

**UPAYA MENINGKATKAN PENGEMBANGAN BAHASA ANAK
MELALUI LAYAR PROYEKTOR**

Rahmat Mulyono¹, Eti Pratiwi²

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

²TK Kusuma Mekar I, Panjatan, Kulon Progo

¹rahmat.mulyono@ustjogja.ac.id, ²pratiwihseti@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to improve language development through the media of group B projector screens at Kusuma Mekar I Kindergarten. Language development in this study is the child's ability to understand language, express language, and literacy. This research is a class action research (classroom action research). The subjects of this study were 19 students in group B, consisting of 8 boys and 11 girls. Data collection techniques are carried out by means of observation and documentation. The research instrument is an observation guide. The data analysis used in this study is descriptive qualitative and quantitative descriptive with percentages. The results showed that language development in group B children at Kusuma Mekar I Kindergarten could be improved through the media of a projector screen. This is evidenced by the results achieved in cycle 1, language skills with an average BB reaching 2 children (10%), MB reaching an average of 11 children (58%), BSH reaching an average of 3 children (17%) , and language skills with average BSB achievements reached 3 children (17%). In cycle 2, language skills with BB achieved an average of 0 children (0%), MB averaged 0 children (0%), BSH averaged 3 children (16%), and language skills with achievements BSB averaged 16 children (84%). Effective steps in this study in an effort to improve language development through a projector screen for group B children of Kusuma Mekar I Kindergarten, namely 1) The teacher changes the implementation technique classically divided into three playing groups, 2) To spur enthusiasm and self-confidence of children in express opinions, the researchers provide rewards in the form of gifts for children who are able to play educational games well, 3) educational game games are made with variations, so it is hoped that children will be more interested.

Keywords: Increase, Language, Projector screen

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengembangan bahasa melalui media layar proyektor kelompok B TK Kusuma Mekar I. Pengembangan bahasa dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 19 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki, dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni panduan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahasa pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat ditingkatkan melalui media layar proyektor. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan bahasa dengan dengan capaian BB rata-rata mencapai 2 anak (10%), MB rata-rata mencapai 11 anak (58%), BSH rata-rata mencapai 3 anak (17%), dan kemampuan bahasa dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (17%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan bahasa dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), BSH rata-rata mencapai 3 anak (16%), dan kemampuan bahasa dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Langkah-langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam upaya meningkatkan pengembangan bahasa melalui layar proyektor anak kelompok B TK Kusuma Mekar I, yaitu 1) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi tiga kelompok main, 2) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak dalam mengemukakan pendapat, maka peneliti memberikan reward berupa kado untuk anak yang mampu melakukan permainan game edukatif dengan baik, 3) permainan game edukatif dibuat dengan variasi, sehingga diharapkan anak lebih tertarik.

Kata Kunci: Meningkatkan keterampilan berbahasa; Layar digital

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu kecil yang tumbuh dan berkembang secara fisik maupun psikologisnya. Pada rentang usia 0-6 tahun anak usia dini mampu menjadi individu yang menyerap segala informasi yang dapat diterima dengan baik. Montessori berpandangan bahwa anak usia dini adalah fase absorbmind yaitu masa menyerap pikiran, pada masa ini tentu segala sesuatu yang terjadi dilingkungannya akan diserap, seperti sebuah spons yang banyak mampu menyerap air. Masa tersebut juga disebut sebagai masa golden age atau masa keemasan (*Pengertian Anak Usia Dini*, 2016).

Aspek pengembangan anak usia dini yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek pengembangan bahasa menjadi salah satu aspek yang membantu anak untuk memiliki kemampuan menyimak, memahami, mengenal keaksaraan dan berbicara. Di era digitalisasi saat ini, minat anak untuk mengenal literasi secara manual sudah mulai hilang dan tergantikan dengan literasi digital. Literasi digital yang diakses anak banyak memberikan konten-konten edukatif melalui video youtube, tiktok dan media sosial lainnya. Hal ini tentu menjadi perhatian bagi orang tua dan khususnya guru di sekolah

(Twining, 2022). Mengetahui minat anak untuk belajar dalam aspek pengembangan bahasa terlihat melalui hasil belajar dan observasi. Buku cerita dan media manual lainnya sudah bukan sesuatu yang menarik bagi anak. Melalui layar digital proyektor yang dioperasikan dengan laptop menjadi tantangan bagi guru agar menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan modern, tentunya hal ini mendukung tercapainya harapan guru agar anak-anak dapat mengembangkan salah satu aspek pengembangan dengan upaya meningkatkan pengembangan bahasa anak melalui layar proyektor.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengembangan bahasa anak melalui layar proyektor. Upaya tersebut untuk memecahkan masalah yang terjadi pada anak usia dini agar aspek pengembangan bahasa anak tercapai secara optimal dengan pembelajaran yang modern.

Manfaat dalam penelitian yaitu:

- 1) Peserta didik dapat memiliki keterampilan bahasa yang baik.
- 2) Menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Memiliki inovasi baru dalam pembelajaran yang berbasis digital

Moeliono, (2005) Peningkatan adalah usaha agar memiliki kemampuan dan keterampilan yang lebih baik. Peningkatan juga sebagai upaya menambah tingkat, derajat, kuantitas maupun kualitas agar pencapaian dalam ukuran, proses, hubungan dan sifat (*Repository.Unimar-Amni.Ac.Id*, n.d.)

Menurut Adi S, (2003: 67) menyatakan bahwa peningkatan berasal dari kata tingkat, yang artinya lapisan sesuatu kemudian membentuk sebuah susunan. Tingkat dapat diartikan juga sebagai pangkat, kelas dan taraf. Jadi peningkatan juga berarti kemajuan (*Sc.Syekhnurjati.Ac.Id*, n.d.).

Kerf dalam Smarapradhipa (2005): Bahasa memiliki dua pengertian yaitu pertama bahasa sebagai alat komunikasi masyarakat yang bersimbol bunyi dihasilkan dari pengucapan manusia. Kedua, bahasa menggunakan symbol vocal dengan bersifat arbitrer sebagai system komunikasi (*Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli*, 2013)

Menurut Eliason (1994) perkembangan bahasa di mulai sejak bayi dan menggunakan perannya dengan pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan. Sejak masa bayi,

anak sudah belajar bahasa sebelum belajar berbicara melalui komunikasi tangisannya, senyuman dan gerakan badan (*Jateng, 2015*).

Proyektor LCD adalah jenis proyektor yang digunakan sebagai media menampilkan video, gambar atau data dari computer atau laptop pada sebuah layer dengan permukaan yang datar seperti tembok, dll. Proyektor jenis ini merupakan proyektor yang sudah modern daripada sebelumnya (*Encyclopedia, n.d.*)

Media pembelajaran sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yaitu informasi materi belajar, kemampuan anak, merangsang pemikiran, perasaan dan perhatian peserta didik yang mampu memotivasi proses belajar mengajar. Pengalaman belajar yang kongkret dapat menggunakan berbagai bentuk media. Pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan atau informasi menggunakan kata-kata atau symbol verbal namun bisa menggunakan peran teknologi agar memperoleh hasil belajar yang bermakna secara efektif dan efisien. Di era digitalisasi saat ini tentu memberikan dampak positif untuk sektor pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat

membantu guru dalam proses belajar mengajar dan memiliki peran teknologi adalah LCD Proyektor. Peserta didik lebih mudah memahami dan menerima pembelajaran, demikian pentingnya media pembelajaran dan peran guru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan agar menumbuhkan minat belajar. Jadi media pembelajaran LCD proyektor alternatif untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik (*joko sarminto, n.d.*).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan sekolah yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun kolaborasi atau bekerja sama dengan teman sejawat secara partisipatif sebagai mitra peneliti melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan mulai pada bulan Maret s.d Mei 2022 Tahun Ajaran 2021/2022 di kelompok B TK Kusuma Mekar I yang berada di Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Subyek dalam penelitian adalah anak kelompok B TK Kusuma Mekar I, tahun pelajaran 2021/2022 yang

berjumlah 19 anak. Penelitian ini dilakukan secara klasikal yang diikuti oleh seluruh anak secara bergantian.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dokumentasi diambil dari foto-foto selama kegiatan berlangsung. Rancangan lembar observasi dalam melaksanakan kegiatan pengembangan bahasa melalui layar proyektor antara lain: 1) Lembar observasi hasil belajar anak, 2) Lembar observasi aktivitas anak, 3) Lembar observasi aktivitas guru.

Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari observasi tentang kemampuan bahasa yang menunjukkan data kualitas obyek penelitian yaitu: BB (Belum Berkembang); MB (Mulai Berkembang); BSH (Berkembang Sesuai Harapan); BSB (Berkembang Sangat Baik). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari jumlah skor nilai kemampuan anak melalui penugasan dengan media proyektor. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan

presentase. Data dianalisis dengan menggunakan rumus statistic sederhana yaitu :

$$F/N \times 100 = P$$

Ket :

F= Jumlah skor data yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

P= Presentase

Demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan bahasa setelah distimulasi dengan metode penugasan dengan layer proyektor.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru pada kegiatan kemampuan bahasa yaitu data kualitatif diperoleh dari observasi. Pada data kualitas obyek penelitian dengan kriteria penilaian AB (Amat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang) sedangkan data kuantitas diperoleh dari skor nilai jumlah "Ya" dan jumlah "Tidak". Data yang terkumpul di atas akan menggunakan Teknik deskripsi kualitatif dan kuantitatif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah YA} \times 100\%}{\text{Jumlah Kriteria}}$$

Tabel 1 Kriteria Nilai

KRITERIA	NILAI
Amat Baik (AB)	$90 \leq AB \leq 100$
Baik (B)	$80 \leq B \leq 90$
Cukup (C)	$70 \leq C \leq 80$
Kurang (K)	≤ 70

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran pada kemampuan bahasa dibandingkan dengan sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Indikator keberhasilan aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran kemampuan bahasa terlihat dari semua anak aktif, kondusif dan serius dalam menyimak dan memahami dengan media proyektor. Kriteria keberhasilan aktivitas anak dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari jumlah anak mendapat skor 4. Selain itu indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar anak apabila aktif menyimak untuk pengembangan bahasa, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas. Keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika 80% dari jumlah anak mendapat skor 4

Sedangkan indikator aktifitas guru selama pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa terlihat lebih berorientasi pada proses, dalam

pengelolaan kelas melibatkan anak, menggunakan media penugasan yang memberi kebebasan anak, serta penyampaian materi guru memotivasi anak. Kriteria keberhasilan aktivitas guru dalam penelitian adalah apabila guru mendapat kriteria nilai $80 \leq B \leq 90$.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa kemampuan pengembangan bahasa pada kelompok B TK Kusuma Mekar I Bugel, sebagian besar anak belum berkembang sesuai harapan. Kemampuan bahasa sebelum tindakan pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat dideskripsikan bahwa pada indikator kemampuan bahasa, sebagian besar anak belum

berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan bahasa yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan, rata-rata anak memiliki kemampuan hanya mencapai skor 1 dengan jumlah mencapai 5 anak (26%) dan skor 2 mencapai 10 anak (53%).

1. Hasil Pelaksanaan Pra Siklus
2. Pelaksanaan kegiatan survey awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal dengan tujuan untuk mengetahui keadaan awal subyek penelitian tentang kemampuan bahasa. Hasil pra siklus ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2 Hasil Kemampuan awal aspek bahasa sebelum Tindakan

Hasil yang dicapai	Indikator											
	Memahami bahasa				Mengungkapkan bahasa				Keaksaraan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BSB	BB	M B	BSH	BSB
Jumlah	2	13	3	1	5	10	3	1	7	8	3	1
Prosentase	10	69	16	5	25	52	16	5	37	42	16	5

Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indicator kemampuan bahasa yaitu, memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan belum berkembang sesuai harapan.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan hari senin, selasa, rabu tanggal 14,15 dan 16

maret 2022. Waktu kegiatan dimulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan aspek bahasa melalui layar proyektor meliputi indicator memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan. Hasil pengamatan diuraikan melalui table berikut:

Tabel 3 Hasil Kemampuan bahasa Siklus I

Siklus I	Indikator
----------	-----------

	Memahami bahasa				Mengungkapkan bahasa				Keaksaraan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan 1	1	13	1	4	2	12	2	3	2	14	2	1
Prosentase %	5	69	5	21	10	63	10	17	10	75	10	5
Pertemuan 2	1	9	5	4	1	11	4	3	1	13	4	1
Prosentase %	5	48	26	21	5	58	21	16	5	69	21	5
Pertemuan 3	0	9	5	5	1	10	4	4	1	12	4	2
Prosentase %	0	48	26	26	5	53	21	21	5	63	21	10
Rata-rata siklus I	1	10	4	4	2	11	3	3	2	13	3	1
Rata-rata persentase %	5	53	21	21	10	58	17	17	10	69	17	5

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan bahasa anak kelompok B TK Kusuma Mekar I pada Tindakan siklus I, dapat ditegaskan bahwa kemampuan bahasa dengan capaian BB rata-rata mencapai 2 anak (10%), kemampuan bahasa dengan capaian MB rata-rata mencapai 11

anak (58%), capaian BSH rata-rata mencapai 3 anak (17%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas belajar meliputi minat dan mengikuti aturan permainan. Hasil pengamatan diuraikan melalui table berikut ini:

Tabel 4 Aktivitas belajar siswa kelompok B pada Tindakan Siklus I

Siklus I	Indikator							
	Berminat				Mengikuti aturan permainan			
	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan 1	1	8	5	5	3	1	3	2
Prosentase %	5	43	26	26	16	58	16	10
Pertemuan 2	0	8	6	5	2	12	3	2
Prosentase %	0	43	31	26	10	64	16	10
Pertemuan 3	0	6	7	6	1	10	5	3
Prosentase %	0	31	8	31	5	53	26	16
Rata-rata siklus I	0	8	6	5	2	11	4	2

Rata-rata persentase %	0	43	31	26	10	58	22	10
------------------------	---	----	----	----	----	----	----	----

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I pada Tindakan siklus I dapat ditegaskan bahwa anak dengan capaian BB rata-rata mencapai 1 anak (5%), anak dengan capaian MB rata-rata mencapai 9

anak (47%), anak dengan capaian BSH rata-rata mencapai 6 anak (32%) dan anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (16%).

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas mengajar guru diuraikan melalui table berikut ini:

Tabel 5 Aktivitas mengajar guru pada tindakan siklus I

Siklus I	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pertemuan 1	27	11	71	Cukup
Pertemuan 2	28	10	74	Cukup
Pertemuan 3	30	8	79	Cukup
Rata-rata Siklus I	28	10	74	Cukup

Berdasarkan table di atas, peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada Tindakan siklus 1 adalah jumlah "Ya" pada setiap aspek-aspek yang diamati rata-rata mencapai 28 jawaban "Ya" atau 74% dan masuk kriteria "**cukup**".

Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan kolabolator pada akhir siklus, yaitu untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan Tindakan siklus I. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap poses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi yang dilakukan

dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada tindakan siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolabolator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus I antara lain : 1) Pada saat anak diminta untuk mengamati dan menyimak konten edukasi dengan video dan Microsoft power point terlihat masih kaku dan belum fokus, 2) Pada saat proses kegiatan berlangsung, masih terdapat beberapa anak masih kesulitan untuk memahami konten edukatif dari guru, 3) Masih terdapat beberapa anak yang belum

memahami aturan permainan, 4) Guru dalam menjelaskan materi kegiatan dengan suara yang kurang jelas, 5) Reward yang diberikan guru belum menarik.

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada Tindakan siklus 2 lebih meningkat untuk kemampuan bahasa. Adapun Langkah-langkah perbaikan-perbaikan tersebut diuraikan sebagai berikut: 1) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi tiga kelompok. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri, 2) untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak, maka guru memberikan reward berupa kado untuk anak yang mampu

melaksanakan tugas dengan baik, 3) pola permainan dibuat dengan game edukatif yang tampil dalam layar proyektor, sehingga diharapkan anak lebih tertarik, 4) menggunakan speaker sebagai alat audio agar suara guru lebih jelas.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dilaksanakan hari senin, selasa, rabu tanggal 09,10 dan 11 mei 2022. Waktu kegiatan dimulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan aspek bahasa melalui layar proyektor meliputi indikator memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan. Hasil pengamatan diuraikan melalui table berikut :

Tabel 6 Hasil Kemampuan bahasa Siklus II

Siklus II	Indikator											
	Memahami bahasa				Mengungkapkan bahasa				Keaksaraan			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan 1	0	1	4	14	0	1	5	13	0	2	7	10
Prosentase %	0	5	21	74	0	5	26	71	0	10	37	53
Pertemuan 2	0	0	2	17	0	0	2	17	0	0	3	16
Prosentase %	0	0	10	90	0	0	10	90	0	0	16	84

Pertemuan 3	0	0	1	18	0	0	1	18	0	0	2	17
Prosentase %	0	0	5	95	0	0	5	95	0	0	10	90
Rata-rata siklus I	0	0	2	17	0	0	4	15	0	0	4	15
Rata-rata persentase %	0	0	10	90	0	0	21	79	0	0	21	79

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan bahasa anak kelompok B TK Kusuma Mekar I pada Tindakan siklus 2, dapat ditegaskan bahwa kemampuan bahasa dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), kemampuan bahasa dengan capaian MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), capaian BSH rata-rata

mencapai 3 anak (16%) dan kemampuan bahasa dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%)

Pengamatan yang dilakukan dalam aktivitas belajar meliputi minat dan mengikuti aturan permainan. Hasil pengamatan diuraikan melalui table berikut ini:

Tabel 7 Aktivitas belajar siswa kelompok B pada tindakan Siklus II

Siklus II	Indikator							
	Berminat				Mengikuti aturan permainan			
	1	2	3	4	1	2	3	4
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Pertemuan 1	0	0	5	14	0	1	7	11
Prosentase %	0	0	26	74	0	5	37	58
Pertemuan 2	0	0	2	16	0	0	4	15
Prosentase %	0	0	10	90	0	0	21	79
Pertemuan 3	0	0	1	18	0	0	1	18
Prosentase %	0	0	5	95	0	0	5	95
Rata-rata siklus I	0	0	3	16	0	0	4	15
Rata-rata persentase %	0	0	16	84	0	0	21	79

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I pada Tindakan siklus 2 dapat ditegaskan bahwa anak dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), anak dengan

capaian MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), anak dengan capaian BSH rata-rata mencapai 3 anak (16%) dan anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Pengamatan yang dilakukan dalam

aktivitas mengajar guru diuraikan melalui table berikut ini:

Tabel 8 Aktivitas mengajar guru pada tindakan siklus II

Siklus I	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
	Ya	Tidak		
Pertemuan 1	32	6	84	Baik
Pertemuan 2	34	4	89	Baik
Pertemuan 3	35	3	92	Baik
Rata-rata Siklus 2	34	3	89	Baik

Berdasarkan table di atas, peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada Tindakan siklus 2 adalah jumlah “Ya” pada setiap aspek-aspek yang diamati di point apresiasi dan motivasi, menyampaikan kompetensi dan rencana kegiatan, penguasaan materi pembelajaran, penerapan pembelajaran yang mendidik, penerapan media, sumber belajar dalam pembelajaran, pelaksanaan penilaian pembelajaran, penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran dan kegiatan penutup rata-rata mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “**BAIK**”.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan dalam siklus 2 antara lain: 1) Beberapa anak kurang

berkonsentrasi dalam rangkaian kegiatan dan terkadang lupa dengan aturan main yang diterapkan, 2) Pola permainan game edukatif yang masih sulit di pahami, 3) Reward diberikan oleh guru bermacam-macam kado sehingga anak-anak berebut reward yang di inginkan dan kondisi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan akhir Tindakan siklus 2, sebanyak 16 anak atau mencapai 84% mampu mencapai skor 4 dari total jumlah anak kelompok B yaitu 19 anak. Pada tahap ini masih terdapat 3 anak yang belum mampu mencapai skor 4. Dengan perbaikan yang dilakukan, akhirnya kegiatan pengembangan aspek bahasa melalui layar proyektor pada Tindakan siklus 2 sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan.

Dalam hal ini, peningkatan kemampuan bahasa melalui layar proyektor pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I sudah tidak perlu dilanjutkan lagi karena peningkatan keberhasilan Tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (19 anak), harus mencapai kriteria memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan dan hasil penelitian pada akhir Tindakan (BSB) Siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84%.

Selanjutnya dari hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dengan kriteria berminat, mengikuti aturan permainan pada siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak dengan capaian Berkembang Sangat baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84%. Hal serupa juga terlihat dari peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada Tindakan siklus 2 rata-rata mencapai 34 jawaban “Ya” atau 89% dan masuk kriteria “**BAIK**”.

Pembahasan

Pada kegiatan pra tindakan, peneliti melakukan pengamatan ketika

anak melakukan kegiatan untuk mengembangkan bahasa. Setelah peneliti melakukan pengamatan, terlihat kemampuan bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan rata rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 dengan jumlah anak mencapai 5 anak (26%) dan skor 2 mencapai 10 anak (53%)

Dari hasil pengamatan awal dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang kemampuan bahasa belum berkembang dengan optimal. Hal ini terlihat dari beberapa anak belum memahami informasi yang disampaikan oleh video yang tampil di layar proyektor, beberapa anak terlihat kesulitan dalam mengungkapkan pesan yang disampaikan oleh video melalui layar proyektor, masih ada beberapa anak yang kurang fokus sehingga suasana blm kondusif. Selanjutnya beberapa anak kesulitan melaksanakan aturan main game edukatif yang telah disampaikan melalui layar proyektor.

Penelitian untuk peningkatan keaksaraan pada penelitian ini terdiri dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada setiap siklus diuraikan sesuai pada empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan

Tindakan, observasi, serta refleksi. Pada Tindakan siklus I, dapat ditegaskan bahwa kemampuan bahasa dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (17%). Dalam aktivitas belajar anak pada Tindakan siklus I, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 3 anak (16%). Serta peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada Tindakan siklus I adalah jumlah "Ya" pada setiap aspek-aspek yang diamati rata-rata mencapai 28 jawaban "Ya" atau 74% dan masuk kriteria "Cukup".

Pada pelaksanaan Tindakan pada siklus II dan kemampuan bahasa

dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Dalam aktivitas belajar anak pada Tindakan siklus II, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%). Peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada Tindakan siklus 2 adalah mencapai 34 jawaban "Ya" atau 89% dan masuk kriteria "BAIK"

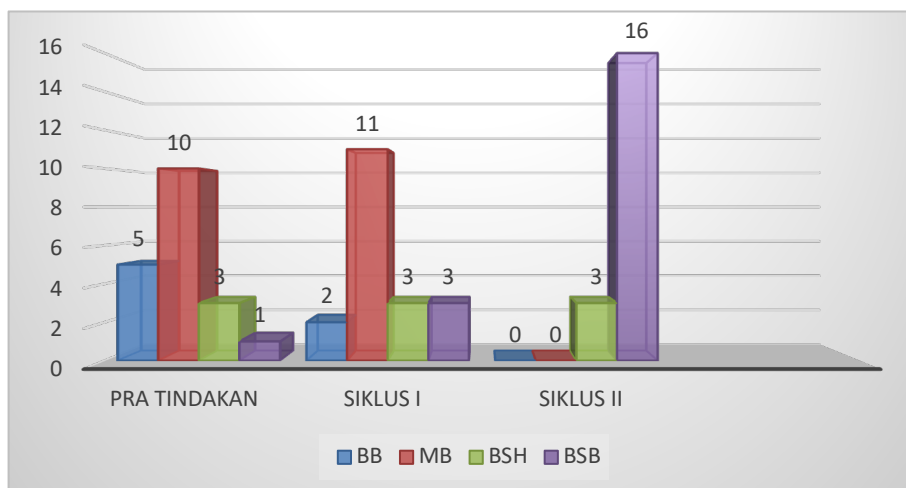
Rekapitulasi peningkatan kemampuan bahasa melalui layar Proyektor dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 9 Peningkatan Kemampuan Bahasa anak kelompok B

No	Peningkatan	BB	MB	BSH	BSB
1	Pra tindakan	5	10	3	1
	Persentase (%)	26	52	17	5
2	Rata-rata siklus I	2	11	3	3
	Persentase (%)	10	58	17	17
3	Rata-rata siklus 2	0	0	3	16
	Persentase (%)	0	0	16	84

Kemampuan bahasa anak kelompok B juga disajikan melalui grafik berikut:

Grafik 1 Peningkatan Kemampuan bahasa anak kelompok B



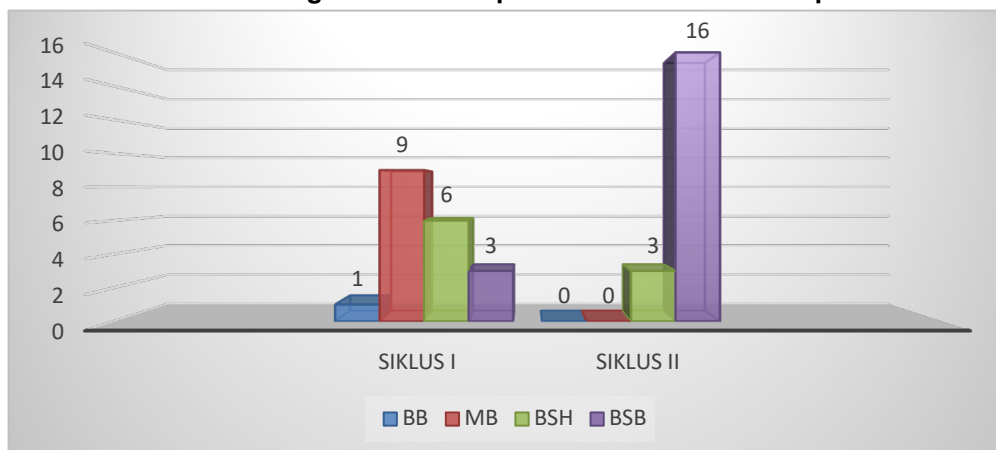
Rekapitulasi peningkatan kemampuan bahasa aktivitas belajar anak melalui layar proyektor dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 10 Peningkatan Kemampuan Aktivitas belajar anak Kelompok B

No	Peningkatan	BB	MB	BSH	BSB
1	Rata-rata siklus 1	1	9	6	3
	Persentase (%)	5	47	32	16
2	Rata-rata siklus 2	0	0	3	16
	Persentase (%)	0	0	16	84

Kemampuan aktivitas belajar anak kelompok B juga disajikan melalui grafik berikut :

Grafik 2 Peningkatan Kemampuan Bahasa anak kelompok B



Rekapitulasi peningkatan aktivitas guru melalui layar proyektor dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 11 Rekapitulasi Rekapitulasi peningkatan aktivitas guru melalui layar proyektor

No	Peningkatan	Jumlah		Nilai (%)	Kriteria
		Ya	Tidak		
1	Siklus 1 Pertemuan 3	30	8	79	Cukup
2	Siklus 2 Pertemuan 3	35	3	92	Baik

Dalam hal ini, peningkatan kemampuan bahasa melalui layar proyektor pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I sudah tidak perlu dilanjutkan lagi karena peningkatan keberhasilan Tindakan 80% dari jumlah keseluruhan anak (19 anak) harus mencapai kriteria memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dan hasil penelitian pada akhir Tindakan (BSB) siklus 2 menunjkn bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (skor 4) ada 16 anak atau mencapai 84 %.

Selanjutnya dari hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak dikelompok B TK Kusuma Mekar I menunjukkan bahwa jumlah anak dengan capaian **Berkembang Sangat Baik (Skor 4)** ada 16 anak atau mencapai 84 %. Hal serupa juga terlihat dari peninfkatan aktivita mengajar guru kelompok B rata-rata

mencapai 34 jawaban “Ya” atau **89%** dan masuk kriteria “**BAIK**”.

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa penggunaan layar proyektor dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa pada anak TK Kusuma Mekar I yang dibrikan tentunya lebih efektif karena pembelajaran menggunakan layar proyektor yang tentunya membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan karena bermain merupakan bagian yang tidak bisa lepas dari anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I yang memenuhi indicator kemampuan bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan belum berkembang sesuai harapan.

Langkah-langkah penerapan media belajar melalui layar proyektor yang efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B TK Kusuma Mekar I adalah: 1) Pola permainan game edukatif dibuat dengan variasi, sehingga anak lebih tertarik, 2) Guru mengubah Teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi tiga kelompok main. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri, 3) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak, maka guru memberikan reward untuk anak yang mampu melakukan permainan game edukatif melalui layar proyektor dengan baik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi dengan instrument penilaian berupa lembar hasil penilaian untuk mengukur kemampuan bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian akhir pada pelaksanaan siklus II yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat

ditingkatkan melalui media layar proyektor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada akhir Tindakan siklus 2 kemampuan bahasa dengan capaian BB mencapai 0 anak (0%), MB mencapai 0 anak (0%), BSH mencapai 3 anak (16%) dan kemampuan bahasa dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (84%).

Maka dapat disimpulkan bahwa ada 16 anak yang mencapai skor 4 atau 84% sehingga telah mencapai prosentase yang diharapkan. Dengan demikian maka hasil belajar siswa dalam pengembangan kemampuan bahasa dapat ditingkatkan melalui media layar proyektor..

DAFTAR PUSTAKA

- Encyclopedia. (n.d.). *Proyektor LCD*.
Jateng, P. (2015). *Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (PAUD)*.
joko sarminto, D. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi*.
Pengertian Anak Usia Dini. (2016).
Pengertian Bahasa Menurut Para Ahli. (2013).
repository.unimar-amni.ac.id. (n.d.).

sc.syekhnurjati.ac.id. (n.d.).

Twiningsih, A. (2022). Penggunaan

Media Ispring Suit Berbasis

Mobile Learning Pada

Pembelajaran Matematika Untuk

Meningkatkan Keterampilan

Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD.

... : *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran, 7(September),

138–144.

[http://www.ojs.iptpisurakarta.org/i](http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/292)

[ndex.php/Edudikara/article/view/](http://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/292)

292