya menurut Haryadi dan Zamzami dalam Suhartono (2005: 20) mengemukakan bahwa berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain.

Sedangkan menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009: 241) bahwa keterampilan berbahasa merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa sendiri bagi anak usia dini berfungsi sebagai alat komunikasi dengan lingkungan. Anak dapat menyatakan pikiran dan perasaannya kepada orang lain melalui bahasa baik ekspresif (mengungkapkan bahasa secara *verbal* dan *non verbal*) maupun reseptif (menyimak). Bahasa juga berfungsi sebagai pintu gerbang arus pertukaran informasi serta ilmu pengetahuan. Dengan memperoleh ilmu pengetahuan, anak dapat

mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan yang lain seperti sosial emosional, fisik motorik, dan sebagainya.

2. Keterampilan Bahasa

Seseorang dalam mempelajari bahasa, tentu mengharapkan manfaat yang dapat dipetik. Manfaat penguasaan berbahasa dapat diturunkan dari fungsi bahasa. Dari berbagai fungsi bahasa dapat diketahui dan dapat dipahami manfaat penguasaan berbahasa. Manfaat penguasaan berbahasa ialah mencakupi manfaat bagi penutur dan pendengar (Kanzunudin, 2013: 25).

Menurut Musfiroh (2008:7) Perkembangan keterampilan bahasa merupakan suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Bahasa adalah suatu system symbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (unit bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan bahasa). Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaanya pada orang lain.

Tahapan keterampilan berbahasa anak mulai dari berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga dapat melatih anak untuk terampil berbahasa dan berbicara. Tahap perkembangan bahasa anak prasekolah antara lain:

- a) Tahap Penamaan, anak baru mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata tertentu dan belum mampu untuk memakainya;

- b) Tahap Telegrafis, anak sudah mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata;
- c) Tahap Transformasional, pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit.

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kosakata

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.

b) Sintaksis (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya: “Rita memberi makan kucing” *bukan* “kucing Rita makan memberi”.

c) Semantik

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya: “tidak mau” untuk penolakan.

d) Fonem (satuan bunyi terkecil yang membedakan kata)

Anak di taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang di dengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti. Misalnya: *i.b.u* menjadi *ibu*. (Dhieni, N, 2008: 66).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa adalah keterampilan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

3. Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Menurut Santrock (2007: 353) bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik lisan, tertulis, maupun isyarat yang berdasarkan pada sistem dari simbol-simbol. Bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Apabila dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah mempelajari bahasa, maka akan kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain. Bahasa sangat diperlukan untuk berbicara, mendengarkan orang lain, membaca, dan menulis. Selain diperlukan untuk berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu generasi ke generasi yang lain.

Bahasa dapat digunakan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Ahmad Susanto (2011: 81) fungsi pengembangan bahasa bagi anak usia dini yaitu,

- a) sebagai alat komunikasi dengan lingkungan,
- b) sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak,

- c) sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, dan
- d) sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ernawulan Syaodih (2005: 48) mengatakan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk menyatakan ataupun memahami pikiran dan perasaan kepada orang lain. Selain untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, bahasa juga merupakan pintu gerbang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat komunikasi dengan lingkungan. Anak dapat menyatakan pikiran dan perasaannya kepada orang lain melalui bahasa. Bahasa juga merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan. Dengan memperoleh ilmu pengetahuan, anak dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan yang lain seperti sosial emosional, fisik motorik, dan sebagainya.

4. Peranan Bahasa Bagi Anak Usia Dini.

Dalam kehidupan sehari-hari anak tidak terlepas dengan bahasa. Anak harus mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Apabila anak mampu menggunakan bahasa dengan baik, maka ia akan mudah dalam bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan demikian bahasa mempunyai peranan penting bagi anak usia dini.

Menurut Suhartono (2005: 13- 14) peranan bahasa bagi anak usia dini antara lain:

a) Sarana untuk berpikir

Bahasa dapat berperan sebagai sarana untuk berpikir. Seorang anak biasanya akan menangis apabila menginginkan sesuatu. Suara tangisan tersebut, membuat anak berpikir bahwa akan ada orang lain yang mendekatinya. Dengan demikian, anak berusaha untuk mengatakan apa yang ada dalam pikirannya dengan kalimat-kalimat pendek.

b) Sarana untuk mendengarkan

Anak belum mengenal bahasa pada masa awal kelahirannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai mengenal bahasa. Anak mendengarkan bunyi bahasa dari keluarga atau orang terdekatnya. Secara perlahan anak mampu memahami maksud dari apa yang ia dengar sehari-hari. Dengan demikian bahasa berperan sebagai sarana untuk mendengarkan. Anak mampu mendengarkan dan memahami maksud dari bahasa yang ia dengar melalui bahasa.

c) Sarana untuk berbicara

Setelah anak dapat dan mampu mendengarkan bunyi bahasa, anak berusaha untuk belajar berbicara. Anak dapat berbicara dengan bahasa yang ia kenal dalam kehidupannya sehari-hari. Bahasa yang mereka dapat di luar rumah akan ia gunakan setelah ia bergaul dengan lingkungan disekitar.

d) Sarana untuk membaca dan menulis

Bahasa mempunyai peranan untuk membaca dan menulis. Anak dapat belajar membaca dan menulis setelah memasuki sekolah. Anak mendapatkan pengetahuan ataupun informasi melalui membaca. Hal tersebut akan memudahkan anak untuk dapat berkomunikasi baik lisan maupun tulisan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa sangat berperan penting bagi anak usia dini. Bahasa dapat digunakan sebagai sarana untuk berfikir, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, peranan bahasa harus dapat diterapkan oleh anak dalam kehidupannya sehari-hari dengan baik dan optimal.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak banyak mendapatkan masukan ataupun pengetahuan bahasa dari beberapa faktor. Menurut Ahmad Susanto (2011: 36) ada tiga faktor yang paling dominan yang mempengaruhi anak dalam berbahasa, yaitu :

a) Faktor Biologis

Faktor biologis yaitu adanya evolusi biologis yang menjadi salah satu landasan perkembangan bahasa seorang anak. Setiap anak mempunyai *Language Acquisition Device* (LAD). LAD merupakan kemampuan gramatikal yang dibawa sejak lahir yang mendasari

semua bahasa sehingga anak dapat mendeteksi kategori bahasa tertentu, seperti fonologi, sintaksis, dan semantik.

b) Faktor Kognitif

Faktor kognitif individu merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan pada kemampuan bahasa anak. Menurut Piaget awal perkembangan intelektual anak terjadi pada usia 0-2 tahun. Pada masa ini anak mengenal dunianya melalui panca indra, sehingga akan membentuk persepsi mereka tentang hal yang berada di luar dirinya. Hal tersebut secara tidak langsung akan membentuk suatu simbol dalam proses mental anak. Perekaman simbolis tentunya berkaitan dengan memori asosiatif yang nantinya akan memunculkan logika anak.

c) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Proses penguasaan bahasa tergantung dari stimulasi yang diberikan dari lingkungan. Anak belajar bahasa melalui proses imitasi dan perulangan dari orang dewasa di lingkungannya. Setelah anak sering mendengar dan mengulanginya, akhirnya anak mampu menggunakan bahasa dengan tepat.

Ada pendapat lain yang menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara. Menurut Tarmansyah (1996: 50-61) faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa antara lain:

a) Kondisi jasmani dan kemampuan motorik

Kondisi jasmani dan kemampuan motorik anak mempengaruhi perkembangan bahasanya. Anak yang mempunyai kondisi fisik yang normal akan mempunyai konsep bahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang kondisi fisiknya terganggu.

b) Kesehatan Umum

Kesehatan umum yang baik dapat menunjang perkembangan bahasa. Anak yang sehat dapat mengenal lingkungannya secara utuh sehingga anak mampu mengekspresikannya melalui Bahasa.

c) Kecerdasan

Kecerdasan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Anak yang memiliki intelegensi yang tinggi akan mampu berbicara lebih awal dibandingkan anak yang memiliki intelegensi rendah.

d) Sikap Lingkungan

Anak belajar bahasa dan bicara dengan cara mendengar kemudian menirukan suara dari lingkungannya. Lingkungan dimana anak belajar bahasa dan bicara, sebaiknya lingkungan yang dapat menimbulkan minat untuk berkomunikasi.

e) Sosial Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi memberikan dampak terhadap perkembangan bahasa dan bicara anak. Anak yang mendapatkan gizi yang cukup, fasilitas yang memadai, serta pergaulan yang

menguntungkan dapat memberikan pengaruh yang positif untuk perkembangan bahasanya.

f) *Kedwibahasaan*

Kedwibahasaan adalah kondisi dimana seseorang berada dilingkungan yang menggunakan dua bahasa. Hal ini dapat memberikan akibat bagi perkembangan bahasa dan bicara anak.

g) *Neurologis*

Neurologis dalam bicara adalah bentuk layanan yang diberikan kepada anak untuk membantu mereka yang mengalami gangguan berbicara. Struktur, fungsi, dan peran susunan syaraf, serta syaraf spinal yang berhubungan dengan organ bicara dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dapat dipengaruhi dari beberapa faktor. Adatiga faktor yang paling dominan mempengaruhi anak dalam berbahasa yaitu,

- a) faktor biologis,
- b) faktor kognitif, dan
- c) faktor lingkungan.

Ketiga faktor tersebut saling mendukung untuk menghasilkan kemampuan bahasa yang baik. Walaupun pada dasarnya anak mempunyai kemampuan untuk bersuara sejak lahir, akan tetapi kemampuan bahasa anak tidak akan berkembang dengan baik tanpa adanya stimulasi dari lingkungan dan perkembangan intelektualnya yang optimal.

6. Pengertian Keterampilan Berbicara

Tarigan (2015: 36) menyatakan kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi arti kulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Sedangkan menurut Salimah (2011: 25) berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian ide atau gagasan, pikiran kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Kurnia (2012: 8) Kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Anak usia TK biasanya telah mampu mengembangkan kemampuan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain contohnya anak belajar bersosialisasi dengan temannya disekolah, anak dapat bertanya, berdialog dan bernyanyi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bicara merupakan hal yang sangat penting bagi anak. Keterampilan bicara merupakan kemampuan anak dalam menyampaikan maksud melalui kata-kata tentang ide, gagasan, dan perasaan yang ada dalam diri anak. Anak belajar bersosialisasi dengan lingkungan melalui bicara, sehingga berbicara menjadi alat komunikasi dan sumber informasi

bagi anak. Melalui berbicara, anak dapat mengenal lingkungan dan dunianya serta dapat merangsang aspek perkembangan yang dimiliki anak.

7. Hakikat Perkembangan Bicara Anak

Perkembangan bahasa anak adalah pemahaman dan komunikasi melalui kata, ujaran dan tulisan. Pemahaman kata-kata yang dikomunikasikan melalui ujaran aktivitasnya berwujud mendengarkan dan berbicara, sedangkan mengkomunikasikan kata-kata melalui tulisan aktivitasnya berbentuk membaca dan menulis. Berdasarkan uraian di atas, maka berbicara termasuk dalam bahasa yang dikomunikasikan melalui ujaran, maka berbicara termasuk dalam bahasa yang dikomunikasikan melalui ujaran. Berbicara dapat berkembang sejak anak usia dini dan terus berkembang (Suhartono, 2015: 48)

Pengembangan bicara anak akan mempunyai manfaat dalam kegiatan berbahasa lisan anak. Secara umum tujuan pengembangan bicara anak usia dini yaitu agar anak mampu menggunakan isi hatinya (pendapat dan sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat untuk kepentingan berkomunikasi. Bila dipelajari dari tujuan tersebut, paling tidak ada tujuan umum dalam pengembangan bicara anak. Tujuan umum pengembangan bicara tersebut adalah:

- a. Agar anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat. Maksudnya adalah anak dapat secara tepat dalam mengucapkan dan melafaskan kata-kata yang diucapkan anak.

- b. Agar anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi. Pembendaharaan kata yang dimaksud adalah anak dapat mengucapkan banyak kata yang berbeda dalam menyampaikan pendapat.
- c. Agar anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan. Kalimat yang baik untuk anak adalah dalam mengucapkan pendapat anak dapat secara urut dan lancar dalam mengucapkan kalimat. Tidak terputus-putus dan lancar dalam mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya perkembangan berbicara anak dimulai sejak lahir dan berlangsung sepanjang hayat. Oleh karena itu, keterampilan berbicara anak perlu ditingkatkan sejak usia dini.

8. Cara Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara menurut Suhartono (2015: 20) meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Membiasakan untuk berbicara dengan anak.

Jika anak ingin cepat bisa bicara, sebagai orang tua membiasakan diri untuk berbicara walaupun anak itu masih bayi dan belum bisa bicara. Tidak akan terlalu dini memulai berbicara kepada anak. Semakin sering berbicara dengan anak, maka akan semakin cepat perkembangan jalur auditoris yang ada di dalam otak anak.

b. Memandang mata anak

Melakukan kontak langsung dengan cara memandang mata anak berarti kita mengajarkan kepada anak bahasa isyarat dan ekspresi muka yang akan dijadikan bekal untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini penting terutama dalam memberikan instruksi dan menyuruh anak-anak.

c. Menghindari kebiasaan bicara pada anak dengan pengejaan yang dibuat-buat.

Ada kecenderungan seorang ibu mengucapkan kata-kata tertentu kepada anaknya dengan ucapan yang dibuat-buat. Pengucapan yang demikian mengakibatkan anak tidak terbiasa mendengarkan ucapan sebenarnya. Hal yang demikian menjadikan perkembangan bahasa anak menjadi lambat. Anak akan belajar lebih akurat dan efisien jika kita berusaha secara benar dan jelas mengeja setiap kata yang kita ucapkan

d. Berbicara apa yang benar-benar dilakukan dan dialami anak

Jika sebagai orang tua melakukan aktivitas dan diikuti oleh anak, deskripsikanlah apa yang kita lakukan dan dialami anak. Pada waktu kita sedang memberi makan, mandi atau menggendong anak, deskripsikan apa yang dialami anak.

e. Berkata lebih banyak dari pada yang diminta

Jika anak meminta sesuatu kepada orang tua, sebaiknya orang tua menjawab secara lebih panjang dan jelas. Kata-kata yang

digunakan dalam kalimat orang tua sebaiknya lebih banyak jumlahnya dibandingkan dengan kata-kata yang diucapkan anak. Hal tersebut memungkinkan anak tidak akan mengetahui secara detail, namun beberapa dari informasi baru sudah masuk dalam memorinya. Selain itu, kosa kata anak akan semakin bertambah banyak.

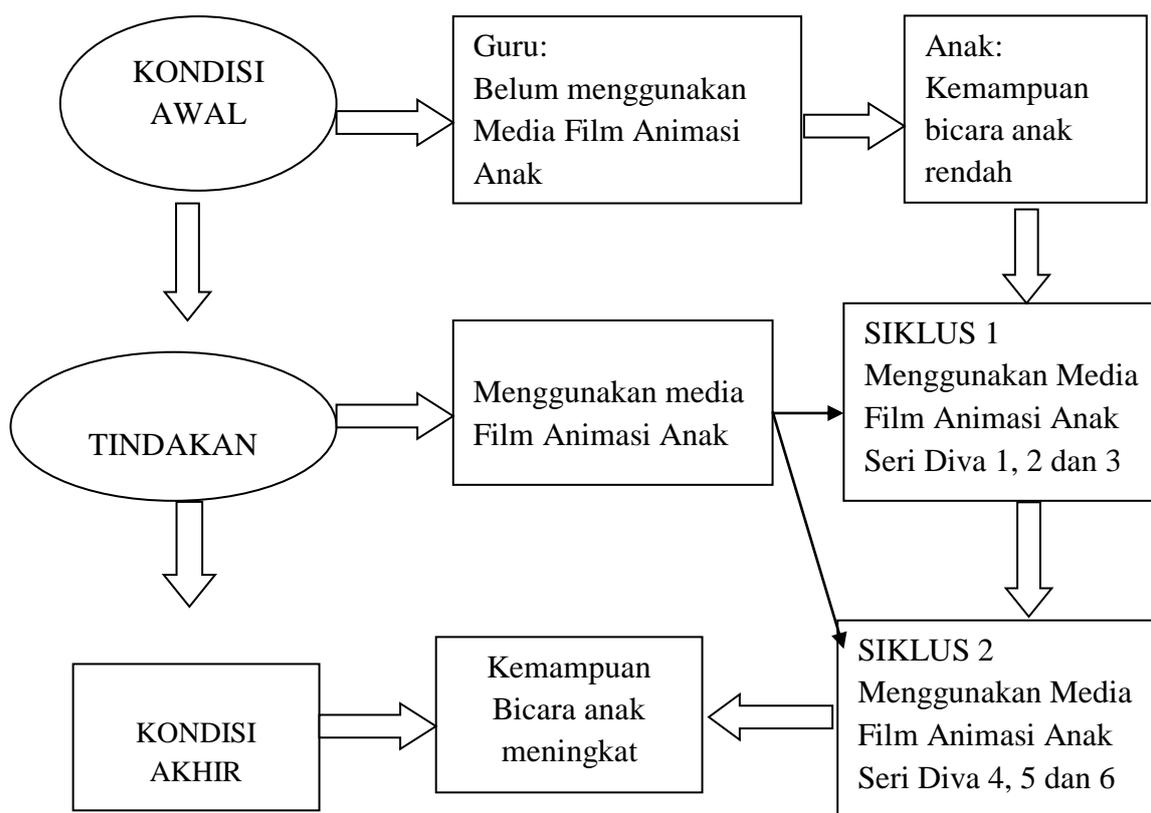
- f. Menggunakan tata bahasa yang benar dalam berbicara.

Pada periode kritis untuk menguasai tata bahasa terjadi sebelum umur tiga tahun. Anak anda akan meniru struktur bahasanya sesuai dengan pola-pola yang ia dengar selama kehidupan sehariannya. Oleh karena itu, gunakan ucapan yang secara tata bahasa benar.

D. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan. Apabila mampu berkomunikasi dengan baik, maka anak dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam bentuk lisan maupun tertulis. Perkembangan bahasa usia dini terbagi dalam empat aspek yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan menyimak merupakan kemampuan bahasa yang paling awal dikuasai oleh anak sebelum anak mampu untuk bicara. Kemampuan bicara merupakan gerbang awal untuk dapat menguasai berbagai informasi untuk saling berkomunikasi, bahkan anak tidak akan dapat berkomunikasi dengan baik tanpa adanya kemampuan bicara yang baik. Dengan demikian,

kemampuan bicara perlu ditingkatkan agar berkembang secara optimal sebagai modal untuk mengembangkan kemampuan yang lain. Penggunaan media film Animasi anak dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bicara anak. Melalui media film animasi anak, anak akan semakin tertarik dalam menyimak proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat melibatkan semua fungsi audio visual anak, sehingga anak akan lebih mudah dalam memahami isi cerita. Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2. 1 : Kerangka Berfikir

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di Kelompok Bermain SKB Demak jalan Sultan Trenggono nomer 61 Kecamatan Demak Kabupaten Demak.

2. Waktu Penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan, antara bulan Oktober sampai dengan bulan Desember pada semester I tahun ajaran 2021/2022.

3. Subjek Penelitian.

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik Kelompok Bermain SKB Demak kecamatan Demak kabupaten Demak, yang terdiri dari Kelompok Banana kelompok usia 4-5 tahun dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda kebiasaan berbahasa dilingkungan keluarga.

4. Fokus Penelitian.

Penelitian ini menfokuskan pada media film animasi anak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik di Kelompok Bermain SKB Demak. Kedua, melalui penelitian ini film animasi anak dapat menjadi media pembelajaran terpadu di Kelompok Bermain SKB Demak, dan ketiga dapat meningkatkan keterampilan bicara anak

Kelompok Bermain SKB Demak dengan memanfaatkan film animasi anak.

B. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas (Kasihani Kasbolah, 1998: 12).

Sebagai Pendidik, penulis berusaha mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak didik dengan menggunakan media film animasi anak. Jika hasil yang dicapai pada siklus satu (1) belum sesuai dengan harapan maka akan dilakukan disiklus kedua (2) melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, catatan dilapangan dan refleksi.

1. Siklus 1.

a. Perencanaan (*planning*).

Peneliti menentukan titik-titik atau fokus masalah yang perlu mendapatkan perhatian khusus kemudian mencari alternatif tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti membuat scenario kegiatan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, tertulis dalam bentuk RPPH serta menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenakan tindakan di kelas. Peneliti dan guru melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tema dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Catatan di lapangan

Catatan di lapangan merupakan alat pengumpul data peristiwa atau kejadian selama proses kegiatan berlangsung seperti catatan anekdot anak, ceklis dan pencapaian perkembangan anak.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai serta dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, kendala, maupun masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan tindakan yang lebih baik pada siklus berikutnya.

2. Siklus 2.

Pada siklus 2 ini, pendidik memberikan kesempatan pada anak untuk menentukan tema dari film animasi anak apa yang ingin mereka pelajari sesuai dengan minat dan ketertarikan anak, sebagai evaluasi dari siklus 1 sehingga membuat anak menjadi lebih tertarik karena sesuai dengan minat dan ketertarikan anak sendiri. Untuk meningkatkan efektifitas pendidik menggunakan sarana alat yang berbeda pula dari siklus 1. Pada siklus 2 anak diberikan media layar LCD proyektor yang lebih besar dan lebar dibandingkan dengan siklus 1 yang menyaksikan dilayar monitor laptop. Adapun kegiatan pembelajaran pada siklus 2 hampir sama dengan pembelajaran pada siklus 1.

C. Teknik Pengumpulan Data

Disini penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi.

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau anak-anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya tindakan, yaitu penggunaan media film animasi anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Berikut lembar observasi kemampuan bicara anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3. 1 : Lembar observasi perkembangan berbicara anak

Variabel	Indikator	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan berbicara anak	Anak dapat menyebutkan nama tokoh dalam film animasi				
	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang terdapat dalam film				
	Anak dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam film				
	Anak mampu menyebutkan kegunaan benda-benda yang ada dalam film				
	Anak mampu menggunakan kalimat tanya				
	Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat				
	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana				
	Anak mampu berbicara lancar dengan kalimat sederhana				
	Anak mampu bercerita dengan kalimat sederhana				
	Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya				

2. Dokumentasi.

Dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, foto kegiatan, gambar atau dokumen selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila keterampilan berbicara anak mengalami peningkatan sebesar 75% dari jumlah kelompok Banana anak Kelompok Bermain SKB Demak yaitu mencapai indikator keberhasilan keterampilan berbicara dengan kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini mendeskripsikan tentang hasil dari pengolahan dan analisis data yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Adapun data-data yang diperoleh didapatkan melalui beberapa teknik dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang penulis dapatkan ketika melakukan observasi.

Penelitian pra siklus ini dilakukan di KB SKB Demak pada tanggal 12 Nopember 2021. Kegiatan penerapan media film animasi dalam meningkatkan bahasa anak di KB SKB Demak pada pra siklus ternyata menghasilkan perkembangan berbicara yang belum optimal. Berdasarkan observasi pra siklus yang dilakukan didapatkan hasil kondisi awal kemampuan berbicara anak berdasarkan indikator yang disusun oleh peneliti di kelompok Banana Kelompok Bermain SKB Demak tahun ajaran 2021/2022 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 : Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada tiap indikator

Variabel	Indikator	Keterangan (%)			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak dapat menyebutkan nama tokoh dalam film animasi	63,6	18,2	9,09	4,55
	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang terdapat dalam film	72,7	9,09	4,55	9,09
	Anak dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam film	59,1	18,2	13,6	4,55
	Anak mampu menyebutkan kegunaan benda-benda yang ada dalam film	81,8	4,55	4,55	4,55

Kemampuan berbicara anak	Anak mampu menggunakan kalimat tanya	77,3	4,55	9,09	4,55
	Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat	77,3	4,55	4,55	9,09
	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	81,8	4,55	4,55	4,55
	Anak mampu berbicara lancar dengan kalimat sederhana	86,4	4,55	4,55	0
	Anak mampu bercerita dengan kalimat sederhana	63,6	18,2	9,09	4,55
	Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya	68,2	9,09	9,09	9,09

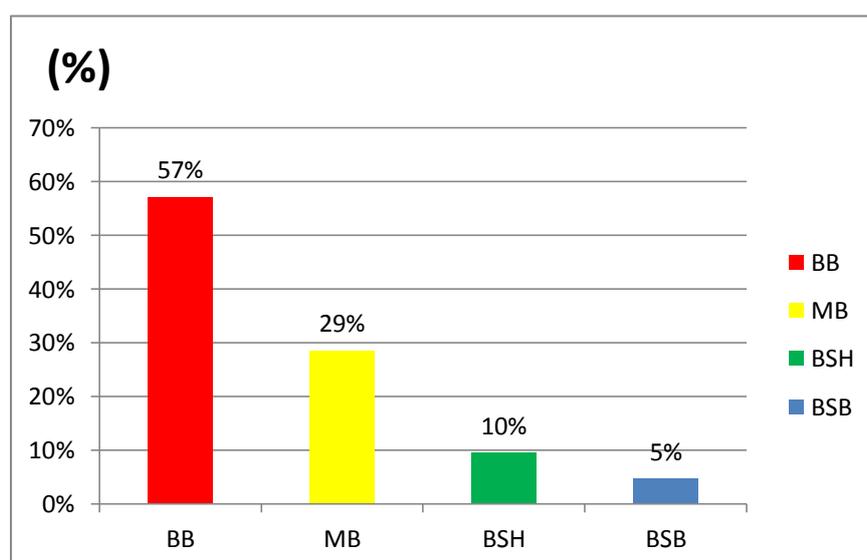
Berdasarkan data diatas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan film animasi seri diva menunjukkan bahwa indikator menyebutkan tokoh dalam film animasi yang dikategorikan belum berkembang 63.6%, menyebutkan benda yang ada di film 72.7% (belum berkembang), menyebutkan tempat yang ada pada film 59.1% (belum berkembang), menyebutkan kegunaan benda yang ada pada film yang dikategorikan belum berkembang 81.8%, menggunakan kalimat tanya 77.3% (belum berkembang), Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat 77.3% (belum berkembang), menjawab pertanyaan sederhana 81.8% (belum berkembang), berbicara lancar dengan kalimat sederhana 86.4% (belum berkembang), bercerita dengan kalimat sederhana 63.6% (belum berkembang), Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya 68.2% (belum berkembang)

Selanjutnya secara singkat kemampuan berbicara anak usia dini dari keseluruhan indikator yang diamati pada pra siklus dapat digambarkan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2: Hasil Observasi Pada Pra Siklus

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	12	57%
2	Mulai Berkembang (MB)	6	29%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	10%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	5%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak pada pra siklus atau sebelum tindakan belajar dengan film animasi terdapat 1 anak atau (5%) tergolong dalam kategori berkembang sangat baik, 2 anak atau (10%) yang tergolong kedalam kategori berkembang sesuai harapan, 6 anak atau (29%) tergolong kedalam kategori mulai berkembang, 12 anak atau (57%) tergolong kedalam kategori belum berkembang. Lebih lanjut kemampuan berbicara anak pada pra siklus dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini :



Grafik 4. 1: Persentase Kemampuan Berbicara Anak Prasiklus

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dilihat kemampuan berbicara anak usia dini masih banyak belum berkembang dengan persentase sebesar 57%. Sehingga perlu tindakan yaitu dengan menggunakan film animasi diva untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Menonton film akan menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran berbicara karena kegiatan yang dilakukan akan menarik dan menyenangkan sehingga memberikan pengalaman belajar bagi anak. Kegiatan dengan film animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dengan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini sebanyak II siklus yang dapat diuraikan pada sub bab selanjutnya.

B. Sajian Data Hasil Penelitian Tiap Siklus

1. Implementasi Pelaksanaan Siklus I

Dalam setiap siklus dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan perencanaan kembali untuk siklus berikutnya. Peneliti merencanakan waktu pelaksanaan tindakan pada Siklus I, yaitu hari Senin 15 November 2021, Selasa 16 November 2021, dan Rabu 17 November 2021. Pada siklus pertama, peneliti melakukan tindakan sebanyak 3 (tiga) kali. Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar melalui film animasi anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak pada siklus I, yaitu:

a. Perencanaan (*plan*)

Kegiatan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti telah menyiapkan dan menyusun beberapakebutuhan, diantaranya :

- 1) Peneliti merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)
- 2) Langkah selanjutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan pada proses belajar mengajar melalui film animasi
- 3) Guru menyiapkan berbagai peralatan yang digunakan untuk menonton film animasi yaitu laptop, film animasi seri diva, dan speaker
- 4) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat kemampuan anak dalam berbicara dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tindakan

- 1) Hari Ke 1 (Senin, 15 November 2021).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, Peneliti bertindak sebagai guru untuk melakukan pembelajaran dikelas. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I sebanyak 3 kali pertemuan. Adapun yang akan dilakukan pada siklus I di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, berdo'a, bernyanyi "dua mata saya", dan tepuk "panca indra" dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak didik, keaksaraan awal dengan mengingatkan hari tanggal bulan dan tahun di papan tulis dan terakhir menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan hari ini.



Gambar 4. 1: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I

b) Kegiatan Inti

Peneliti menunjukkan film animasi seri Diva episode 98 dengan judul "Mata Tomi Bengkak" di laptop kemudian anak-anak diminta mengamati siapa saja tokoh-tokoh yang ada di film tersebut, benda-benda apa saja yang ada di film, tempat apa saja yang nampak dalam film dan mereka diminta untuk mengulas atau menceritakan sebuah cerita tentang film itu didampingi oleh guru. Beberapa anak sudah mulai aktif menjawab, namun juga banyak

anak yang masih diam saat ditanya oleh guru. Seorang anak bernama Arka menjawab “Matanya Sakit karena liat HP terus .. bunda”, guru kemudian bertanya lagi, siap yang sakit mata mas Arka, Iapun menjawab “Tomi, bunda”. selanjutnya guru bertanya lagi kenapa mata Tomi bisa sakit, Arsen berusaha menjawab “karena main Hp terus..bunda”. Peneliti terlibat dengan setiap tanggapan anak-anak dan mengoreksi jika ada tanggapan yang kurang tepat.



Gambar 4. 2: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini. Guru melakukan kegiatan recalling, menanyakan lagi kepada anak apa judul film animasi yang baru saja dilihat, siapa saja tokoh yang ada pada film tersebut, siapa yang sakit mata, kenapa bisa sakit mata. Guru berpesan pada anak untuk selalu menjaga kesehatan mata dan tidak bermain HP dan melihat TV terlalu lama karena bisa menyebabkan sakit mata, dan

menginformasi untuk kegiatanbesok untuk berangkat kesekolah lagi,selanjutnya anak-anak diajak berdo'a,dan salam penutup dan janji pulang sekolah, dengan membuat lingkaran duduk yang rapi sebelum pulang.



Gambar 4. 3: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I

Adapun hasil perkembangan anak pada pertemuan pertama pada siklus I seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	7	33%
2	Mulai Berkembang (MB)	7	33%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	19%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan awal perilaku baik anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu sebanyak 1 (5%) anak, setelah dilakukan

tindakan pada siklus I pertemuan ke-I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 (19%) anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 (14%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 (33%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 7 (33%) anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak pada siklus I pertemuan ke-I belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori perilaku yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 4 (19%) anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%. Maka peneliti mengadakan pertemuan selanjutnya.

2) Hari Ke 2 (Selasa, 16 November 2021)

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 16 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.30 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru meminta anak untuk duduk dengan rapi. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam pembukaan, berdo'a bersama, bernyanyi dan tepuk. do'a yang dilakukan bersama sama adalah surat Al Fatihah dan do'a akan belajar. Guru menuliskan dipapan tulis mengingatkan kembali hari ini hari apa,

tanggal bulan dan tahun berapa serta mengajak anak mengenal huruf vokal a,i,u,e,o dengan bernyanyi sambil menggambar. kemudian guru menunjukkan film animasi dengan serial lain.



Gambar 4. 4: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I

b) Kegiatan Inti

Teknik penyampaian pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan pertama namun film animasi yang diputar anak-anak dengan serial berbeda yaitu seri 234, dengan judul “Upacara Bendera”. Saat menunjukkan film animasi, Ibu guru bertanya kepada anak-anak. Kegiatan apa yang sedang dilakukan anak-anak. Salah satu anak bernama Azril merespon “Upacara” Guru pun bertanya lagi pada yang lain “itu Bendera Negara siapa??? ”. Anak yang bernama Arjun menjawab “Indonesia”, setelah itu Guru bertanya lagi “apa warna Benderanya???” anak bernama Nadine menjawab “Merah Putih bunda”. Setelah anak-anak menonton video, guru memilih anak yang berani mengangkat

tangan untuk menceritakan yang ada di film animasi. Kegiatan pembelajaran dengan film animasi seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 5: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I

c) Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai anak-anak kembali ketempat duduk semula, guru mengulas beberapa pertanyaan lagi kepada anak-anak apa judul dari video tersebut, apa saja yang mereka lihat di film animasi tersebut, kegiatan apa yang mereka lakukan. Guru bertanya pada anak bernama Kania, apa yang dilakukan disekolah oleh anak-anak di video tadi, Kania menjawab (“Upacara bendera,. bunda”) kemudian guru bertanya lagi “apa warna benderanya”, Nadine menjawab “Merah dan Putih”. Guru menjelaskan tentang upacara bendera yang biasanya dilakukan setiap hari senin dan dalam rangka memperingati hari-hari besar nasional. Diakhiri dengan persiapan berdo’a, salam penutup dan

janji pulang sekolah.



Gambar 4. 6: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan kedua siklus I

Adapun hasil kemampuan anak pada pertemuan kedua pada siklus I seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	6	29%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	19%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	24%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	29%
Jumlah		21	100%

Tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-I, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 4 (19%) anak, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan ke-2 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 6 anak (29%), sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu

sebanyak 5 (24%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 4 (19%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 6 (29%) anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak dengan film animasi belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori (Berkembang Sangat Baik /BSB) hanya sebanyak 6 anak. Pada pertemuan kedua Siklus I ini, masih terlihat beberapa anak yang masih belum bisa menjawab pertanyaan dari guru, menyebutkan profesi yang ada di film, menyebutkan tempat apa saja yang di film.

3) Hari ke 3 (Rabu, 17 November 2021)

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 17 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.30 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan dimulai dengan guru dan anak-anak duduk dengan rapi kemudian diawali dengan salam pembuka, berdoa bersama seperti do'a mau makan dan do'a untuk kedua orang tua. Setelah berdoa anak-anak bersama guru melakukan tepuk-tepuk dan gerak-gerak sebagai kegiatan peregangan awal. Setelah itu guru mengabsen anak-anak sambil menyanyikan lagu "disekolah punya teman" dengan menuliskan nama dan gambar anak-anak di papan tulis, tak lupa mengingatkan anak mengenai hari tanggal

bulan dan tahun.



Gambar 4. 7: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan ketiga siklus I

b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan belajar dengan cerita singkat mengenai buaya dan kancil. Film animasi diva yang ditunjukkan guru pada pertemuan ke tiga adalah seri 03 dengan “Ada PR dari Buguru”. Di film tersebut, anak-anak diberi PR untuk dikerjakan dirumah untuk dibawa besok kesekolah, namun saat Tomi diajak Diva mengerjakan bersama-sa ia menolak, dan saat dirumah dia malah asyik bermain game sampai malam walaupun sudah diingatkan oleh ibunya untuk mengerjakan PRnya, sehingga malam-malam ia baru mengerjakan dan akhirnya ketiduran dan PRnya tidak dikerjakan dan mendapatkan hukuman berdiri di depan kelas.

Guru menanyakan benda apa saja yang ada dalam film animasi dan apa saja yang dilakukan Tomi, dan warna apa saja

buku PR yang dikumpulkan. Peneliti mendampingi dan mengamati kegiatan anak-anak saat melihat film. Ada beberapa anak masih agak bingung dan diam namun guru dan teman-teman tetap menyemangati dan memotivasi mereka.



Gambar 4. 8: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan ketiga siklus I

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini Guru melakukan kegiatan rekoling, menanyakan lagi kepada anak apa judul film animasi yang baru saja dilihat, siapa saja tokoh yang ada pada film tersebut, siapa yang tidak mengerjakan PR dan kenapa tidak mengerjakan PR,. Guru berpesan pada anak untuk selalu rajin belajar di rumah dan tidak bermain HP atau melihat TV terlalu lama karena kita sebagai anak sekolah harus rajin belajar agar jadi anak pintar dan menginformasi untuk kegiatanbesok untuk berangkat kesekolah lagi, berdo'a, dan salam penutup, dengan membuat lingkaran duduk yang rapi sebelum pulang. Guru bersama anak anak

merapikan peralatan yang digunakan pada hari ini, berdo'a setelah belajar dan janji pulang sekolah.



Gambar 4. 9: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan ketiga siklus I

Adapun hasil kemampuan berbicara anak pada pertemuan ketiga pada siklus I seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	4	19%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	19%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	48%
Jumlah		21	100%

Tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-II, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 6 (29%) anak, setelah dilakukan tindakan belajar dengan film animasi pada pertemuan ke-3 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 10

(48%) anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 3 (14%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 4 (19%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) menurun menjadi 4 (19 %) anak.

c. Observasi

Pada tahap observasi siklus I yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diketahui anak sangat antusias dan tertarik ketika menonton film animasi, mendengarkan penjelasan guru, dan beberapa diantara mereka dapat merespon pertanyaan dari guru terkait tema yang diputar. Anak kelihatan tertarik dan senang sehingga suasana menjadi gembira. Anak mengikuti penjelasan guru dan sesekali tanya-jawab tentang gambar yang ditunjukkan.

Pada tahap ini, disamping observasi perkembangan bicara anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara dengan cara menceritakan sesuai dengan apa yang ada pada film animasi yang sedang ditayangkan.

Dari hasil pengamatan pada siklus I ini, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini peserta didik sudah terlibat cukup aktif dan

kemampuan bicara yang dimilikinya mulai berkembang dengan baik, namun belum secara keseluruhan. Aspek yang diamati meliputi pengucapan, pengembangan kosakata, pembentukan kalimat, keberanian, kelancaran, dan ekspresi tubuh. Aspek pembentukan kalimat dan keberanian nampak belum mencapai maksimal hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak untuk menceritakan kembali rangkaian cerita yang ada pada film animasi dengan gerak tubuh sebagai dari mereka masih terlihat bingung. Adapun kemampuan berbicara pada siklus I disetiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 6 : Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada siklus I

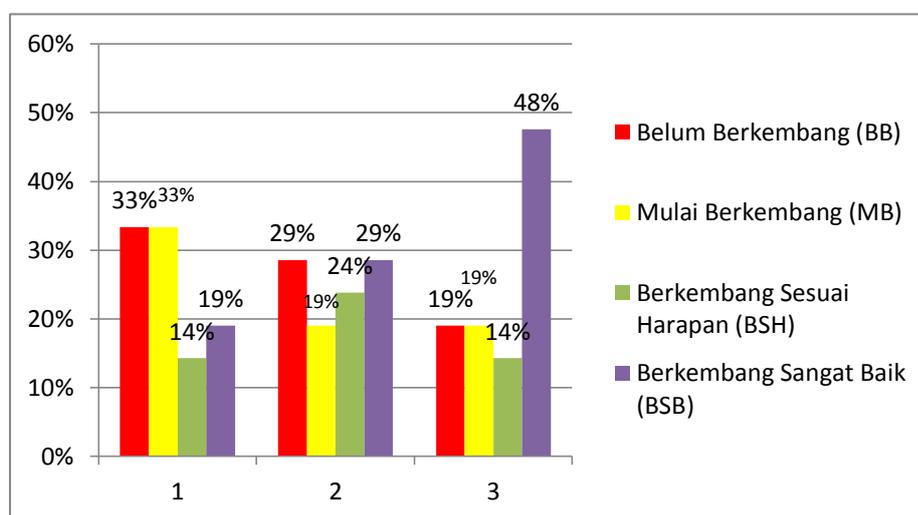
Variabel	Indikator	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan berbicara anak	Anak dapat menyebutkan nama tokoh dalam film animasi	27,3	13,6	36,4	18,2
	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang terdapat dalam film	36,4	9,09	18,2	31,8
	Anak dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam film	18,2	18,2	31,8	27,3
	Anak mampu menyebutkan kegunaan benda-benda yang ada dalam film	36,4	13,6	18,2	27,3
	Anak mampu menggunakan kalimat tanya	31,8	4,55	45,5	13,6
	Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat	27,3	18,2	18,2	31,8
	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	31,8	4,55	36,4	22,7
	Anak mampu berbicara lancar dengan kalimat sederhana	31,8	9,09	50	4,55
	Anak mampu bercerita dengan kalimat sederhana	31,8	13,6	31,8	18,2
	Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya	36,4	4,55	31,8	22,7

Berdasarkan data diatas pada proses pembelajaran setelah diberikan tindakan film animasi diva menunjukkan bahwa indikator menyebutkan tokoh dalam film animasi yang dikategorikan berkembang sangat baik menjadi 18.2%, menyebutkan benda yang ada di film 31.8% (berkembang sangat baik), menyebutkan tempat yang ada pada film 27.3% (berkembang sangat baik), menyebutkan kegunaan benda yang ada pada film yang dikategorikan berkembang sangat baik 27.3%, menggunakan kalimat tanya 13.6% (berkembang sangat baik), Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat 31.8% (berkembang sangat baik), menjawab pertanyaan sederhana 22.7% (berkembang sangat baik), berbicara lancar dengan kalimat sederhana 4.5% (berkembang sangat baik), bercerita dengan kalimat sederhana 18.2% (berkembang sangat baik), Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya 22.7% (berkembang sangat baik). Selanjutnya rata-rata perkembangan kemampuan berbicara anak dari keseluruhan indikator yang diamati selama siklus I, secara ringkas dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 7 : Rangkuman Hasil Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I

No.	Kriteria	Siklus I					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		f	%	f	%	f	%
1	Belum Berkembang	7	33	6	29	4	19
2	Mulai Berkembang	7	33	4	19	4	19
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14	5	24	3	14
4	Berkembang Sangat Baik	4	19	6	29	10	48

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berbicara anak hingga pertemuan ketiga siklus I ditemukan 10 anak (48%) digolongkan berkembang sangat baik, 3 anak atau (14%) digolongkan dalam kriteria berkembang sesuai harapan, dan 4 anak (19%) tergolong dalam kriteria mulai berkembang. Lebih jelasnya kemampuan berbicara anak hingga pertemuan ketiga pada siklus I dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 2: Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak belum meningkat sesuai harapan dan belum mencapai hasil yang ditargetkan. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui film animasi agar seluruh indikator dari kemampuan berbicara anak dapat mencapai persentase yang baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Perkembangan berbicara anak yang diukur berdasarkan indikator sudah mulai terlihat namun belum maksimal.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal dan tidak menyeluruh, hal ini terlihat masih ada anak-anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan nampak bingung.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan hari ke-1 sampai pertemuan ke-3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa dapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengelolaan waktu yang seefektif mungkin dalam melakukan kegiatan menggunakan media film Animasi anak memudahkan anak-anak dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Keberanian dan minat anak dalam mengungkapkan pendapat sudah terlihat meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat mengemukakan pendapat, belum ikut berpartisipasi dalam percakapan.

- 3) Metode yang digunakan yaitu kegiatan pembelajaran secara klasikal kurang tepat, karena anak hanya ikut-ikutan saja sehingga kurang menunjukkan kemampuan sendiri.
- 4) Media yang digunakan dalam menonton hanya berupa laptop. Jika ditonton oleh anak banyak ternyata kurang efektif, jadi membutuhkan layar yang lebar seperti LCD proyektor.

Walaupun ada beberapa kendala masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan siklus I, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I ini antara lain :

- 1) Anak-anak tenang dan mudah diatur
- 2) Anak-anak sangat antusias dengan kegiatan yang diberikan guru berdasarkan dari hasil penelitian dan saran teman sejawat, beberapa hal yang diperhatikan pada tindakan selanjutnya adalah sebagai berikut :
 - a) Media film animasi ditonton dengan LCD proyektor
 - b) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengekspresikan pendapat pada orang lain secara baik dan memberikan bimbingan kepada setiap anak agar kemampuan bicara anak lebih dapat terlihat peningkatannya.
 - c) Mengatur waktu seefisien mungkin agar pembelajaran maksimal.

2. Implementasi Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti melakukan tindakan sebanyak 3 (tiga) kali. Berikut langkah-langkah pelaksanaan siklus II:

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga kali pertemuan, maka diperoleh hasil bahwa kemampuan berbicara anak masih belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, untuk itu peneliti perlu melanjutkan siklus II yang akan dilakukan tiga kali pertemuan yaitu pada hari Senin 22 November 2021, Selasa 23 November 2021, dan Rabu 24 November 2021. Tahap perencanaan siklus II masih sama seperti tindakan siklus I antara lain:

- 1) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
- 2) Langkah selanjutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan pada proses belajar mengajar melalui film animasi
- 3) Guru menyiapkan berbagai peralatan yang digunakan untuk menonton film animasi yaitu PC, film animasi diva, LCD Proyektor dan speaker



Gambar 4. 10: Alat dan Bahan Siklus II

- 4) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat kemampuan anak dalam berbicara dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari senin 22 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.30 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pertemuan hari ke 4.
 - a) Kegiatan Awal.

Untuk kegiatan awal, seperti pada siklus pertama guru membuka kegiatan awal dengan salam pembukaan, berdo'a sebelum belajar, dan bernyanyi "kasih ibu" bersama-sama, mengabsensi kehadiran anak. Selanjutnya, membiasakan keaksaraan awal dengan menuliskan nama hari, tanggal, bulan

dan tahun sebelum memulai kegiatan, guru berpesan dan memberikan motivasi agar anak senang melaksanakan kegiatan hari.



Gambar 4. 11: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan pertama siklus II

b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan belajar dengan cerita singkat mengenai kasih Ibu. Selanjutnya memberikan Film animasi diva yang ditunjukkan guru pada pertemuan ke keempat adalah seri 113 dengan judul “selamat hari Ibu”. Di film tersebut, anak-anak ditunjukkan saat Diva dan Mona disibukkan dengan memasak nasi goreng dan telur mata sapi didapur untuk memberikan kejutan kepada Ibunya dalam rangka hari Ibu. Setelah menonton film itu, Ibu guru menanyakan benda apa saja yang ada dalam film animasi dan apa yang sedang Diva dan Mona lakukan didapur, Masakan apa yang sedang mereka masak dan apa saja

bumbu yang digunakan. Untuk membuat kegiatan lebih menarik. Guru mendampingi anak-anak untuk menceritakan kembali episode yang ditonton pada hari ini. Ada beberapa anak masih agak bingung dan diam namun guru dan teman-teman tetap menyemangati dan memotivasi mereka



Gambar 4. 12: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan pertama siklus II

c) Kegiatan Akhir

Guru dan anak-anak duduk dan menanyakan perasaanya setelah mengikuti kegiatan ini dan mengulang kembali apa saja yang sudah dilihat oleh anak, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab satu persatu dan memberikan tanggapan. Syafira menjawab “masak nasi goreng didapur buat ibunya..bunda”

Selanjutnya, memberitahukan kegiatan yang akan datang, setelah itu guru bersama anak anak merapikan peralatan yang

digunakan pada hari ini, berdo'a setelah belajar dan janji pulang sekolah.



Gambar 4. 13: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan pertama siklus II

Adapun hasil kemampuan berbicara anak pada pertemuan pertama pada siklus II seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	10%
2	Mulai Berkembang (MB)	3	14%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	62%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak pada siklus II pertemuan I ditemukan anak yang memiliki kemampuan berbicara anak yang di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 13 anak atau (62%), dan 3 anak atau (14%) yang dikategorikan berkembang

sesuai harapan. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan I yang belum mencapai target. Maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya.

2) Pertemuan Hari ke 5

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 23 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.30 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyambut kedatangan anak, membimbing anak untuk berbaris memberi salam untuk masuk ke kelas, mengatur posisi duduk anak, mengajak anak berdo'a, tepuk-tepuk dan bernyanyi "bangun tidur kuterus mandi" mengenalkan keaksaraan awal dan memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan dengan baik.



Gambar 4. 14: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan kedua siklus II

b) Kegiatan Inti

Teknik penyampaian pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan sebelumnya namun film animasi pada pertemuan ini adalah diva seri 238 tentang “musim demam berdarah”. Saat menonton serial tersebut, guru menanyakan kepada apa penyakit yang sedang diceritakan, Siapa yang sedang sakit dan Ia dirawat dimana kepada anak-anak. Kania menjawab “sakit demam berdarah.. bunda yang sakit Tomi di rumah sakit” dan bertanya lagi kepada anak-anak bagaimana cara mencegah demam berdarah sesuai dengan film. Nadine menjawab “tidak boleh menggantung baju, dan memakai obat nyamuk..bunda”. Guru pun dengan cepat merespon “iya kalian betul anak-anak”. Setelah ini kalian apa yang harus kalian lakukan untuk mencegah demam berdarah. Kegiatan pembelajaran dengan film animasi seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 15: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan kedua siklus II

c) Kegiatan Akhir

Setelah semua kegiatan selesai, kegiatan selanjutnya yaitu rekoling, mengulas kembali apa saja yang anak lihat dari film animasi yang sudah dilihat. Seorang anak bernama Kania menjawab “Tomi kena sakit demam berdarah.. bunda” selanjutnya guru bertanya lagi apa yang menyebabkan penyakit demam berdarah, anak bernama Syafira menjawab “Nyamuk..bunda” guru bertanya lagi nyamuk apa Mbak Syafira. namun mbak Shafira masih kesulitan mengucapkan nyamuk “Aedes aegypti”. Selanjutnya Guru mengajak anak untuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan rumah agar terhindar dari penyakit demam berdarah. Kegiatan diakhiri dengan berdo’a bersama lalu salam penutup.

Adapun hasil pengamatan pertemuan ke dua bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	10%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	16	76%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak pada siklus II pertemuan 2 ditemukan anak yang memiliki kemampuan berbicara yang di kategorikan

berkembang sangat baik sebanyak 16 anak atau (76%) meningkat dibandingkan pada pertemuan pertama, dan 3 anak atau (14%) yang dikategorikan berkembang sesuai harapan, dan hanya 2 anak kategori mulai berkembang. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan 2 yang belum mencapai tingkat keberhasilan. Maka peneliti melakukan tindakan ke tiga pada siklus ke II.

3) Pertemuan Hari ke 6

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 24 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB.

Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyambut kedatangan anak, membimbing anak untuk berbaris memberi salam dan masuk kedalam kelas, dilanjut dengan memberika salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai kegiatan pagi ini. Mengenalkan lagi tentang keaksaaraan awal dengan menuliskan nama hari, tanggal, bulan dan tahun dilanjut dengan mengajak anak bernyanyi “tik-tik bunyi hujan” serta mengatur posisi duduk anak-anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti kegiatan dengan konsentrasi.



Gambar 4. 16: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan ketiga siklus II

b) Kegiatan Inti

Guru mengawali kegiatan belajar dengan cerita singkat musim hujan. Film animasi Diva yang ditunjukkan guru pada pertemuan terakhir adalah seri 228 dengan tema “jas hujan”. Tema ini dipilih karena sesuai dengan musim saat ini yaitu musim hujan di bulan Desember. Di film tersebut, Diva mau berangkat sekolah dan kebetulan pada pagi hari sedang turun hujan. Hujan sangat deras Diva hanya membawa payung. Lumpur nempel di baju Diva akibat percikan hujan. Setelah sampai sekolah, Diva melihat Putu membawa jas hujan bagus. Singkat cerita, Diva meminta Ibunya untuk membelikan jas hujan karena payung kurang efektif di musim hujan. Setelah nonton film dengan tema ini. Ibu guru menanyakan benda apa saja yang ada dalam film animasi, dimana saja Diva dan teman-temannya bisa membeli

benda tersebut, dan apa fungsi dari benda yang ada di film. Pada pertemuan terakhir, guru melihat anak-anak yang saling menjawab dan bercerita satu sama lain walaupun masih ada anak yang diam namun jumlahnya sedikit.



Gambar 4. 17: Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan ketiga siklus II

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru melakukan tanya jawab tentang belajar dengan film animasi dengan mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, berdoa sebelum pulang, salam penutupan, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang.

Adapun hasil pengamatan pertemuan ketiga bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 10: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	5%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	10%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	18	86%
Jumlah		21	100%

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak pada siklus II pertemuan ketiga ditemukan anak yang memiliki kemampuan berbicara yang dikategorikan berkembang sangat baik sebanyak 18 orang anak atau (86%) meningkat dibandingkan pada pertemuan kedua, dan 2 anak atau (10%) yang dikategorikan berkembang sesuai harapan. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan 3 yang sudah mencapai tingkat keberhasilan. Maka peneliti tidak melakukan tindakan selanjutnya artinya peningkatan kemampuan berbicara anak dengan media film animasi anak berhasil.

c. Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa ada ketertarikan besar pada anak terhadap media film animasi. Anak-anak secara keseluruhan duduk dengan rapi dan ceria menonton cerita film animasi diva. Alur cerita sangat menambah pengetahuan baru anak tentang hal-hal baru dan menambah kosakata dari benda-benda yang belum diketahui oleh anak didik. Disisi lain, tema yang disajikan di film animasi sesuai dengan keadaan anak saat ini seperti

musim hujan dan apa yang harus disiapkan dimusim hujan. Sehingga anak mengaitkan cerita dengan pengalaman mereka yang pernah dialaminya.

Lebih lanjut lagi, anak terlihat lebih percaya diri membicarakan pendapat dan ide mereka secara langsung. Disisi lain, saat anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali cerita yang ada di film anak sangat antusias dan bergembira dengan cerita tersebut. Adapun kemampuan berbicara pada siklus II disetiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 11: Hasil Pengamatan kemampuan berbicara pada siklus II

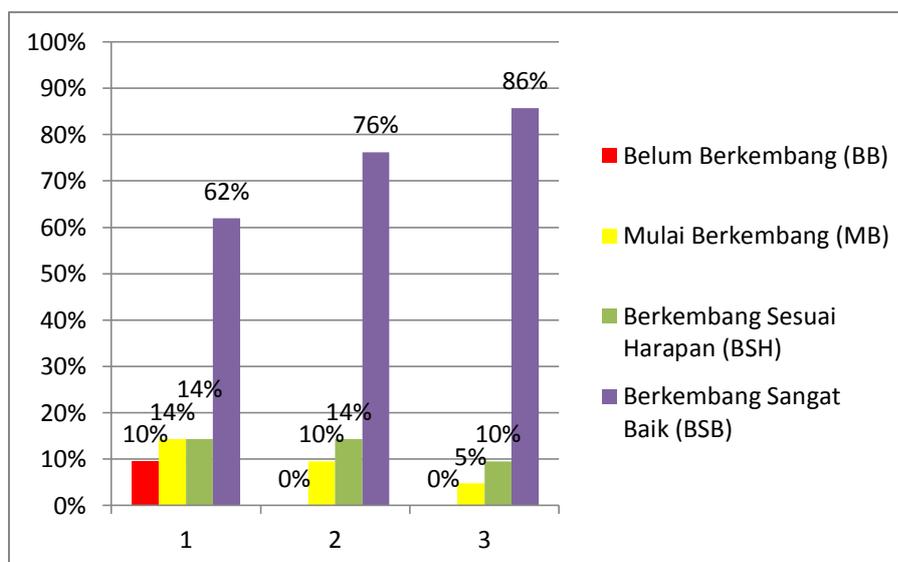
Variabel	Indikator	Keterangan			
		BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan berbicara anak	Anak dapat menyebutkan nama tokoh dalam film animasi	4,55	0	4,55	86,4
	Anak dapat menyebutkan benda-benda yang terdapat dalam film	4,55	9,09	27,3	54,5
	Anak dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam film	4,55	4,55	31,8	54,5
	Anak mampu menyebutkan kegunaan benda-benda yang ada dalam film	0	9,09	27,3	59,1
	Anak mampu menggunakan kalimat tanya	4,55	0	22,7	68,2
	Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat	4,55	4,55	27,3	59,1
	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	4,55	4,55	13,6	72,7
	Anak mampu berbicara lancar dengan kalimat sederhana	9,09	4,55	13,6	68,2
	Anak mampu bercerita dengan kalimat sederhana	0	9,09	36,4	50
	Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya	4,55	4,55	13,6	72,7

Berdasarkan data diatas pada proses pembelajaran setelah diberikan tindakan film animasi diva di siklus ke II pertemuan terakhir menunjukkan bahwa indikator menyebutkan tokoh dalam film animasi yang dikategorikan berkembang sangat baik menjadi 86.4%, menyebutkan benda yang ada di film 54.5% (berkembang sangat baik), menyebutkan tempat yang ada pada film 54.5% (berkembang sangat baik), menyebutkan kegunaan benda yang ada pada film yang dikategorikan berkembang sangat baik 59.1%, menggunakan kalimat tanya 68.2% (berkembang sangat baik), Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat 59.1% (berkembang sangat baik), menjawab pertanyaan sederhana 72.7% (berkembang sangat baik), berbicara lancar dengan kalimat sederhana 68.2% (berkembang sangat baik), bercerita dengan kalimat sederhana 50% (berkembang sangat baik), Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya 72.7% (berkembang sangat baik). Selanjutnya rata-rata perkembangan kemampuan berbicara anak dari keseluruhan indikator yang diamati selama siklus II, dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 12: Rangkuman Observasi kemampuan berbicara Anak Pada Siklus II

No	Kriteria	Siklus II					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		f	%	f	%	f	%
1	Belum Berkembang	2	10%	0	0%	0	0%
2	Mulai Berkembang	3	14%	2	10%	1	5%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%	3	14%	2	10%
4	Berkembang Sangat Baik	13	62%	16	76%	18	86%

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak hingga pertemuan ketiga siklus II ditemukan 18 anak atau (86%) tergolong dalam kriteria berkembang sangat baik, dan tidak ada anak yang masuk kategori belum berkembang, hanya 1 orang anak (5%) tergolong dalam kriteria mulai berkembang. Sehingga dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan hasil berbicara anak sudah mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu sebanyak 80% dalam kategori berkembang sangat baik. Lebih jelasnya perkembangan anak hingga pertemuan ketiga pada siklus II dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 3 : Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Pada Siklus II

Grafik 4.3 diatas menunjukkan bahwa kemampuan berbicara pada pertemuan ke tiga meningkat sesuai harapan dan sudah mencapai hasil yang memuaskan. Kemampuan berbicara dengan kategori berkembang sangat baik mencapai 86% sudah mencapai batas indikator

keberhasilan pada penelitian ini. Sehingga peneliti tidak melanjutkan tindakan lagi.

d. Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti melaksanakan dan memperbaiki hasil refleksi atau hambatan-hambatan yang ditemukan di siklus I sehingga hambatan-hambatan yang diperoleh pada tindakan siklus I sudah diatasi pada siklus II kegiatan berjalannya lancar dan anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan karena dapat terlibat secara langsung yaitu menonton film animasi bersama-sama dan berbagi ide maupun pendapat dengan teman lainnya dalam pembelajaran sehingga tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Saat pengamatan di akhir pertemuan pada siklus II masih ditemukan satu atau dua anak yang masih belum memenuhi kriteria yaitu ada 1 anak yang masih pada kategori belum berkembang, tetapi hal tersebut tidak menjadi masalah disebabkan secara keseluruhan kemampuan berbicara melalui film animasi anak telah memenuhi indikator yang ditetapkan, yaitu 18 anak dari 21 anak masuk dalam kriteria berkembang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan yang dicapai oleh anak. Oleh karena itu penelitian merasa cukup dan dihentikan sampai siklus II. Adapun hasil refleksi secara rinci sebagai berikut:

- 1) Dengan mendapat informasi baru atau pengalaman baru melalui film animasi dapat menambah kosakata anak
- 2) Minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah semakin meningkat, hal ini terlihat dari antusias anak dalam menceritakan kembali film animasi tersebut
- 3) Kepercayaan diri anak sudah terlihat berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari anak yang sudah dapat mengemukakan pendapatnya, berani tanya jawab dengan guru atau teman sebayanya.

Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil karena peningkatan kemampuan berbicara anak sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di Kelompok Bermain SKB Demak.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini, guru menggunakan film animasi serial diva yang disesuaikan dengan tema untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada anak. Selain itu, film yang ditonton anak-anak juga sesuai tema saat ini sehingga anak merasa dibawa ke lingkungan yang bisa mengeksplor kemampuan anak. Melalui film animasi dari siklus I ke

siklus II, anak didik mengalami peningkatan kemampuan berbicara dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

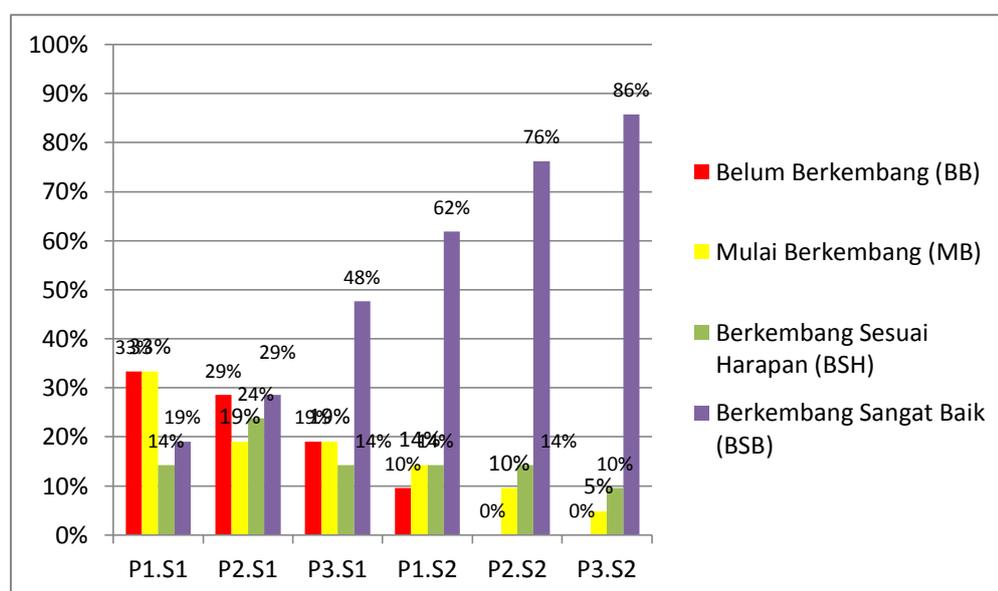
Pada setiap kegiatan pembelajaran, guru memberikan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan untuk anak, dengan lingkungan yang nyaman dan menyenangkan akan memberikan pengaruh besar terhadap anak untuk dapat mengikuti pembelajaran melalui film animasi. Peningkatan kemampuan berbicara anak hingga akhir pertemuan setiap siklus secara ringkas dirangkum pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4. 13 : Kemampuan Berbicara Anak dengan film animasi

No.	KRITERIA	SIKLUS											
		1.1		1.2		1.3		2.1		2.2		2.3	
		f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%
1	Belum Berkembang (BB)	7	33	6	29	4	19	2	10	0	0	0	0
2	Mulai Berkembang (MB)	7	33	4	19	4	19	3	14	2	10	1	5
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14	5	24	3	14	3	14	3	14	2	10
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	19	6	29	10	48	13	62	16	76	18	86
JUMLAH		21	100	21	100	21	100	21	100	21	100	21	100

Tabel 4.13 di atas adalah proses pembelajaran siklus I dan II, Presentase anak yang dikategorikan berkembang sangat baik pada pertemuan pertama siklus I ada 19%, Setelah diberikan tindakan dua kali dengan film animasi diva kemampuan berbicara anak meningkat menjadi 48% diakhir siklus I atau pertemuan ke 3. Karena peningkatan tersebut belum mencapai hasil yang

ditetapkan kemudian guru memberikan tindakan tiga kali pada siklus II melalui film animasi diva dengan serial yang berbeda. Dan akhirnya, pada tindakan ke enam atau pembelajaran ke tiga siklus II dengan hasil peningkatan menjadi 86% sehingga penelitian dinyatakan berhasil karena melebihi target penelitian sebesar 80%. Lebih jelasnya kemampuan berbicara anak hingga pertemuan terakhir dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 4 : Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Tiap pertemuan

Dari grafik di atas menunjukkan persentase kemampuan berbicara pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa film animasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di Kelompok Bermain SKB Demak dengan bukti kemampuan awal berbicara hanya 5% namun setelah melalui pembelajaran dengan film animasi diva sebanyak 6 kali meningkat menjadi 86%.

Perkembangan berbicara merupakan salah satu aspek perkembangan yang memiliki peranan yang cukup penting bagi kehidupan anak yang akan datang. Menurut pendapat Owens (2012: 6) menjelaskan perkembangan berbicara merupakan cara verbal dalam berkomunikasi. Berdasarkan data pengukuran awal yang diperoleh di Kelompok Bermain SKB Demak, perkembangan berbicara anak masih perlu ditingkatkan. Sebagian anak masih kurang mampu mengungkapkan ide yang ada dibenaknya.

Film animasi termasuk media audio-visual. Film dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, film yang diputar didepan anak harus merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Menurut Elisabeth Hurlock (Ismail, 2009: 72) menjelaskan bahwa film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia baru manusia dan hewan, serta melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Elisabeth Hurlock (dalam Ismail, 2009: 72) yang menjelaskan bahwa film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia baru manusia dan hewan, serta melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya. Digunakannya media film animasi dalam proses pembelajaran dikarenakan film animasi sangat menarik dan menyenangkan sehingga anak dengan mudah menerima pengetahuan yang diperolehnya. Sejalan juga dengan pendapat Richard dalam penjelasan karakteristik anak usia dini bahwa dongeng atau cerita merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak khususnya dalam hal berbicara.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas dapat diketahui bahwa melalui penggunaan media film animasi anak dapat meningkatkan keterampilan bicara anak usia 4-5 tahun kelompok banana pada Kelompok Bermain SKB Kecamatan Demak.

Hal ini dapat dilihat dari adanya perkembangan bicara anak yang mencapai berkembang sangat baik hanya 1 orang dari semua peserta didik yang berjumlah 21 peserta didik. Kemudian pada akhir siklus I peserta didik yang memiliki kemampuan berbicara sangat baik terdapat 10 anak. Dan pada ahir siklus II bertambah lagi menjadi 18 anak atau 86 % peserta didik yang telah mencapai standar penilaian yang telah ditetapkan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan dan dengan adanya saran-saran tersebut besar harapan penulis untuk dapat membawa kemajuan dibidang pendidikan khususnya program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang diminati anak karena dengan begitu anak akan semangat dan aktif dalam belajar,

sehingga tidak ada anak yang merasa jenuh, bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua lebih meluangkan waktu untuk menemani anak saat menonton film animasi anak dan memberikan bimbingan kepada anak mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam film animasi anak tersebut sehingga anak memahami isi dari cerita film animasi anak yang mereka tonton.

3. Bagi lembaga sekolah

Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan untuk meningkatkan peranannya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan berbicara anak agar dapat berkembang optimal sesuai tahapan perkembangan anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat memilih media yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari penelitian ini masih kurang dalam keterbatasan diri mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini. dan kurangnya mendapatkan kesempatan waktu untuk menerapkan pembelajaran melalui media film animasi anak untuk meningkatkan

keterampilan berbicara anak secara rutin karena padatnya kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain SKB Demak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2018. *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal* Yogyakarta: Andi.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, *Media pembelajaran*, 2011. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir & Bsyiruddin Usman, 2012. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Prees
- Hegarty, 2014. "Mental Animation: Inferring Motion From Static Displays of Mechanical Systems", *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, vol. 18, no. 5
- Indah Setyoningsih.2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: universitas Terbuka
- Indriana,Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogjakarta: Diva Perss, 2011
- Julia Helwanti “Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung”.2019.
- Kurnia, Rita. 2019. *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra
- Madyawati, Lilis.2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta Kencana
- Mukatiatun Sri, “*Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual*”. *Jurnal Ilmiah PG-PAUDIKIP Veteran Semarang*, Vol. 2 No.2, 2015
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 TentangStandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
- Rora Rizky Wandini. 2017. *PengenalanHurufVokalTerhadap Anak Usia Dini Dengan Media Audio Visual*. *JurnalTarbiyah*, Vol. XXIV, No. 1, Januari-Juni2017 ISSN: 0854 – 2627
- Salimah. 2011. *Dampak Penerapan Bermain Dengan Media Gambar Seri Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosa Kata Anak Usia Dini*.

- Suhartono. 2015. Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini,(Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi)
- Suleiman. 2011. Media Audio-Visual. Jakarta: PT. Gramedia.
- Suparni, "*Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini*", Journal on Software Engineering Vol. 2 No. 1, 2016
- Tarigan. 2015. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Group.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Surat Keterangan Penelitian Dari SKB

Daftar Nama Peserta Didik

Lebar Observasi

Hasil Observasi Pra Siklus Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 1 Siklus 1 Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 2 Siklus 1 Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 3 Siklus 1 Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 1 Siklus 2 Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 2 Siklus 2 Kelompok Banana

Hasil Observasi Pertemuan 3 Siklus 2 Kelompok Banana

Link Materi Film Animasi Anak

RPPH

Lampiran : Lembar observasi perkembangan bicara anak

LEMBAR OBSERVASI

No	Nama	Aspek yang diamati									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	TYAS										
2	NADINE										
3	KAYSHA										
4	SHAFIRA										
5	ARSEN										
6	TIARA										
7	RADIT										
8	KANIA										
9	YUSUF										
10	BELVA										
11	ARKA										
12	SALISA										
13	DARYL										
14	RANISSA										
15	NAURA										
16	SYAQUILA										
17	RARA										
18	ZAYDAN										
19	SYIFA										
20	MILCHA										
21	ALESHA										

Keterangan :

- 1 : Anak dapat menyebutkan nama tokoh dalam film animasi
- 2 : Anak dapat menyebutkan benda-benda yang terdapat dalam film
- 3 : Anak dapat menyebutkan tempat yang terdapat dalam film
- 4 : Anak mampu menyebutkan kegunaan benda-benda yang ada dalam film
- 5 : Anak mampu menggunakan kalimat Tanya
- 6 : Anak mampu menceritakan kembali yang telah dilihat
- 7 : Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana
- 8 : Anak mampu berbicara lancar dengan kalimat sederhana
- 9 : Anak mampu bercerita dengan kalimat sederhana
- 10 : Anak mampu mengungkapkan keinginannya atau penolakannya

Lampiran : Hasil observasi pra siklus

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
2	NADINE	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11	BB
3	KAYSHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
4	SHAFIRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
5	ARSEN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	TIARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
7	RADIT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
8	KANIA	1	4	3	4	3	4	4	3	2	4	32	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	18	MB
10	BELVA	2	2	1	2	4	1	1	1	1	1	16	MB
11	ARKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
12	SALISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
13	DARYL	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	14	MB
14	RANISSA	4	2	3	1	1	1	1	1	4	3	21	BSH
15	NAURA	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3	16	MB
16	SYAQUILA	2	1	4	1	1	3	1	1	2	4	20	MB
17	RARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
18	ZAYDAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
19	SYIFA	2	1	3	1	3	4	3	1	3	2	23	BSH
20	MILCHA	2	4	2	1	1	1	2	1	2	2	18	MB
21	ALESHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	12	57%
2	MB	6	29%
3	BSH	2	10%
4	BSB	1	5%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 1 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
2	NADINE	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	11	BB
3	KAYSHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
4	SHAFIRA	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	BSB
5	ARSEN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	TIARA	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	33	BSB
7	RADIT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
8	KANIA	1	4	3	4	3	4	4	3	2	4	32	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	18	MB
10	BELVA	2	2	1	2	4	1	1	1	1	1	16	MB
11	ARKA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	BSB
12	SALISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
13	DARYL	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	14	MB
14	RANISSA	4	2	3	1	1	1	1	1	4	3	21	BSH
15	NAURA	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3	16	MB
16	SYAQUILA	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	29	BSH
17	RARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
18	ZAYDAN	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	14	MB
19	SYIFA	2	1	3	1	3	4	3	1	3	2	23	BSH
20	MILCHA	2	4	2	1	1	1	2	1	2	2	18	MB
21	ALESHA	3	2	1	2	1	1	2	1	1	1	15	MB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	7	33%
2	MB	7	33%
3	BSH	3	14%
4	BSB	4	19%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 2 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
2	NADINE	3	4	2	2	2	2	1	1	1	1	19	MB
3	KAYSHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
4	SHAFIRA	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	BSB
5	ARSEN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	TIARA	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	33	BSB
7	RADIT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
8	KANIA	1	4	3	4	3	4	4	3	2	4	32	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	18	MB
10	BELVA	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	34	BSB
11	ARKA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	BSB
12	SALISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
13	DARYL	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	14	MB
14	RANISSA	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	BSB
15	NAURA	3	1	2	1	1	1	1	1	2	3	16	MB
16	SYAQUILA	3	3	4	2	3	3	3	2	2	4	29	BSH
17	RARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
18	ZAYDAN	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	27	BSH
19	SYIFA	2	1	3	1	3	4	3	1	3	2	23	BSH
20	MILCHA	3	4	2	1	3	3	2	3	4	2	27	BSH
21	ALESHA	3	3	4	2	3	3	2	1	1	1	23	BSH

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	6	29%
2	MB	4	19%
3	BSH	5	24%
4	BSB	6	29%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 3 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	2	1	3	1	3	2	2	2	1	1	18	MB
2	NADINE	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	29	BSH
3	KAYSHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
4	SHAFIRA	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	BSB
5	ARSEN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	TIARA	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	33	BSB
7	RADIT	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	MB
8	KANIA	1	4	3	4	3	4	4	3	2	4	32	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	18	MB
10	BELVA	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	34	BSB
11	ARKA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	BSB
12	SALISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
13	DARYL	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	14	MB
14	RANISSA	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	BSB
15	NAURA	3	1	2	1	3	2	3	3	2	3	23	BSH
16	SYAQUILA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	BSB
17	RARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
18	ZAYDAN	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34	BSB
19	SYIFA	2	1	3	1	3	4	3	1	3	2	23	BSH
20	MILCHA	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	BSB
21	ALESHA	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	BSB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	4	19%
2	MB	4	19%
3	BSH	3	14%
4	BSB	10	48%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 1 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	24	BSH
2	NADINE	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	BSB
3	KAYSHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
4	SHAFIRA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	BSB
5	ARSEN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	BB
6	TIARA	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	33	BSB
7	RADIT	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	14	MB
8	KANIA	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	1	2	1	1	1	1	18	MB
10	BELVA	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	34	BSB
11	ARKA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	BSB
12	SALISA	3	3	2	3	2	1	3	2	1	2	22	BSH
13	DARYL	3	4	2	1	3	3	1	2	3	1	23	BSH
14	RANISSA	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	BSB
15	NAURA	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	36	BSB
16	SYAQUILA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	BSB
17	RARA	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	13	MB
18	ZAYDAN	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34	BSB
19	SYIFA	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	BSB
20	MILCHA	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	BSB
21	ALESHA	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	BSB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	2	10%
2	MB	3	14%
3	BSH	3	14%
4	BSB	13	62%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 2 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37	BSB
2	NADINE	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	36	BSB
3	KAYSHA	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	24	BSH
4	SHAFIRA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	BSB
5	ARSEN	1	1	2	1	2	3	1	2	1	1	15	MB
6	TIARA	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	33	BSB
7	RADIT	2	2	2	2	1	3	3	3	1	3	22	BSH
8	KANIA	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	37	BSB
9	YUSUF	3	3	2	3	3	2	3	1	3	3	26	BSH
10	BELVA	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	34	BSB
11	ARKA	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	32	BSB
12	SALISA	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	37	BSB
13	DARYL	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	37	BSB
14	RANISSA	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	32	BSB
15	NAURA	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	36	BSB
16	SYAQUILA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38	BSB
17	RARA	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	13	MB
18	ZAYDAN	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34	BSB
19	SYIFA	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36	BSB
20	MILCHA	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35	BSB
21	ALESHA	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	BSB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	0	0%
2	MB	2	10%
3	BSH	3	14%
4	BSB	16	76%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Hasil observasi pertemuan 3 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	TYAS	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37	BSB
2	NADINE	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38	BSB
3	KAYSHA	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	BSB
4	SHAFIRA	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37	BSB
5	ARSEN	4	3	3	3	3	3	1	2	3	2	27	BSH
6	TIARA	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	37	BSB
7	RADIT	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	BSB
8	KANIA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	BSB
9	YUSUF	4	3	2	3	3	2	3	1	3	3	27	BSH
10	BELVA	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	BSB
11	ARKA	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	35	BSB
12	SALISA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	BSB
13	DARYL	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	BSB
14	RANISSA	4	2	3	3	4	3	4	3	3	4	33	BSB
15	NAURA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	BSB
16	SYAQUILA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	BSB
17	RARA	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	13	MB
18	ZAYDAN	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	BSB
19	SYIFA	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	BSB
20	MILCHA	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	BSB
21	ALESHA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	BSB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	0	0%
2	MB	1	5%
3	BSH	2	10%
4	BSB	18	86%
Jumlah		21	100%

Skor :

1 : Belum Berkembang

2 : Mulai Berkembang

3 : Berkembang Sesuai Harapan

4: Berkembang Sangat Baik

Lampiran : Link video animasi

NO.	HARI / TANGGAL	ALAMAT LINK MATERI VIDIO DAN LAGU
1.	SENIN, 15 NOPEMBER 2021 TEMA /DIRI SENDIRI SUBTEMA/PANCA INDRA SUB-SUBTEMA/MATA	https://youtu.be/TW_ghxsHU3c VIDIO : 98 MATA TOMI BENGAK https://youtu.be/PPx1dBZmuWs LAGU : DUA MATA SAYA https://youtu.be/YBgvFLj1legw LAGU :MARI BERDOA https://youtu.be/sU5Zwd3qj4U DO'A : DO'A SEBELUM DAN SESUDAH MAKAN
2.	SELASA, 16 NOPEMBER 2021 TEMA/TANAH AIR SUBTEMA/NEGARAKKU SUB-SUBTEMA/BENDERA PUSAKA	https://youtu.be/0StoDpXZyAc VIDIO : 234 UPACARA BENDERA https://youtu.be/ANrC9Ep4AXA LAGU : INDONESIA RAYA https://youtu.be/kbHFU-tz1lc LAGU : GARUDA PANCASILA https://youtu.be/vqcqNYCh3VU LAGU : INDONESIA PUSAKA
3.	RABU, 17 NOPEMBER 2021 TEMA/LINGKUNGANKU SUBTEMA/SEKOLAHKU SUB-SUBTEMA/BUGURU	https://youtu.be/C5aeSKjvRK8 VIDIO : 03 Ada PR DARI BU GURU https://youtu.be/7oQP_qdsa-8 LAGU : TERIMA KASIH GURUKU (GURUKU TERSAYANG) https://youtu.be/Cn0QG_TYqfI LAGU : PERGI BELAJAR https://youtu.be/OgcOsl64huo DO'A : SEBELUM BELAJAR
4.	SENIN, 22 NOPEMBER 2021 TEMA/DIRI SENDIRI SUBTEMA/KELUARGAKU SUB-SUBTEMA/IBU	https://youtu.be/aPp_Sa20TrM VIDIO: 113 SELAMAT HARI IBU https://youtu.be/NAKQgddZnPg LAGU : KASIH IBU https://youtu.be/Pk0ep96I9Jc LAGU : AYAH IBU https://youtu.be/KKs1gMcDHzM DO'A : DO'A UNTUK KEDUA ORANG TUA

5.	SELASA, 23 NOPEMBER 2021 TEMA/ALAM SEMESTA SUBTEMA/MUSIM-MUSIM SUB-SUBTEMA/MUSIM HUJAN	https://youtu.be/AbYMk8mOxhQ VIDIO : 238 MUSIM DEMAM BERDARAH https://youtu.be/AscPw7aF_58 LAGU : BANGUN TIDUR https://youtu.be/t5bzkTgatBE DO'A : SEBELUM TIDUR DAN BANGUN TIDUR
6.	RABU, 24 NOPEMBER 2021 TEMA/ALAM SEMESTA SUBTEMA/MUSIM HUJAN SUB-SUBTEMA/JAS HUJAN	https://youtu.be/-W-c1INCwCE VIDIO : 228 JAS HUJAN https://youtu.be/xo_aYYv4Ehw LAGU : TIK TIK BUNYI HUJAN https://youtu.be/8QjktN4NtcU LAGU : TEK KOTEK KOTEK https://youtu.be/cYmw7XLsDA DOA : MASUK RUMAH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 3
 Hari/Tanggal : Senin, 15 Nopember 2021
 Pertemuan 1 Siklus 1
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Diri Sendiri / Panca Indra / Mata
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat video film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/TW_ghxsHU3c VIDEO : 98 MATA TOMI BENGAK
b.	Melihat video do'a pendek dan menirukan	https://youtu.be/sU5Zwd3qj4U DO'A : DO'A SEBELUM DAN SESUDAH MAKAN
c.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/PPx1dBZmuWs LAGU : DUA MATA SAYA https://youtu.be/YBgvFLj1egw LAGU :MARI BERDOA

- **Pembukaan**

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "dua mata saya"
- Tepuk "cinta"
- Tepuk "thebest"
- Diskusi tentang mata sebagai salah satu panca indra anak (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang " Mata adalah panca indra")
- Diskusi tentang mata sebagai panca indra
- Bercerita dan mengenal fungsi mata sebagai panca indra

Inti

- Melihat Video
- Berdiskusi dan Tanya jawab tentang isi video
- Menirukan do'a-do'a pendek harian
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan video apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 3
 Hari/Tanggal : Selasa, 16 Nopember 2021
 Pertemuan 2 Siklus 1
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Tanah Air/ Negaraku / Bendera Pusaka
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat video film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/0StoDpXZyAc VIDIO : 234 UPACARA BENDERA
b.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/ANrC9Ep4AXA LAGU : INDONESIA RAYA https://youtu.be/kbHFU-tzI1c LAGU : GARUDA PANCASILA https://youtu.be/vqcqNYCh3VU LAGU : INDONESIA PUSAKA

- **Pembukaan**

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "Indonesia Raya"
- Tepuk "cinta"
- Tepuk "anak Sholih"
- Diskusi tentang Bendera Negara Indonesia (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang "Bendera Negara Indonesia")
- Diskusi tentang Bendera Negara Indonesia
- Bercerita dan mengenal warna dan arti dari bendera Negara Indonesia

Inti

- Melihat Video
- Berdiskusi dan tanya jawab tentang isi video
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan vidio apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 3
 Hari/Tanggal : Rabu, 17 Nopember 2021
 Pertemuan 3 Siklus 1
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Lingkunganku/ Sekolahku / Bu guru
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat video film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/C5aeSKjvRK8 VIDEO : 03 Ada PR DARI BU GURU
b.	Melihat video do'a pendek dan menirukan	https://youtu.be/OgcOsl64huo DO'A : SEBELUM BELAJAR
c.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/7oQP_qdsa-8 LAGU : TERIMA KASIH GURUKU (GURUKU TERSAYANG) https://youtu.be/Cn0QG_TYqfI LAGU : PERGI BELAJAR

• Pembukaan

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "Guruku tersayang"
- Tepuk "Caca"
- Tepuk "Cinta"
- Diskusi tentang Sekolahku dan buguruku (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang " Bu Guru")
- Diskusi tentang sekolahku dan buguru
- Bercerita dan mengenal Tugas bu Guru disekolah

Inti

- Melihat Video
- Berdiskusi dan Tanya jawab tentang isi video
- Menirukan do'a-do'a pendek harian
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan vidio apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 4
 Hari/Tanggal : Senin, 22 Nopember 2021
 Pertemuan 1 Siklus 2
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Diri Sendiri / Keluargaku / Ibu
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat video film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/aPp_Sa20TrM VIDEO: 113 SELAMAT HARI IBU
b.	Melihat video do'a pendek dan menirukan	https://youtu.be/KKs1gMcDHzM DO'A : DO'A UNTUK KEDUA ORANG TUA
c.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/NAKQgddZnPg LAGU : KASIH IBU https://youtu.be/Pk0ep96I9Jc LAGU : AYAH IBU

- **Pembukaan**

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "KASIH IBU"
- Tepuk "cinta"
- Tepuk "Anak Sholeh"
- Diskusi tentang Ibu sebagai Orang Tua (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang "IBUKU")
- Diskusi tentang ibu di keluarga masing-masing
- Bercerita dan mengenal Ibu masing-masing

Inti

- Melihat Video
- Berdiskusi dan Tanya jawab tentang isi video
- Menirukan do'a-do'a pendek harian
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan vidio apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 4
 Hari/Tanggal : Selasa , 23 Nopember 2021
 Pertemuan 2 Siklus 2
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Alam Semesta / Musum-musim / Musim Hujan
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat vidio film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/AbYmK8mOxhQ VIDIO : 238 MUSIM DEMAM BERDARAH
b.	Melihat video do'a pendek dan menirukan	https://youtu.be/t5bzkTgatBE DO'A : SEBELUM TIDUR DAN BANGUN TIDUR
c.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/AscPw7aF_58 LAGU : BANGUN TIDUR

- **Pembukaan**

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "bangun tidur"
- Tepuk "caca"
- Tepuk "mandi"
- Diskusi tentang musim hujan (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang "musim hujan")
- Diskusi tentang bahaya musim hujan
- Bercerita dan mengenal penyakit demam berdarah yang merebak saat hujan

Inti

- Melihat Vidio
- Berdiskusi dan Tanya jawab tentang isi video
- Menirukan do'a-do'a pendek harian
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan vidio apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK BERMAIN SKB DEMAK
TAHUN AJARAN 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu ke : I/ Nopember / 4
 Hari/Tanggal :Rabu, 24 Nopember 2021
 Pertemuan 3 Siklus 2
 Kelompok/Usia : Banana / 4-5 tahun
 Tema/Subtema /Sub-subtema : Alam Semesta / Musum hujan / Jas Hujan
 Sentra : IT

KD :

NAM	: 1.1, 1.2, 2.13, 3.1-4.1, 3.2-4.2,
FISMO	: 2.1, 3.3-4.3, 3.4-4.4
BAHASA	: 2.14, 3.10-4.10,3.11-4.11, 3.12-4.12
KOGNITIF	: 2.2, 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7, 3.8-4.8, 3.9-4.9
SOSEM	: 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14
SENI	: 2.4, 3.15-4.15

Materi:

- Memiliki Sikap Religius & Sikap Sosial;** Sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu beradaptasi, jujur, dan santun.
- Memiliki Pengetahuan;** tentang diri sendiri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya, serta prosedur kerja.
- Memiliki Keterampilan;** Kemampuan berpikir, berkomunikasi, mengatasi masalah, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

No	Rencana Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	Keaksaraan awal	- Papan tulis - Spidol - Penghapus
2.	Melihat video,	- Leptop - Materi video Film Animasi - Spiker

a.	Melihat video film animasi anak dan berdiskusi	https://youtu.be/-W-c1INCwCE VIDIO : 228 JAS HUJAN
b.	Melihat video do'a pendek dan menirukan	https://youtu.be/cYmw7XLsDA DOA : MASUK RUMAH
c.	Melihat video lagu dan menyanyikan	https://youtu.be/xo_aYYv4Ehw LAGU : TIK TIK BUNYI HUJAN https://youtu.be/8QjktN4NtcU LAGU : TEK KOTEK KOTEK

- **Pembukaan**

- SOP Pembukaan
- Do'a sebelum belajar
- Menyanyikan lagu "Tik-tik bunyi hujan"
- Tepuk "Ikan"
- Tepuk "Semangat"
- Diskusi tentang Jas Hujan sebagai alat untuk dipakai keluar saat hujan (anak menanya dan mengumpulkan informasi tentang " Jas hujan")
- Diskusi tentang jas hujan sebagai alat perlindungan saat keluar waktu hujan
- Bercerita dan mengenal fungsi jas hujan

Inti

- Melihat Video
- Berdiskusi dan Tanya jawab tentang isi video
- Menirukan do'a-do'a pendek harian
- Dan bernyanyi bersama
 - Memberikan kesempatan pada anak untuk melihat
 - Membantu anak jika ada yang kesulitan
 - Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - Memperluas gagasan main anak dengan pertanyaan terbuka yang sudah disiapkan
 - Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak
 - Memberikan informasi sisa waktu main

- **Recalling**

- Membereskan alat main ketempat semula
- Menanyakan apa perasaan anak setelah main
- Menanyakan vidio apa yang telah dilihat anak
- Menanyakan kembali bahasa atau konsep yang telah ditemukan anak
- Menegaskan perilaku yang telah dimunculkan anak
- menginformasikan kegiatan untuk esok hari

- **Penutup**

- Menyanyi bersama janji pulang sekolah
- Penguatan perilaku yang positif
- Pengumuman dan pesan
- Berdoa bersama

- **Rencana Penilaian**

- Catatan anekdote
- Ceklis
- Pencapaian perkembangan anak

Mengetahui,

Ketua Pengelola

KB SKB DEMAK

Pendidik

Dra. Naning Sri Wahyuni

NIP. 19621128 199203 2 002

Eko Puji Utami

LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR



Gambar 1.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I



Gambar 1.2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I



Gambar 1.3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus I



Gambar 2.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I



Gambar 2.2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I



Gambar 2.3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus I



Gambar 3.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I



Gambar 3.2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I



Gambar3.3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus I



Gambar 4.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus II



Gambar 4.2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus II



Gambar 4.3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 1 siklus II



Gambar 5.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus II



Gambar 5.2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus II



Gambar 5.3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 2 siklus II



Gambar 6.1 Pijakan Awal

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus II



Gambar 6..2 Kegiatan Inti

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus II



Gambar 6..3 Pijakan Akhir

Kegiatan belajar dengan film animasi pada pertemuan 3 siklus II



Gambar .1 Pijakan Awal
Kegiatan Observasi Pra Siklus



Gambar 2. Kegiatan Inti
Kegiatan Observasi Pra Siklus



Gambar .3 Pijakan Akhir
Kegiatan Observasi Pra Siklus