

## **IMPLEMENTASI PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI PADA KETERAMPILAN BERBAHASA LISAN ANAK USIA DINI DENGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING**

**Dwi Retnaningsih<sup>1</sup>✉, Ririn Hunafa Lestari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

<sup>1</sup> dwiretnaningsih05@gmail.com, <sup>2</sup> ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id

### **ABSTRAK**

Anak mampu berbahasa lisan merupakan salah satu bagian dari tujuan pendidikan anak usia dini. Implementasi keterampilan berbahasa lisan pada masa pandemi membutuhkan media yang menarik bagi anak, salah satunya yaitu penggunaan media permainan permata tersembunyi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang implementasi penerapan permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan pada anak selama pembelajaran daring, respon guru dan anak serta kendala-kendala yang dialami oleh guru dan anak dalam implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan selama pembelajaran daring. Metode yang digunakan ialah metode penelitian deskriptif dengan subjek penelitian kepala sekolah, guru dan 17 anak kelompok B di paud Mutiaraku. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan penelitian ini diperoleh hasil bahwa selama pembelajaran daring, pemanfaatan media permainan permata tersembunyi dapat menstimulasi keterampilan berbahasa lisan pada anak dengan baik. Guru dan menunjukkan respon baik dan antusias. Kendala-kendala yang dialami diantaranya kendala sinyal dan kuota, anak kurang mandiri dan guru kesulitan menilai perkembangan anak.

Kata Kunci: Berbahasa Lisan; Permata Tersembunyi; Pembelajaran Daring

### **ABSTRACT**

Children are able to speak orally is one part of the goals of early childhood education. The implementation of oral language skills during Paandemic requires media that is attractive to children, one of which is the use of hidden gems game media. This study aims to analyze the implementation of the implementation of the hidden gem game on oral language skills in children during online learning, the responses of teachers and children as well as the difficulties experienced by teachers and children in implementing the hidden gem game on oral language skills during online learning. The method used is a descriptive research method with the research subject of school principals, teachers and group B 17 children at Mutiaraku Early Childhood Education. Data collection methods in this study include observation, interview and documentation techniques data analysis techniques using data reduction techniques, data presentation and drawing conclusions. Based on this study, it was found that during online learning, the use of hidden gem game media can stimulate children's oral language skills well. The teacher and showed a good and enthusiastic response. The difficulties experienced include signal and quota constraints, children are less independent and teachers have difficulty assessing children's development.

Keywords: Online Learning; Hidden Gem Games; Oral Language

## **PENDAHULUAN**

Sejak diumumkannya kasus pertama COVID-19 di Indonesia pada 2 Maret 2020 lalu, semua kegiatan yang melibatkan kerumunan orang banyak dihentikan sementara untuk meminimalkan potensi penyebaran virus yang masih belum ditemukan vaksinnnya. Kegiatan belajar disekolahpun dihentikan sementara. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet. Pentingnya pembelajaran daring yaitu untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengendalikan penuh atas pembelajaran mereka dan biasanya peserta didik belajar lebih cepat dan memproses informasi dengan kapasitas yang lebih besar. Peserta didik akan melatih otak secara optimal dan terarah dan juga bisa meningkatkan motorik halus dan kasar.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Media pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan akan menimbulkan efek yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat mencapai proses pembelajaran yang mereka miliki. Pada kegiatan bermain sambil belajar akan menstimulasi minat belajar anak untuk mengembangkan kreativitas yang anak miliki. Keterampilan berbahasa lisan dikenalkan pada anak semenjak dini, karena berbahasa lisan merupakan salah satu disiplin ilmu dalam dunia pendidikan yang memegang peranan penting dalam perkembangan sains dan teknologi. Penghentian sementara kegiatan belajar mengajar disekolah karena wabah corona, tak lantas membuat proses belajar terhenti, akan tetapi pembelajaran dialihkan dari sekolah ke rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring pada anak usia dini pada saat situasi pandemi bisa dilakukan dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu Pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Pendidikan usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Anak yang berusia 5-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat, sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pembangunan potensi anak sejak usia dini. Potensi yang tidak kalah pentingnya bagi perkembangan kecerdasan anak yaitu berbahasa lisan anak.

Tujuan berbahasa lisan adalah untuk memberitahukan, melaporkan dan meyakinkan seseorang, Menurut Imam, (2010) karakteristik kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun antara lain: dapat menguasai kosa kata 4-5 suku kata, menyerupai bunyi suara tertentu. Dapat berkomunikasi/berbicara secara lisan, menyebutkan nama diri, jenis kelamin serta alamat rumah secara sederhana. Dapat mengatakan bermacam-macam kata benda yang berada di lingkungan sekitar. Dapat menceritakan isi gambar atau isi cerita sederhana menghubungkan gambar/benda dengan kata. Dapat mengurutkan tulisan sederhana dengan mengenal bentuk-bentuk simbol yang melambangkan. Depdiknas, (2007) bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan/kesanggupan anak menyusun kosa kata menjadi suatu rangkaian pembicaraan secara berstruktur dapat dilatih agar mereka biasa berinteraksi dengan yang lainnya, serta anak dapat memberikan keterangan/informasi tentang suatu hal secara sederhana. Menurut Ismail (2012) per-

mainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan, atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu. Berdasarkan ciri-cirinya maka permainan permata adalah kegiatan yang memiliki aturan dan ruangan, menggunakan alat permainan agar timbul interaksi antara pemain dan alat permainan atau pemain dengan teman pemain sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif. Maka permainan yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berbicara adalah permata tersembunyi.

Permainan permata tersembunyi merupakan permainan aktif karena melibatkan diri anak untuk bermain, setelah anak berhasil menemukan permata yang dicarinya secara tidak langsung anak akan mengeluarkan ekspresinya sehingga anak terdorong untuk menceritakan gambar yang telah berhasil ditemukannya. Dalam permainan ini anak diharuskan untuk menceritakan apa yang terdapat didalam permata tersebut sehingga dapat melatih kreativitas berbahasa lisan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bahwa para guru PAUD Mutiaraku telah mengimplementasikan pembelajaran yang asik dan menyenangkan, serta dapat menstimulasi keterampilan berbahasa lisan anak selama belajar dirumah dan menunjukkan bahwa penerapan media permainan permata tersembunyi pada pembelajaran daring mampu menstimulasi kemampuan keterampilan berbahasa lisan anak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Hal ini terlihat anak sudah mampu menyebutkan kembali 4-5 kata. Disamping itu anak sudah dapat menyebutkan benda-benda yang ada disekitarnya, selain itu anak bisa menunjukkan dalam bentuk menyanyi, memimpin doa, memimpin barisan, bercerita dan berbicara dengan teman-temannya dan jika disuruh tampil di depan kelas, sudah terlihat sekali anak yang berani menunjukkan berbahasanya (bahasa lisan) di depan teman-temannya.

Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi diatas menunjukkan bahwa dengan adanya permainan permata tersembunyi anak-anak berhasil berbahasa lisan dengan baik. Dari kondisi tersebut sudah selayaknya seorang guru PAUD untuk melakukan usaha peningkatan, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah memilih salah satu strategi pembelajaran yang tepat. Peneliti berencana menggunakan pembelajaran melalui permainan permata tersembunyi untuk meningkatkan berbahasa lisan anak, oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam dan mendeskripsikan implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis lebih lanjut dan mendeskripsikan implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis (1) skenario dan implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun. (2) Respon Guru dan Anak terhadap permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring. (3) Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan anak dalam implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak.

**METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menjelaskan sebuah objek penelitian dengan dasar apa yang terjadi di lapangan (Hanifah & Atika, 2020). Subjek pada penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiaraku kecamatan Rawamerta berjumlah 17 anak terdiri dari enam orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan serta guru kelompok A di PAUD Mutiaraku.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yaitu hasil observasi pada objek penelitian pada saat melaksanakan pembelajaran, wawancara pada guru kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Mutiaraku, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Terkait penganalisaan data menggunakan kualitatif, menurut Rijali (2019) menyatakan bahwa analisis data dilakukan melalui: 1) Reduksi data. Proses pemilihan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. 2) Display data atau penyaringan data. Display data merupakan kegiatan ketika sekumpulan informasi yang disusun, sehingga memberikan kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan atau penarikan tindakan. 3) Verifikasi data. Verifikasi data atau penyaringan data dilakukan peneliti secara terus-menerus selama berada dilapangan. Jadi analisis data pada artikel ini dapat membantu peneliti dalam mengamati data yang diperoleh sehingga menemukan makna serta peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Dengan demikian penulis lebih leluasa dalam mencari informasi dan data yang terperinci dari subjek penelitian tentang berbagai hal yang diperlukan dalam penelitian yang sedang dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Menurut Sugiyono (2015) observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara. Kalau wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terlepas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lain. Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Kisi-kisi instrumen observasi sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Implementasi Permainan Permata Tersembunyi Pada Keterampilan Berbahasa Lisan

Variabel	Sub variabel	Indikator
Skenario implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan	Perencanaan	1. Menyusun RPPH Daring 2. Menentukan kegiatan permainan permata tersembunyi 3. Memilih media bahan permainan permata tersembunyi

implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberikan informasi membahas sekilas tentang permainan permata tersembunyi</li><li>2. Menyajikan materi melalui <i>photo</i>, <i>video</i> dan <i>voice note</i> melalui <i>whatsapp grup</i></li><li>3. Mengomunikasikan kembali terkait pembelajaran melalui <i>voice note</i> di <i>whatsapp grup</i></li></ol>
	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak mampu menjawab pertanyaan dri guru tentang gambar yang ditemukan dalam permata</li><li>2. Anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana ketika bercerita tentang permainan permata tersembunyi yang dilakukan</li><li>3. Anak mampu bercerita tentang isi permata yang tersembunyi</li><li>4. Anak mampu mengucapkan tentang pengalamannya.</li></ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### A. Implementasi Permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak

##### 1. Perencanaan

Dalam merumuskan perencanaan pembelajaran di PAUD Mutiaraku mengacu pada kurikulum 2013 atau K-13. Perencanaan pembelajaran daring yang disusun oleh PAUD Mutiaraku tidak jauh berbeda dengan perencanaan tatap muka yaitu dari muncul dari kurikulum yang telah dirancang sebelumnya berdasarkan program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Penyusunan program tahunan terdiri dari tema tema, konsep yang dikembangkan dan pengalokasian waktu perbulan. Program semester dibuat dengan memetakan KD, pemetaan tema, sub tema satu semester dan pengalokasian waktu kegiatan menggunakan permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan di PAUD Mutiaraku dialokasikan pada program semester di semester genap. Berdasarkan perencanaan pembelajaran, guru menyusun proses pembelajaran menjadi 4 yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup dan rencana penilaian. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru membuat RPPH sesuai dengan prosedur perencanaan, berikut hasil wawancara dengan R1:

“Perencanaan pada keterampilan berbahasa lisan selama pembelajaran daring tetap mengacu pada kurikulum K-13. Dari program semester lalu menyusun RPPM, dan sampai menuju pada pembuatan RPPH. Isi dari RPPH yang disusun pada keterampilan berbahasa lisan anak dikaitkan dengan kegiatan tematik, dan

media yang digunakan yaitu media permainan permata tersembunyi” (15/03/2021).

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru menentukan kegiatan main dan memilih media bahan alam saat menyusun perencanaan, hal ini sesuai dengan hasil wawancara R1 sebagai berikut:

“Permainan permata tersembunyi adalah media yang ditentukan berdasarkan diskusi antara guru-guru dan kepala sekolah, karena permainan permata tersembunyi dinilai sebagai media yang mudah digunakan dan ditemukan selama anak melaksanakan pembelajaran daring termasuk pada keterampilan berbahasa lisan anak, memilih permainan permata tersembunyi yang cocok dalam kegiatan tematik dan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa lisan anak, kami tidak memilih bahan yang susah tetapi memilih bahan yang pasti ada disekitar anak dan efektif digunakan selama proses pembelajaran” (15/03/2021).



Gambar 1 Bahan Permainan Permata Tersembunyi

Gambar 1 merupakan bahan permainan permata tersembunyi yang disiapkan oleh guru dan anak pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiaraku.

## **2. Pelaksanaan**

### **a. Penelitian ke-1**

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut observasi terhadap guru: Guru belum optimal dalam menguasai RPPH yang telah dibuat. Guru kurang bisa menguasai keadaan lapangan ketika melaksanakan pembelajaran daring. Guru belum mengamati keterampilan berbahasa lisan anak satu persatu. Penyajian materi kurang menarik

Sementara itu hasil observasi kepada anak menunjukkan hasil-hasil sebagai berikut: Indikator keterampilan berbahasa lisan belum terstimulasi. Anak mengenal bahan alam secara langsung. Laporan dokumentasi kegiatan mengalami keterlambatan.

### **b. Penelitian ke-2**

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut observasi terhadap guru: Guru mulai mengevaluasi cara membimbing anak. Guru belum memperhatikan kemampuan satu persatu ketika pembelajaran berlangsung. Guru sudah menentukan kegiatan main menggunakan permainan permata tersembunyi dengan baik

Sementara itu hasil observasi kepada anak menunjukkan hasil-hasil sebagai berikut: Anak mengenal nama-nama bahan-bahan permainan permata tersembunyi. Anak memilih media bahan permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Anak mulai bisa melakukan aktivitas keterampilan berbahasa lisan.

c. Penelitian ke-3

Sama seperti pada pertemuan sebelumnya, selama proses pembelajaran daring berlangsung berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut hasil observasi terhadap guru: Guru mulai membimbing anak dengan baik. Guru memberikan pembelajaran sesuai RPPH. Guru memilih media yang sesuai dengan tema pembelajaran. Guru mulai menstimulasi respon anak dengan memberi pujian setelah proses pembelajaran berakhir.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal sebagai berikut: Anak mendemonstrasikan kegiatan permainan permata tersembunyi melalui dokumentasi kegiatan. Anak memilih bahan-bahan media permainan yang tepat. Anak diarahkan untuk mengikuti pembelajaran secara mandiri.

d. Penelitian ke-4

Berdasarkan hasil observasi, berikut adalah hasil-hasil observasi terhadap guru: Guru menyajikan materi dengan baik. Guru mengikuti tahapan pembelajaran sesuai RPPH. Guru mengamati keterampilan berbahasa lisan anak secara mendalam. Guru memberikan pujian pada anak yang merespon baik setelah proses pembelajaran berakhir.

Sementara itu, hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal sebagai berikut: Anak mulai mengikuti pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan. Anak mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa lisan dengan baik. Anak mulai disiplin mengirimkan dokumentasi kegiatan. Anak lebih semangat setelah diberi treatment pujian oleh guru.

e. Penelitian ke-5

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut hasil observasi terhadap guru: Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Guru menentukan kegiatan permainan yang menarik. Guru memilih media permata tersembunyi yang sesuai dengan tema pembelajaran. Guru memberikan pujian pada anak yang merespon baik setelah proses pembelajaran berakhir.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal-hal sebagai berikut: Anak mengalami peningkatan keterampilan berbahasa lisan. Indikator kemampuan membuat pola sebagian anak telah berkembang baik. Anak mulai menunjukkan sikap percaya diri selama pembelajaran daring.

f. Penelitian ke-6

Berdasarkan hasil observasi guru dan orang tua melakukan komunikasi yang efektif sehingga pelaksanaan pembelajaran daring berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melakukan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut hasil observasi terhadap guru: Guru menerapkan K-13 dalam penyusunan RPPH. Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Guru menentukan kegiatan permainan yang

menarik. Guru memilih media permainan yang sesuai dengan tema pembelajaran Guru memberikan pujian pada anak yang merespon baik setelah proses pembelajaran berakhir.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal hal sebagai berikut: Anak menunjukkan sikap semangat selama mengikuti pembelajaran daring. Anak menunjukkan sikap percaya diri selama mengikuti pembelajaran daring. Anak disiplin mengirimkan dokumentasi kegiatan sesuai waktu yang ditentukan. Sebagian besar anak dapat mendemonstrasikan kemampuan menceritakan serta menyebutkan gambar atau permata tersembunyi

g. Penelitian ke-7

Berdasarkan hasil observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut hasil observasi terhadap guru: Guru memberikan metode yang tepat dalam menstimulasi keterampilan berbahasa lisan anak. Guru melakukan arahan dan bimbingan dengan baik. Guru mampu mengevaluasi keterampilan berbahasa lisan anak dengan baik.

Sementara itu, hasil observasi terhadap anak menunjukkan hal-hal sebagai berikut: Anak mengikuti pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan. Sebagian besar hasil penilaian anak pembelajaran menceritakan gambar, mengurutkan gambar dan menyebutkan gambar berkembang sesuai harapan. Sebagian besar anak menunjukkan respon antusias selama pelaksanaan pembelajaran daring.

h. Penelitian ke-8

Berdasarkan hasil oservasi, selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan anak, berikut hasil observasi terhadap guru: Guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan. Guru sudah mengimplementasikan pembelajaran dengan cukup baik. Guru mampu mengoptimal platform pembelajaran yang dinilai terbatas.

Sementara itu, hasil observasi terhadap anak didik menunjukkan hal-hal sebagai berikut: Sebagian besar anak menunjukkan sikap antusias selama pembelajaran daring. Sebagian besar anak dapat menceritakan gambar atau permatayang tersembunyi, mengurutkan gambar dan menyebutkan gambar berkembang sangat baik. Beberapa anak berkembang sesuai harapan pada indikator menyebutkan gambar atau permata yang tersembunyi.

### **3. Evaluasi**

Berdasarkan hasil observasi sela-ma proses penelitian berikut tabel hasil evaluasi perkembangan impelentasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mu-tiaraku. Berikut tabel evaluasi perkembangan anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang gambar yang ditemukan dalam permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring.



Tabel 2 Penelitian Ke-1-8

Pertemuan	Anak Mampu Menjawab Pertanyaan			
	BB	MB	BSH	BSB
1	13	4	-	-
2	14	3	-	-
3	-	6	11	-
4	-	-	17	-
5	-	-	17	-
6	-	-	17	-
7	-	-	9	8
8	-	-	-	17

**Keterangan:**

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Berikut tabel evaluasi perkembangan anak mampu berbicara dengan kalimat sederhana ketika bercerita tentang permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring.

Tabel 3 Penelitian 1-8

Pertemuan	Anak Mampu Berbicara Sederhana			
	BB	MB	BSH	BSB
1	13	4	-	-
2	9	8	-	-
3	-	15	2	-
4	-	2	15	-
5	-	-	17	-
6	-	-	17	-
7	-	-	14	3
8	-	-	-	17

**Keterangan:**

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

Berikut tabel evaluasi perkembangan anak mampu bercerita implikasi permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring.

Tabel 4 Penelitian 1-8

Pertemuan	Anak Mampu Bercerita			
	BB	MB	BSH	BSB
1	13	4	-	-
2	9	8	-	-
3	-	9	8	-
4	-	-	17	-
5	-	10	7	-
6	-	-	17	-
7	-	-	17	-
8	-	-	9	8

**Keterangan:**

BB: Belum Berkembang

MB: Mulai Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

BSB: Berkembang Sangat Baik

**4. Respon guru dan anak****a. Respon Guru**

Berdasarkan hasil wawancara mengenai implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan anak selama pembelajaran daring kepada responden 1 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring menjadi hal baru yang harus mereka ikuti, sebagai seorang guru mereka harus siap dengan segala situasi dan kondisi. Sebelum melaksanakan pembelajaran daring responden 1 adalah mencari referensi-referensi di lapangan dan di lembaga PAUD lainnya bagaimana agar anak tetap belajar meski di rumah. Berdasarkan hasil wawancara dari responden 1 setuju dengan pelaksanaan pembelajaran daring, karena sebagai seorang pendidik PAUD, guru harus mendukung program pemerintah terkait program *learn from home* guna mencapai kebaikan bersama dan pandemi segera berakhir sehingga pembelajaran tatap muka segera dilaksanakan kembali.

**b. Respon Anak**

Berdasarkan hasil wawancara dari responden 1 bahwa sebagian besar anak tertarik dan antusias dengan permainan permata tersembunyi yang dilaksanakan oleh guru. Kemudian, suasana pembelajaran sedikit kurang kondusif dikarenakan pembelajaran dilakukan secara daring pada awal pelaksanaan pembelajaran guru kurang bisa menguasai semua anak. Berdasarkan hasil wawancara dari responden 1 bahwa upaya guru dalam meningkatkan respon anak, guru memberikan satu treatment yaitu guru memberikan pujian atau sanjungan di WA Grup kepada anak yang memberi respon aktif di WA selama pembelajaran daring.

**5. Kendala-kendala yang dihadapi guru dan anak**

Berdasarkan hasil penelitian wawancara dari responden 1 bahwa selama pembelajaran daring pada keterampilan berbahasa lisan anak melalui media permainan permata tersembunyi tidak terlepas dari kendala-kendala, baik yang dialami oleh anak ataupun yang dialami oleh guru.

Berikut adalah hasil wawancara dari responden 1 terkait kesulitan yang dialami oleh anak:

“adapun kendala-kendala yang dialami oleh anak adalah pada saat pembelajaran, anak harus terus dibimbing oleh orang tua membuat anak menjadi kurang mandiri, selanjutnya pada indikator menceritakan gambar atau permata tersembunyi, anak membutuhkan proses lumayan lama dalam memahami indikator tersebut sebab anak jarang melakukan pengulangan dirumah, Beberapa anak sulit mengikuti pembelajaran daring saat kegiatan berlangsung akibat dari gadget orang tua yang kurang sinyal atau bahkan tidak ada kuota. Tetapi kendala-kendala tersebut kami nilai masih dalam tahap wajar namun tetap kami upayakan mengatasi kendala-kendala tersebut dengan cara membuat komunikasi yang baik dengan cara berdiskusi bersama orang tua anak, sehingga kendala-kendala yang dialami oleh anak masih bisa teratasi” (15/03/21).

Berdasarkan hasil wawancara dari responden satu terkait kendala yang dialami oleh guru adalah sebagai berikut:

“selama pelaksanaan pembelajaran daring kami selaku guru pun mengalami kendala-kendala seperti guru harus paham dengan latar belakang orang tua anak yang berbeda-beda karena pada pelaksanaan pembelajaran daring orang tua menjadi pembimbing anak, harus harus membekali orangtua dalam memahami karakteristik anak dan mendorong orang tua agar melek internet. guru juga mengalami kendala dalam melakukan penilaian kemampuan berbagai aspek perkembangan anak termasuk keterampilan berbahasa lisan anak, guru khawatir bahwa anak dan orang tua kurang jujur dalam melaporkan hasil kegiatannya dan khawatir anak melakukan pembelajaran daring tetapi tidak paham akan makna pembelajaran sesungguhnya. Terakhir kami kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang digunakan selama melaksanakan pembelajaran daring, kami hanya bisa memanfaatkan aplikasi WA grup saja karena hanya aplikasi tersebut yang bisa dikuasai oleh orang tua anak. Namun sebagai seorang guru kita harus mempunyai kompetensi pedagogik, sehingga kami banyak mencari referensi tentang cara yang paling efektif diimplementasikan kepada orang tua dan anak terkait pelaksanaan pembelajaran daring, juga kami melakukan diskusi dengan kepala sekolah terkait evaluasi anak sehingga terbentuklah saran agar guru melakukan komunikasi secara privat antara kami guru dengan orang tua anak. Sangat sekali memanfaatkan aplikasi WA grup dan WA chat untuk membangun komunikasi yang efektif dengan orang tua” (15/03/21).

## **Pembahasan**

### **1. Skenario Implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiaraku**

#### **a. Perencanaan**

Skenario perencanaan yang dilakukan oleh peneliti, membuat tahapan-tahapan mulai dari RPPH sebagai rencana pembelajaran harian yang sesuai dengan tema yang tercantum dalam kurikulum kurikulum 2013, pendidik membuat lembar kegiatan disertai dengan grup whatsapp untuk orangtua wali murid. Kemudian dilengkapi dengan video yang akan di share oleh pendidik kepada anak melalui handphone dan anak akan menyimak apa yang menjadi kegiatan pembelajaran melalui daring dirumah. Setelah

selesai mengerjakan lembar kegiatan sesekali anak video call dengan pendidik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian dan pemahaman anak dalam permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak yang diberikan oleh pendidik secara mandiri. Devi, Sa'dullah dan Sulistiyono (2021) persiapan pembelajaran harus dirancang seefektif dan seefisien mungkin yang dapat diterima oleh anak dengan baik sehingga dapat mencapai kesuksesan proses pembelajaran.

### **b. Pelaksanaan**

Adapun pelaksanaan sebagai implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak, pelaksanaan pembelajaran daring berjalan dengan baik berkat dari bimbingan guru yang mendampingi anak secara online dan guru menjalin komunikasi efektif dengan orang tua anak selama pemberian tugas.

Anak mampu menjawab pertanyaan, anak mampu berbicara sederhana dan anak mampu bercerita, Nisa dan Sujarwo (2021) menyatakan bahwa efektivitas komunikasi guru mendorong motivasi belajar bagi anak usia dini dengan cara memberi empati dan dukungan. Dampak yang sangat dirasakan oleh peserta didik dalam hal ini anak kelompok usia 4-5 tahun dalam implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak banyak memberi khasanah keilmuan untuk mampu menjawab pertanyaan, anak mampu berbicara sederhana, dan anak mampu bercerita mempunyai. penyesuaian diri yang lebih cepat, dapat belajar. Terlihat pula terdapat faktor jenis kelamin anak laki-laki lebih dominan, bakat masing-masing anak, prestasi anak perempuan lebih stabil, minat dan sikap, serta perbedaan emosional nampak lebih bertalian dengan kemampuan anak dalam menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru agar dapat berbahasa lisan dengan baik.

### **c. Evaluasi**

Berdasarkan hasil observasi selama proses penelitian berikut tabel hasil evaluasi perkembangan implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan anak selama pembelajaran daring:

Tabel 6 Perkembangan Implementasi Permainan Permata Tersembunyi Pada Keterampilan Berbahasa Lisan Dengan Sistem Pembelajaran Daring Pada Anak

pertemuan	Indikator		
	Anak mampu menjawab pertanyaan	Anak mampu berbicara sederhana	Anak mampu bercerita
1	BB: 13 anak MB: 4 anak	BB: 13 anak MB: 4 anak	BB: 13 anak MB: 4 anak
2	MB: 14 aanak BSH: 3 anak	BB: 9 anak MB: 8 anak	BB: 9 anak MB: 8 anak

3	MB: 6 anak BSH: 11 anak	MB: 14 anak BSH: 3 anak	BB: 9 anak MB: 8 anak
4	BSH:17 anak	MB: 2 anak BSH: 15 anak	MB:17 anak
5	BSH:17 anak	BSH:17 anak	MB: 10 anak BSH:7 anak
6	BSH:17 anak	BSH:17 anak	BSH:17 anak
7	BSH: 9 anak BSB: 8 anak	BSH: 14 anak BSB: 3 anak	BSH:17 anak
8	BSB: 17 anak	BSB:17 anak	BSH: 9 anak BSB: 8

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan berbahasa lisan anak pada penerapan permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring mengalami perkembangan kemampuan yang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring dapat menstimulasi kemampuan keterampilan berbahasa lisan anak kelompok Usia 5-6 tahun di PAUD Mutiaraku. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dari R1 sebagai berikut: “perkembangan stimulasi keterampilan berbahasa lisan anak melalui media permainan permata tersembunyi selama pembelajaran daring hari demi hari mengalami peningkatan sehingga dapat kami simpulkan bahwa media permainan permata tersembunyi adalah media yang efektif dalam menstimulasi kemampuan keterampilan berbahasa lisan anak” (15/03/2021).

#### **d. Respon Guru dan Anak**

##### **1) Respon Guru**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa guru memiliki persiapan yang baik selama pelaksanaan pembelajaran daring sehingga anak menjadi semangat dan antusias meski anak belajar dirumah, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Apriliyanti (2017) bahwa profesionalisme seorang guru sangat dituntut dalam keberhasilan belajar anak sesuai dengan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

##### **2) Respon Anak**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa keberhasilan dalam proses pembelajaran daring bagi anak tidak terlepas dari dukungan, motivasi dan semangat dari orang tua, sesuai dengan hasil dari penelitian Ifitah dan Anawaty (2020) mereka menyimpulkan bahwa peran penting orang tua dalam mendampingi anak selama belajar dari rumah anak tidak merasa sendiri, orang tua memberi semangat, memfasilitasi kebutuhan anak, tempat berdiskusi dan bertanya, membantu mengenali diri sendiri, melihat dan

mengembangkan bakat anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif sehingga membangun kedekatan hubungan yang lebih dalam antara orang tua dan anak.

**e. Kendala-kendala yang dialami guru dan anak dalam implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa guru mampu mengatasi setiap kendala-kendala yang terjadi selama pembelajaran daring dan semua itu tidak terlepas dari kemampuan kompetensi yang miliki oleh seorang guru, hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Sum dan Taran (2020) menyatakan bahwa pendidik merupakan suatu prioritas pertama dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan, melihat perkembangan zaman yang serba cepat dan canggih diperlukan seorang pendidik yang mampu meningkatkan kualitasnya sehingga mampu menjajarkan pengetahuan dengan tuntutan zaman pada masa kini.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi permainan permata tersembunyi pada keterampilan berbahasa lisan dengan sistem pembelajaran daring pada anak usia, guru melaksanakan perencanaan yang berisi penyusunan RPPH, menentukan platform dan menentukan bahan permainan yang digunakan. Tahap pelaksanaan berisi memberi informasi, menyajikan materi, dan mengomunikasikan kembali pem belajaran dan evaluasi dilakukan melalui penilaian sesuai indikator kemampuan berbahasa lisan dan hasil pembelajaran anak. Selama pelaksanaan pembelajaran daring guru memberikan respon yang baik sedangkan respon yang diberikan oleh anak adalah sikap antusias dan semangat selama pelaksanaan pembelajaran daring. Kendala-kendala yang ditemukan selama pembelajaran daring adalah anak kurang mandiri, anak perlu proses yang lama di indikator mampu bercerita, anak sulit mengikuti pembelajaran daring saat kegiatan berlangsung akibat dari gadget orangtua yang kurang sinyal atau bahkan tidak ada kuota, guru harus paham dengan latar belakang orangtua anak yang berbeda-beda, guru harus harus membekali orang tua dalam melek internet dan guru juga mengalami kendala dalam melakukan penilaian kemampuan berbagai aspek perkembangan anak termasuk kemampuan berbahasa lisan anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliyanti, E. (2017). Efektivitas model kartu arisan dan metode TGT (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Bahan Penyusun Benda kelas V di MI Futuhiyyah Mrang-gen tahun ajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, UIN Walisongo).
- Depdiknas. (2007). Metode Pembelajaran. Jakarta: Pusat Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.
- Devi, D. P., Sa'dullah, A., & Sulistiono, M. (2021). IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN OLEH GURU PAI POLA PEMBELAJARAN DARING BERDASARKAN KURIKULUM 2013 DI SMAN 1MALANG. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 6(5), 39-49.

- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196-204. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p196-204>
- Ifitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71-81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>
- Ismail, A. (2012). *Edukatif Games*. Yogyakarta, Pro-U Media
- Musbikin, I. (2010). *Buku pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana,
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivi-tas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229-240. 10.31004/obsesi.v5i1.534
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sugiyono, S. (2015). *Metodologi Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi pedagogik Guru PAUD dalam perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 543-550. 10.31004/obsesi.v4i2.287