



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI MEDIA ROLLER ALFABET PADA KELOMPOK B

Anita Nur Rukhbiyathun, Arwendis Wijayanti, Dita Primashanti Koesmadi
PG PAUD Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi
anitarukbiyathun@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan aspek kemampuan menyimak anak dapat dilakukan dengan menggunakan media. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia. Sesuai dengan standar kompetensi dasar, berbahasa adalah anak mampu mendengarkan hingga berkomunikasi secara lisan. Pengembangan kemampuan berbahasa ini berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak, kebutuhan anak, bermain sambil belajar anak di RA Aisyiyah Sidorejo Padas Ngawi Tahun Ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini yaitu 25 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Metode penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara menganalisis data dari wawancara selama penelitian. Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui statistik deskriptif yang membandingkan hasil yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak kalimat melalui permainan *Roller Alfabet* dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan di sepanjang siklus penelitian.

Kata Kunci: menyimak, media roller alfabet, kelompok B

ABSTRACT

Developing children's listening skills can be done using media. Utilizing media will help educators to convey message to children easier. This study aims to find out subjects' ability to express their thoughts correctly, communicate effectively, and ignite their interests to speak Indonesian. In accordance to the competency standard, children should be able to listen and communicate verbally. This language development method is based on RA Aisyiyah Sidorejo Padas Ngawi school program, following to the principles of children development guide. The subjects of this study were 25 students, consisting of 10 boys and 15 girls. This research is conducted based on classroom action research model that includes 4 stages, planning, action, observation, and reflection. The technique used in this research were qualitative and quantitative data method. Qualitative data were obtained through interviews, while quantitative data were obtained from statistic data that described the results from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. The result showed a significant improvement in subjects' listening skills using the Roller Alphabet throughout the research cycles.

Keywords: listening, roller alphabet, group B

PENDAHULUAN

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. Karena, membantu perkembangan anak yang dididik sejak dini berpeluang mendapat kesuksesan di masa depan. Pada usia dini, mereka akan menerima banyak stimulasi penting di usianya. Beberapa di antaranya yaitu perkembangan otak (Susanto, 2021). Menyimak adalah kegiatan menangkap bunyi bahasa dengan sengaja dan direncanakan dengan penuh perhatian, interpretasi,

dipahami, ditindaklanjuti, serta diakhiri dengan evaluasi keterampilan yang tercakup dalam empat keterampilan berbahasa berupa aktivitas mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian untuk memperoleh informasi, menangkap dan menyerap pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara (Tarigan, 2015).

Pada masa ini, semua aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat. Aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan menyimak anak. Susanto (2011) menyatakan bahwa menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk mengelolah informasi menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh seseorang pembicara melalui bahasa lisan. Kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktivitas mental dalam menangkap, memahami, menimbang, dan merespon pesan yang terkandung dalam simbol- simbol bahasa lisan. Merujuk pada tahap usia dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek menyimak adalah belajar memahami bahasa, mengungkapkan, bahasa, dan keaksaraan.

Pengembangan aspek kemampuan menyimak anak dapat dilakukan dengan menggunakan media. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Media juga merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran akan mempermudah pendidik dalam

menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada anak dan mudah diterima oleh anak dengan baik. Penggunaan media yang menarik membantu anak dalam memahami materi dengan menyenangkan.

Roller Alfabet menurut Irma Suriani (2021) merupakan salah satu media mainan yang digunakan untuk menstimulasikan perkembangan anak dari media tersebut juga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar. Permainan ini berbentuk lingkaran yang terdapat lingkaran-lingkaran yang digunakan anak untuk mengeja kata perkata yang digunakan anak tersebut. Permainan bisa dilakukan secara kelompok maupun individu dan untuk pembuatan media ini mudah dan sangat terjangkau dicari dan mudah didapat atau memanfaatkan bahan limbah yang tidak terpakai. Model media roller alfabet terbuat dari potongan kayu dan berikan simbol huruf. Dalam penelitian ini, roller alfabet dirancang dengan ukuran 30x30 cm dan dibungkus menggunakan kertas warna warni agar menarik, kemudian letakkan huruf di bagian-bagian lingkaran.

Keunggulan dari permainan *Roller Alfabet* ini adalah permainan yang sederhana. Untuk memainkannya tidak membutuhkan peralatan yang sulit dan tempat yang luas. Permainan ini terpusat pada anak dan bisa dimainkan oleh beberapa anak sehingga permainan menjadi menarik dan menyenangkan. Berdasarkan beberapa pendapat yang dapat dipahami bahwa menyimak merupakan kecakapan dan kesanggupan dalam menggunakan pikiran, tingkah laku seseorang untuk memperhatikan, menyimak, dan memecahkan masalah atas suatu kejadian atau peristiwa. Sementara, roller alfabet merupakan salah satu media mainan yang digunakan untuk menstimulasikan perkembangan anak dari media

tersebut juga mampu digunakan dalam proses belajar anak. Kontras dengan paparan di atas, kemampuan menyimak kalimat yang telah dilakukan peneliti terhadap 25 orang anak di RA Aisyiyah Sidorejo Padas Ngawi, anak Kelompok B berusia 5-6 tahun masih belum memahami kalimat secara kompleks. Peneliti mengamati dari enam indikator awal, terdapat 3 indikator yang belum dikuasai dengan baik oleh 10 orang anak. Ketiga indikator tersebut antara lain mengerti perintah secara bersamaan oleh 15 orang anak, mengulang kalimat secara kompleks sejumlah 16 anak, dan memahami cerita yang dibacakan sejumlah 15 orang anak. Tingkat capaian indikator yang dimaksud meliputi: pemahaman dengan kategori Belum Berkembang (BB) berjumlah 5 orang anak, Mulai Berkembang (MB) berjumlah 12 orang anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 10 orang anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 6 orang anak.

Materi menyimak kalimat secara kompleks, rata-rata anak belum mampu menyebutkan huruf pada gambar buah dengan tepat, serta anak masih kesulitan dalam mengelompokkan jenis yang sama tanaman hias. Selanjutnya, pada materi mengklasifikasikan bentuk-bentuk bunga, meskipun beberapa anak telah mampu mengklasifikasikan bunga berdasarkan bentuknya, tetapi bentuk bunga yang diketahui masih sangat sedikit. Kemudian, pada materi mengidentifikasi bagian-bagian tanaman hias, masih banyak anak yang belum mampu mengidentifikasi bagian-bagian tanaman hias dari bagian akar, batang, daun, hingga mahkota. Sehingga, tidak maksimalnya pencapaian anak dalam kemampuan kognitif mengenal tanaman hias, terlihat guru selama ini banyak berfokus hanya pada kegiatan menggunakan majalah Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD), atau kegiatannya banyak berpusat pada guru. Guru menerangkan dan anak hanya mendengarkan. Sehingga materi hanya terbatas yang disampaikan guru, dan minimnya keterlibatan anak dalam pembelajaran. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang unik dan menarik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelompok B pada RA Aisyiyah Sidorejo, 5% anak masih belum berkembang pada kemampuan bahasa hal ini terlihat dari (1) anak kesulitan dalam menyimak kalimat secara kompleks, (2) anak kesulitan dalam mengerti perintah mengulang kalimat yang lebih kompleks, (3) anak kesulitan untuk memahami perintah yang telah disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan belajar mengajar sebagian besar anak-anak masih belum bisa menyimak. Terlihat ketika pada saat guru menjelaskan LKA yang akan dikerjakan, masih ada yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan jadi kebiasaan anak tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran membuat anak tidak bisa dalam belajar dalam kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Diperkuat dari hasil wawancara dengan anak kelompok B di RA Aisyiyah Sidorejo Padas dalam materi menyimak kalimat yang kompleks rata-rata anak-anak masih belum mampu menunjukkan menyimak kalimat yang kompleks dan benar. Dalam kondisi pembelajaran di sekolah kurang memadai dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan anak supaya pembelajarannya kondusif maka guru harus memilih media yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam hal menyimak kalimat.

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti kelas kelompok B di RA Aisyiyah Sidorejo Padas diperoleh beberapa

faktor yang menyebabkan kemampuan menyimak anak yang kurang yaitu, (1) kurangnya kemampuan menyimak anak, (2) faktor kurangnya kemandirian anak, (3) faktor media pembelajaran. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Subhan tahun 2016 dalam judul penelitian Peningkatan Pemahaman Sains Biologi melalui Permainan Karambol dengan tujuan penelitian untuk menggambarkan proses dan hasil belajar melalui permainan karambol yang dapat meningkatkan pemahaman sains biologi anak di RA B1 Salsabila Jakarta Timur Tahun 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dan pemahaman sains biologi anak melalui permainan karambol, dibuktikan dengan rata-rata pemahaman skor sains biologi praintervensi sebesar 41,59 kemudian meningkat pada siklus I sebesar 63,82 dan siklus kedua sebesar 80,73.

Berdasarkan permasalahan di atas, mengenai kurangnya kemampuan menyimak kalimat secara kompleks serta minimnya penggunaan media dalam kegiatan menyimak kalimat dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengemasan media yang menarik, kreatif, dan inovatif melalui permainan yang menyenangkan. Media yang digunakan yakni permainan Roller Alfabet. Permainan *Roller Alfabet* terdapat bermacam-macam jenis gambar, warna, nama, dan bentuk. Dan media ini belum pernah digunakan di lembaga RA Aisyiyah Sidorejo Padas Ngawi. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul peningkatan kemampuan menyimak melalui media roller alfabet pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi.

Pemahaman Menyimak

Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk mengelolah informasi menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh seseorang pembicara melalui atau bahasa lisan kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktivitas mental dalam menangkap, memahami, menimbang, dan merespon pesan yang terkandung dalam simbol-simbol bahasa lisan (Tarigan, 2015).

Menyimak adalah suatu proses penerimaan bunyi yang datang dari luar tanpa banyak memerhatikan makna dan pesan bunyi melalui proses mendengar dengan pemahaman dan perhatian terhadap makna dan pesan bunyi Jadi di dalam proses menyimak sudah termasuk mendengar, sebaliknya mendengar belum tentu menyimak

Menyimak adalah kegiatan menangkap bunyi bahasa dengan sengaja dan direncanakan dengan penuh perhatian, interpretasi, dipahami, ditindaklanjuti, serta diakhiri dengan evaluasi keterampilan yang tercakup dalam empat keterampilan berbahasa berupa aktivitas mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian untuk memperoleh informasi, menangkap dan menyerap pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara (Tarigan, 2015). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak mencakup kemampuan anak dalam aspek mengerti kata, mengulang kata dan mendengarkan cerita untuk memperoleh informasi, menangkap dan menyerap pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara.

Permainan Roller Alfabet

Bermain adalah serangkaian kegiatan untuk bersenang-senang yang terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Menurut Fadilah (2007, pp. 133) bermain merupakan jendela perkembangan anak.

Roller Alfabet menurut Irma (2021) merupakan salah satu media mainan yang digunakan untuk menstimulasikan perkembangan anak dari media tersebut juga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar jadi media yang digunakan di RA Aisyiyah Sidorejo sangat antusias digunakan bermain oleh anak-anak di sekolah dan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak.

Permainan ini berbentuk lingkaran yang terdapat lingkaran-lingkaran yang digunakan anak untuk mengeja kata perkata yang digunakan anak tersebut. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok maupun individu dan untuk pembuatan media ini mudah dan sangat terjangkau dicari dan mudah didapat atau memanfaatkan bahan limbah yang tidak terpakai (Hopkins, 2017, pp. 2). Tujuan Permainan *Roller Alfabet* merupakan kegiatan bermain yang prioritas utamanya dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Dengan memberikan kegiatan bermain yang menarik pada anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya. Permainan membuat anak belajar dengan menyenangkan dan menguasai pelajaran yang lebih menantang.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, maka kesimpulan dari permainan roller alfabet digunakan untuk menstimulasikan perkembangan

anak dari media tersebut juga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan minat menyimak anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Aisyiyah Sidorejo yang berada di Dusun Sidorejo RT 03 RW 04 Kecamatan Padas, Kabupaten Ngawi. Peneliti memilih RA Aisyiyah Sidorejo karena peneliti melihat dari *output* lembaga sangat lemah dan dari sisi kecerdasan bahasa. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September 2022 di mana penelitian ini setiap siklus terdiri dari persiapan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di kelas dengan melihat kekurangan dan kelebihan pada saat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan menyimak anak. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk membantu seseorang dalam mengatasi persoalan secara praktis yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dan ilmu pendidikan dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Peneliti merencanakan tindakan dengan dua siklus dan dilaksanakan sebanyak 4 kali dalam pertemuan setiap siklusnya. Kemudian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan mempertimbangkan hasil refleksi siklus awal. Pada siklus ini peneliti menerapkan indikator keberhasilan berdasarkan masalah yang sedang diteliti peneliti agar rencana yang dirancang dapat berlangsung dengan baik.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari 25 anak mencapai Capaian Perkembangan

(TCP). Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil catatan dan hasil observasi penelitian dengan langkah-langkah statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh di prasiklus, siklus I, dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model media roller alfabet terbuat dari potongan kayu dan berisikan simbol huruf dalam penelitian ini roller alfabet dirancang dengan ukuran 30 x 30 cm dan dibungkus menggunakan kertas warna warni agar menarik dan potongan kayu tersebut kita balut sampai dengan full dan cantik dan meletakkan huruf di bagian bagian posisi yang akan ditempati. Roller Alfabet menurut Irma (2021) merupakan salah satu media mainan yang digunakan untuk menstimulasikan perkembangan anak dari media tersebut juga mampu digunakan dalam proses belajar mengajar jadi media yang digunakan di RA Aisyiyah Sidorejo sangat antusias digunakan bermain oleh anak-anak di sekolah dan dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak.

Permainan ini berbentuk lingkaran yang terdapat lingkaran lingkaran yang digunakan anak untuk mengeja kata perkata yang digunakan anak tersebut. Permainan ini bisa dilakukan secara kelompok maupun individu dan untuk pembuatan media ini mudah dan sangat terjangkau dicari dan mudah didapat atau memanfaatkan bahan limbah yang tidak terpakai (Hopkins, 2017, pp. 2). Menyimak kalimat secara bersamaan adalah suatu proses mendengarkan lambang-

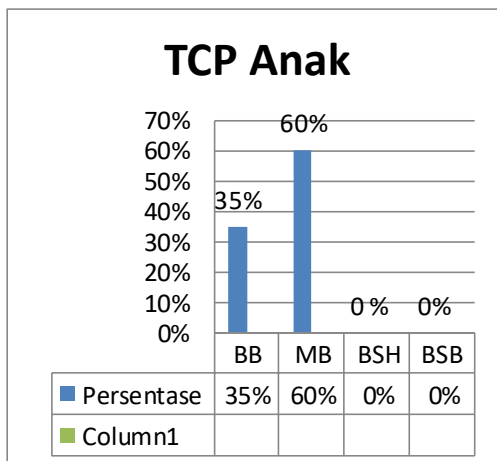
lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk mengelola informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh seseorang pembicara melalui atau bahasa lisan. Kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktivitas mental dalam menangkap, memahami, menimbang, dan merespon pesan yang terkandung dalam simbol-simbol bahasa lisan (Tarigan, 2015). Selanjutnya, dalam indikator mengulang kalimat secara kompleks adalah anak-anak dapat mengulang kalimat dengan kompleks secara kelompok maupun individu sesuai dengan disampaikan oleh seseorang pembicara melalui atau bahasa lisan. Anak mampu menyelesaikan tugas kegiatan dengan tuntas. Lebih lanjutnya, memahami cerita yang dibacakan hal ini dapat membangun anak agar lebih banyak memiliki kosa kata yang lebih banyak agar bisa menguasai cerita yang lebih dalam dan mengerti alur dari cerita yang dibacakan guru. siklus I nilai rata-rata adalah 3 atau dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada siklus II dengan rata-rata nilainya adalah 4 atau dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Kegiatan penilaian prasiklus dilakukan dengan teknik observasi melalui catatan observasi awal. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini berkisar 60% dari nilai yang akan dicapai. Penilaian dari prasiklus kemampuan menyimak anak pada kelompok B RA Aisyiyah Sidorejo adalah 7 (35%) anak pada kriteria belum berkembang (BB), 12 atau 60% anak pada kriteria mulai berkembang

(MB), 6 atau 30% anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 1. Rekapitulasi Persentase Peningkatan Kemampuan Menyimak pada Anak RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi Prasiklus

No.	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	7	35 %
2	MB	12	70 %
3	BSH	6	60%
4	BSB	0	0 %
Jumlah		25	100 %



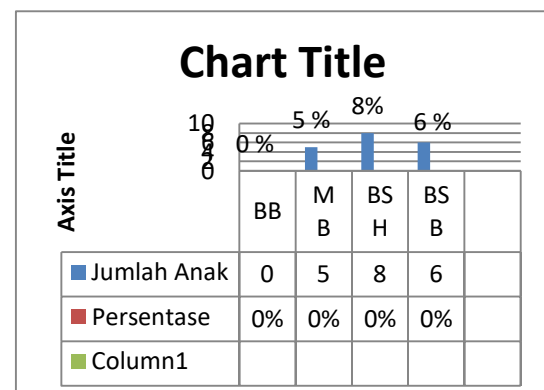
Gambar 1. Data Hasil Asesmen Kemampuan Menyimak pada Anak di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi Prasiklus

Kegiatan penilaian siklus I dilakukan dengan teknik observasi melalui catatan observasi awal. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini berkisar 60% dari nilai yang akan dicapai. Penilaian dari prasiklus kemampuan menyimak anak pada kelompok B RA Aisyiyah Sidorejo adalah 7 (35%) anak pada kriteria

belum berkembang (BB), 12 atau 60% anak pada kriteria mulai berkembang (MB), 6 atau 30% anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 2. Rekapitulasi Persentase Peningkatan Kemampuan Menyimak pada Anak RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi Prasiklus

No.	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	0	0 %
2	MB	5	30 %
3	BSH	8	40%
4	BSB	6	30 %
Jumlah		19	100 %



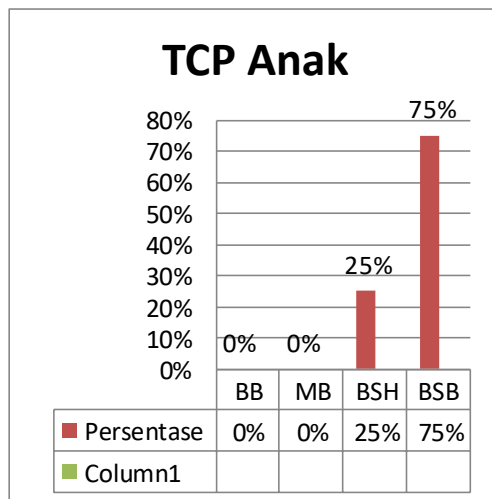
Gambar 2. Data Hasil Asesmen Kemampuan Menyimak pada Anak di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi Prasiklus

Kegiatan penilaian siklus II dilakukan dengan teknik observasi melalui catatan observasi awal. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini berkisar 60% dari nilai yang akan dicapai. Penilaian dari prasiklus kemampuan menyimak anak pada kelompok B RA Aisyiyah Sidorejo adalah 7 (35%) anak pada kriteria

belum berkembang (BB), 12 atau 60% anak pada kriteria mulai berkembang (MB), 6 atau 30% anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 anak pada kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Kemampuan Menyimak Anak pada Siklus II di RAAisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi

No.	Kategori	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	0	0 %
2	MB	0	0%
3	BSH	5	25%
4	BSB	15	75 %
Jumlah			



Gambar 3. Data Hasil Asesmen Kemampuan Menyimak pada Anak di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi Prasiklus

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa dalam kategori Belum Berkembang (BB) 0% anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 0% anak dalam

kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH), 25% anak dalam kategori Berkembang sangat baik (BSB) yaitu 75% atau 15 anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak dapat meningkat dengan pembelajaran menggunakan media roller alfabet. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan menyimak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Widyaningrum (2016) yang menyatakan bahwa kemampuan menyimak dongeng anak dapat meningkat melalui penggunaan media audio. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munar (2021) bahwa upaya meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini dengan menggunakan media animasi mengalami keberhasilan. Kemampuan menyimak anak meningkat sebesar 78,75%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian peningkatan kemampuan menyimak melalui media roller alfabet pada anak kelompok B di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi dilaksanakan pada dua siklus, setiap siklus dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pada siklus pertama dilaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media roller alfabet secara berkelompok dengan tema tanaman dan subtema buah-buahan kegiatannya, yaitu: 1) memutar roller alphabet, 2) mencari huruf sesuai dengan pasangannya, dan 3) memasang huruf dan mengulang kata yang telah disusun. Kemudian, pada siklus yang kedua pembelajaran dilaksanakan secara individu dan

kelompok dengan tema tanamandan sub tema buah-buahan, kegiatannya yaitu: 1) memutar roller alfabet yang telah disediakan, 2) mencari huruf yang sesuai dengan gambar buah yang ditunjukkan (gambar apel lalu anak menyusun kata apel menggunakan tutup botol), 3) mendengarkan cerita dari guru tentang macam buah-buahan. Metode proyek yang dapat mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak sebesar 85% dengan hasil pada: 1) Pra tindakan diperoleh 35% atau 7 dari 25 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2) Sikus 1 diperoleh 40% atau 8 anak dari 25 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3) Siklus II diperoleh 75% atau 15 anak dari 25 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga, penggunaan media roller alphabet dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak di RA Aisyiyah Sidorejo, Padas, Ngawi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Azizah, E., & Koesmadi, D. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa pada Anak Kelompok B di KB Tunas Tridarma Samarinda. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20-27.
- Arwendis, W. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Language Smart Kids. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2).
- Fuadah, M., Tiara, D. R., Pratiwi, E. (2022). Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 301-309.
- Gerlach & Ely. (201). *Teaching and Media: A Systemic Approach dalam Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hopkins, D. (2017). *Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mills, G. E. (2016) *Action Research, A Guide for Teacher Researcher*. London: Printice-Hall International.
- Munar, A., & Suyadi, S. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155-164.
- Tarigan, H. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung; Angkasa.
- Suriani, I. (2021). *Pengaruh Permainan Roller Alphabet Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Umur 4-5 Tahun*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Susanto, A (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, I. G. A. K., Wihardit, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).

