



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SURABAYA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus A Wonokromo : Jl. SMEA No.57 Tlp. 031-8291920, 8284508 Fax. 031-8298582 – Surabaya 60243

Kampus B RSIJemursari : Jl. Jemursari NO.51-57 Tlp. 031-8479070 Fax. 031-8433670 – Surabaya 60237

Website : unusa.ac.id Email: info@unusa.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 378/UNUSA/Adm-LPPM/IV/2021

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 06 April 2021.

Judul : Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Sedang Apa Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Cendekia *Islamic Preschool* Gunung Anyar Surabaya

Penulis : Siti Naimah, Sunanto, Machmudah, Fifi Khoirul Fitriya

Identitas : Sentra Cendekia Journal, Vol. 1 No. 2.

No. Pemeriksaan : 2021.04.14.207

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) yaitu 22%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 14 April 2021

Ketua LPPM

Achmad Syafiuddin, Ph.D

NPP: 20071300

LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Website : lppm.unusa.ac.id

Email : lppm@unusa.ac.id

Hotline : 0838.5706.3867

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Sedang Apa Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Cendekia Islamic Preschool Gunung Anyar Surabaya

by Machmuda 1

Submission date: 06-Apr-2021 08:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 1551473585

File name: -5_Tahun_Di_Cendekia_Islamic_Preschool_Gunung_Anyar_Surabaya.pdf (301.84K)

Word count: 3095

Character count: 20111



Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Sedang Apa? Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Cendekia Islamic Preschool Gunung Anyar Surabaya

Siti Naimah, Sunanto, Machmudah, Fifi Khoiril Fitriya

¹Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

²KB-TK Cendekia Islamic Preschool Kota Surabaya, Indonesia ³Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 15 Agustus 2020
Direvisi 10 September 2020
Disetujui 21 Oktober 2020

Keywords:

Know the Numbers; Buttoned Media; Fishing Line

Abstrak

Kemampuan Bahasa, khususnya berbicara merupakan hal penting bagi manusia karena berbicara adalah alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain, baik di rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat. Peran penting orang tua, dan guru sangat dibutuhkan agar kemampuan bahasa anak ini bisa berkembang sesuai tahapan perkembangan usia anak. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang baik dari kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui permainan sedang apa? Di Cendekia Islamic Preschool. Penelitian tindakan kelas berbasis online disebabkan adanya Covid-19. Hasil penelitian mendapatkan hasil kemampuan Bahasa anak masing-masing anak antara 6.25% dengan kriteria cukup dan 31% kriteria baik. Sedangkan 62.5% dengan kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan sedang apa? Dapat meningkatkan Bahasa anak.

Abstract

Language ability especially speaking that one of important thing for human because speaking is tool of communication to interactive with someone else, at home, school and society. Parents and teachers duty needed to increase children language according their improvement suitable own improvement. Goal's research for getting better in online learning because pandemic covid 19. the result language ability get 6.25% enough, 31% good and 62.5% very good. The conclusion that permainan sedang apa? Getting increase children language.

[✉] Alamat Korespondensi:
E-mail: chitynaimah71@gmail.com

PENDAHULUAN

7 Pendidikan anak usia dini atau Taman kanak-kanak merupakan salah satu Pendidikan formal. Dalam peraturan pemerintah No 27 tahun 1990 pasal 1 disebutkan bahwa: Pendidikan pra sekolah adalah Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar Pendidikan keluarga sebelum memasuki Pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur Pendidikan sekolah. Tugas utama taman kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan yang sesungguhnya di Sekolah Dasar. (Depdiknas, 2005:6).

Perkembangan anak usia dini meliputi kognitif, motorik, social-emosional, seni dan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, dengan Bahasa kita bisa mengungkapkan perasaan, ide dan pikiran terhadap orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa memungkinkan kita mendeskripsikan kejadian-kejadian di masa lalu dan merencanakan masa depan (Santrock: 353).

Berbicara merupakan salah satu aspek Bahasa yang penting bagi masa kanak-kanak awal atau usia dini karna dengan berbicara anak usia dini bisa memahami perintah sederhana dan anak bisa menyampaikan keinginan dengan berbicara. Keberhasilan pembelajaran memerlukan peran orang tua. Materi pembelajaran di sekolah dapat tersampaikan dengan baik apabila terdapat kerjasama atau kesesuaian positif antara orang tua dengan pihak sekolah (Elyana, 2020)

Tahun ajaran baru bagi anak usia dini kelompok A yang berjumlah enam belas anak merupakan awal beradaptasi dengan teman baru dan guru baru, salah satu cara beradaptasi yang baik menggunakan komunikasi melalui percakapan sederhana dan mendengarkan instruksi guru dengan baik, contoh guru memberikan instruksi kepada anak-anak untuk membereskan mainan tetapi hanya enam anak yang bisa mendengarkan dan mengikuti instruksi guru dengan baik dan anak hanya mampu menggunakan bahasa isyarat atau bahasa tubuh untuk mengespresikan keinginannya seperti ingin ke kamar mandi. Dari hasil pengamatan dua belas anak mengalami kesulitan, enggan mendengarkan instruksi, menyanyikan lagu dan mengungkapkan keinginan mereka dikarenakan kurangnya kosa kata sederhana, maka dari itu anak taman kanak-kanak kelompok A *Cendekia Islamic Preschool* Gunung Anyar Surabaya mengalami kesulitan dalam menyampaikan atau menerima instruksi dari orang lain dikarenakan kurangnya kosa kata yang mereka miliki.

Anak usia dini tidak pernah lepas dengan dunia bermain, dalam pikiran mereka hanya ingin bermain. Permainan sedang apa? ini merupakan cara yang menyenangkan dan menambah wawasan anak khususnya menambah kosa kata anak tanpa harus memaksa. Solusi ini yang akan digunakan oleh guru agar membantu bertambahnya kosa kata anak usia dini di kelompok A *Cendekia Islamic preschool* Gunung Anyar Surabaya.

Melihat permasalahan yang telah dikemukakan diatas 3 peneliti melakukan refleksi untuk mengatasi masalah tersebut. Alternatif yang diajukan yaitu Meningkatkan kemampuan bahasa melalui permainan sedang apa? Pada usia anak 4-5 tahun di *Cendekia Islamic preschool* Gunung Anyar Surabaya.

4 METODE

10 Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas berbasis pembelajaran jarak jauh. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk tindakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas namun karena pandemi covid-19 sehingga diterapkan pembelajaran jarak jauh.

Menurut Arikunto (2015:2) Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom Action Reseach* (CAR) secara sederhana dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan ke kelas (Wardoyo, 2013:2)

Dalam kondisi covid-19 peneliti melakukan penelitian tindakan kelas melalui pembelajaran online. pendidik sebagai peneliti, dengan bantuan pihak sekolah serta peran orang tua dalam melakukan tindakan selama pembelajaran online. Tujuan utama dari penelitian ini adalah agar dapat meningkatkan Bahasa pada usia 4-5 tahun, dimana pendidik secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan atau aksi, pengamatan dan refleksi.

Pembelajaran Jarak Jauh

1 Menurut koran (2002) E-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. Hartley (2001) menjelaskan bahwa E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer lain. Rosenberg (2001) menenkan bahwa E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan 19 pengetahuan dan keterampilan. Menurut kementerian dan kebudayaan 2013 menyatakan pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan media komunikasi. (*distance learning*) ditandai dengan pemisahan instruktur dan peserta didik, berada di dua tempat yang berbeda. Pengaturan pembelajaran harus berbasis manajemen. Pelaksanaan manajemen disesuaikan dengan standar dimana implementasinya terprogram pada standar yang berlaku diantaranya standar isi, proses dan infrastruktur pendukung. (Elyana et al, 2019)

5 Pendidikan formal berbasis lembaga yang peserta didiknya dan instruktornya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi intraktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Pembelajaran elektronik e-learning atau pembelajaran daring (online) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet.(wikipedia).

17 Dalam kondisi covid-19 Sistem pembelajaran Daring mengharuskan guru dan orang tua terlibat dsung dan dipaksa untuk menguasai konten multimedia yang tidak lagi dibatasi waktu dan ruang. Inovasi digital yang terus berkembang pesat juga menghadirkan tantangan baru bagi penyelenggaraan pendidikan untuk terus menyesuaikan infrastruktur pendidikan dengan teknologi baru di semua level.

a. Proses penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 109 tahun 2013 pasal 7 berisi proses penyelenggaraa 12 rak jauh dan atau mandiri yaitu:

1. Menggunakan cara belajar 12 yang peserta didik dengan pendidiknya terpisah.
2. Menekankan belajar secara mandiri, terstruktur dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar
3. Memanfaatkan sumber belajar yang tidak harus berada pada satu tempat yang sama dengan peserta didik
4. Menggunakan bahan ajar dalam bentuk elektronik yang di kombinasikan dengan bahan ajar dalam bentuk, format, media, dan sumber
5. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar yang dapat diakses pada setiap saat
6. Menekankan interaksi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas. (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2013)

b. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran jarak jauh

Menurut artikel nisaul choiroh pembelajaran jarak jauh memiliki kekurangan dan kelebihan dari sisi anak yaitu sebagai berikut :

Kele 2 an :

- a) Siswa merasa lebih santai dan senang
- b) Siswa merasa punya lebih banyak waktu dirumah bersama keluarga
- c) Siswa merasa punya banyak waktu beristirahat dan bersantai
- d) Siswa merasa lebih rileks dan tidak tegang.

Kekurangan :

- a. Siswa merasa boros dikarekan kouta jadi cepat habis
- b. Siswa merasa lebih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru

- c. Siswa merasa sedih karena uang jajan yang didapatkan berkurang
- d. Siswa merasa kegiatan sosial dengan teman-temannya terhambat.

12

Peran orang tua dalam pembelajaran jarak jauh

Keluarga adalah pendidik pertama bagi anak-anak mereka, dalam kondisi saat ini orang tua juga dituntut mendukung penuh kegiatan daring atau pembelajaran jarak jauh. Tugas-tugas yang diberikan guru dari sekolah tidak akan berhasil tanpa dukungan orang tua.

Hal-hal yang dibutuhkan orang tua selama pembelajaran jarak jauh yaitu

- a) Android atau laptop
- b) Koneksi internet
- c) Pendampingan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam artikel ilmiah yang ditulis oleh Endang guru SD karanganyar menyatakan Beberapa peran orang tua dalam pembelajaran jarak jauh antara lain sebagai berikut:

- a. Orang tua mempunyai peran no satu dirumah, sebab sebelum anak memasuki masa sekolah orang tua lah yang berperan sebagai pendidik utama bagi anak memasuki masa sekolah orang tua lah yang berperan sebagai pendidik utama bagi anak sejak dari bayi bahkan sejak anak masih dalam kandungan ibunya. Peran orang tua dalam mengontrol waktu dan cara belajar anak agar tetap tercipta situasi belajar yang nyaman, kondusif dan anak-anak tidak merasa bosan serta tidak merasa tertekan ketika mengerjakan tugas dari gurunya.
- b. Sebagai fasilitator, fasilitator orang tua berperan sebagai penyedia. Orang tua mempunyai peran penyedia sarana dan prasana yang diperlukan anak dalam proses pembelajaran jarak jauh. Dengan tersedianya fasilitas belajar yang diperlukan akan mendukung keberhasilan pembelajaran jarak jauh.
- c. Sebagai motivator, dalam kamus besar bahasa indonesia motivator berarti orang yang memberi motivasi kepada orang lain. Ketika anak mengalami kesulitan belajar dirumah maka orang tua harus dapat menjadi pendorong dan penggerak agar anak selalu stabil emosinya serta semangat belajar. 10 ya.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis pembelajaran jarak jauh merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan berbasis online untuk mengangkat dan memecahkan masalah-masalah aktual di lapangan khususnya pembelajaran online yang merupakan kegiatan siklus bersifat menyeluruh agar dapat memperbaiki mutu pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai meskipun dalam kondisi pandemi-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dengan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti melakukan kolaborasi dengan orang tua murid yang dilakukan selama dua pertemuan pada siklus I dan pertemuan pada siklus II. Siklus II merupakan langkah yang dilakukan dalam memperbaiki permasalahan yang muncul pada siklus I. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan penelitian terlebih dahulu, menganalisis kondisi pembelajaran pada aspek bahasa, yaitu kemampuan berbicara anak. Menurut Nurbiana (2008:39) Berdasarkan beberapa dimensi perkembangan bahasa anak usia dini pada usia 4-6 tahun memiliki karakteristik perkembangan maka peneliti mengambil 3 aspek, antara lain :

1. Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata.
2. Mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar
3. Dapat mengulang lagu anak-anak dan menyanyikan lagu sederhana.

Dari 3 dimensi perkembangan bahasa anak melalui observasi bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan yang timbul pada kemampuan berbicara kelompok A. peneliti juga meninjau beberapa aspek Optimalisasi perkembangan bahasa anak usia dini pada kelompok usia 4-5 tahun, kemampuan bahasa anak meliputi seperti : mengutarakan sesuatu hal kepada orang lain, Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan, Mengenal

perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati dll) dan Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah di dengar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan observasi sesuai dengan optimalisme perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh dapat diketahui bahwa anak kelompok A belum dapat berbicara dengan baik mencakup 3 aspek bahasa diatas. Kemampuan anak dalam berbicara belum baik diduga karena pemberian pelatihan dan stimulus-stimulus masih belum diberikan secara maksimal.

Permainan sedang apa? ini dirancang dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu berbicara khususnya kosa kata. Dengan permainan sedang apa? juga mampu membuat anak meningkat dalam minat dan kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pemikiran serta pendapatnya dalam hal tertentu atau mengomentari sesuatu yang dilihatnya. Seperti yang dikutip Menurut faddillah (2018:6) Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Dari pendapat para ahli dapat saya simpulkan bahwa bermain permainan sedang apa? dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak TK meskipun dalam pembelajaran jarak jauh

Permainan ini dirancang dengan tujuan meningkatkan dan mengembangkan kemampuan anak dalam menyampaikan isi dalam pemikiran anak tersebut. Pada saat guru menerangkan beryanyi anak sudah siap menjawab dari melihat gerakan atau gambar yang peneliti contohkan. Permainan ini meningkatkan konsentrasi dan pemusatan perhatian peneliti akan terfokuskan pada peneliti khususnya kondisi pandemi covid 19, dengan permainan ini anak tidak hanya memperhatikan namun secara langsung anak juga mampu menyanyikan lagu sedang apa? Dengan hati gembira serta dapat menjawab tebak kata sesuai yang mereka inginkan. Dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan metode permainan sedang apa? ini indikator keberhasilannya dari kosa kata, diharapkan, dalam penelitian ini anak mampu aktif mengalami peningkatan meski ada anak yang belum mengalami peningkatan yang sesuai dengan yang diharapkan namun dengan lamanya waktu anak tersebut akan meningkat sesuai yang diinginkan.

Pada pelaksanaan siklus I ada beberapa masalah yang membuat peningkatan kemampuan berbicara anak kurang maksimal, seperti anak mengantuk, tidak mau di video dan sibuk bermain. sebelum tindakan anak yang kurang baik ada 14 anak setelah siklus I menjadi 10 anak dan yang mendapatkan kriteria baik dari 1 anak menjadi 3 anak dan yang sangat baik masih tetap sama 2 anak. Kemampuan tersebut meningkatkan sekitar 9,13 % dari sebelum tindakan dari permasalahan tersebut sudah dirundingkan dengan wali 10 d dan guru pendamping, memperbaiki masalahnya dan dari hasil tersebut maka diadakanlah siklus II untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pada pelaksanaan tindakan siklus II terjadi peningkatan yang memuaskan dari permasalahan anak yang cenderung diam dengan cara kesepatan waktu bersama ananda dan orang tua agar istirahat yang cukup agar tidak mengantuk. Ananda mulai mampu berbicara dan mampu memperhatikan peneliti dengan fokus dan dengan flashcard gambar yang lucu.

Data yang diperoleh dari siklus II pada kriteria yang kurang baik menjadi 0 dan kriteria yang baik menjadi 5 anak dan yang sangat baik menjadi 10 anak hasil yang sudah sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Setiap anak memang memiliki karakteristik yang berbeda dan juga perkembangan dalam keterampilan berbicara juga Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku: mengembangkan keterampilan bertanya dan menjawab setuju atau tidak setuju terhadap sesuatu, menyanyikan lagu dengan hati senang, menyebutkan kata sampai 4-5 suku kata. serta dapat mengikuti kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan berbagai kegiatan yang bervariasi. Dari hasil penelitian di atas terdapat beberapa anak yang cenderung memiliki keterampilan berbicara dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan sosialisasi yang tinggi, namun anak yang memiliki skor rendah bisa disebabkan faktor keturunan dan lingkungan maka dari itu peneliti, walimurid dan guru pendamping agar bisa memberikan motivasi kepada anak tersebut agar bisa terlatih berbicara dengan baik.

SIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh menggunakan metode permainan sedang apa? pada anak kelompok A Tk CIP¹⁶ Gunung Anyar dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak meskipun kondisi belajar di rumah. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil observasi yang telah dilakukan pada sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II yang hasilnya mempengaruhi peningkatan ditunjukkan dengan ketercapaian indikator keberhasilan peneliti yang telah tercapai 85.15%. Perkembangan yang ditunjukkan dari sebelum tindakan sampai siklus mengalami kenaikan 9.13%, dan dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 35.15%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan permainan sedang apa? dapat⁴ meningkatkan kemampuan berbicara anak. Unsur dalam pembelajaran tersebut adalah kosa kata. Kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan dilakukan pengenalannya terlebih dahulu kepada anak mengenai permainan sedang apa?, kemudian guru menjelaskan memberikan contoh lagu dan gerakannya tersebut kepada anak melalui video, sehingga anak memahami maksud dan tujuan permainan sedang apa?. Selanjutnya guru memberikan tugas agar anak melakukan permainan tersebut dengan mama di rumah menggunakan gerakan dengan di video. Pada siklus II, pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang muncul pada siklus I seperti membuat janji atau kesepakatan agar anak siap belajar di rumah dan lebih meningkatkan sesuai indikator keberhasilan yang akan dicapai juga memberikan gambar flashcard.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan gambar atau flashcard yaitu dengan cara video call dibagi 2 kelompok 8 anak melalui *whatsapp*. Gambar atau *flashcard* yang disiapkan berwarna mencolok. Gambar tersebut bersifat edukatif, seperti poster banjir dan dikaitkan dengan sebab dan akibat dari banjir. Guru memberikan tanya jawab setelah memberikan penjelasan dari poster tersebut dan menanyakan apa isi dari penjelasan tersebut. Guru memanggil anak yang cenderung diam untuk diberi pertanyaan tentang *flashcard* yang diberikan kepada anak secara langsung agar anak tersebut mau berbicara dan memenuhi target indikator, dan setiap anak diberikan kesempatan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, M. D. B. (2019, January). Penggunaan Metode Audio-Lingual Dalam Proses Belajar Mendalang Sebagai Pemenuhan Fungsi Bahasa Anak Usia 5-10 Tahun (Studi Kasus Dalang Cilik). In *Seminar Nasional Menduniakan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Denok, M., Jazuli, M., Rohindi, T., & Suminto, S. (2018, September). The Strengthening Of Humanity Value in The Generation of Digital Natives in the Era Of Digital Technology Through Nawung Sekar Dance. In *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*. Atlantis Press.
- ¹³ Dwi nurhayati andani, nurul khofifah, dewi yuania,(2016) *meningkatkan perkembangan bahasa dengan media flashcard pada anak usia dini di desa Sanan Rejo kabupaten Malang*, Universitas Tronojoyo Madura, vol 3, no 2, <https://journal.20nojoyo.ac.id/pgpaustronojoyo/article/download/3494/2575> oktober 2016
- Elisa susanti, mas halimah,(2018) *Desain video pembelajaran yang efektif pada pendidikan jarak jauh: universitas terbuka*, jurnal pendidikan dan kebudayaan, vol 3, no2, <http://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/view/929> desember 2018
- Elyana, L. (2020). Manajer¹⁸ Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29-35.
- Endang winingsih,(2020), *peran orang tua dalam pembelajaran jarak jauh*, <https://poskita.co/2020/04/02/peran-orangtua-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/> 2¹⁵ril 2020.
- Eva nur latifah, yayat sudaryat dan O solehuddin (2014). *Kemampuan Menguasai Kosa Kata Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Ranting Lewwidau Kabupaten Garut*. Dangiang Sunda (2).4.
- Fadlillah M (2018) *Bermain & permainan anak usia dini*: Jakarta: prenadamedia group http://repository.upi.edu/109/6/S_PAUD_0703282_CHAPTER3.pdf.
- Husna m, A(2009) *100+permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Surakarta: Andi.
- ¹¹ Nisaul choiroh,(2020), efesiensi pembelajaran berbasis daring/ E-learning dalam pandangan siswa, <https://iain-surakarta.ac.id/%ef%bb%bfefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/>, 23 juli 2020.
- Rahayu, Sri. (2017) *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia dini*. Yogyakarta: kalimedia.

Sentra Cendekia 1 (2) (2020)

Santrock, John W. (2007). *Perkembangan anak*, edisi kesembilan, jilid 1. Jakarta :
Siti Aisyah, dkk (2011) *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak Usia Dini*: Banten: Universitas
Terbuka

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Sedang Apa Pada Usia Anak 4-5 Tahun Di Cendekia Islamic Preschool Gunung Anyar Surabaya

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.coursehero.com

Internet Source

2%

2

www.fkipumkendari.ac.id

Internet Source

2%

3

e-journal.ivet.ac.id

Internet Source

2%

4

journal.universitaspahlawan.ac.id

Internet Source

2%

5

mts-manaratulislamjakarta.sch.id

Internet Source

2%

6

e-journal.stkipsiliwangi.ac.id

Internet Source

2%

7

repository.unib.ac.id

Internet Source

1%

8

www.paud.id

Internet Source

1%

9	jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1%
10	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
12	Didik Efendi. "PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN MODEL DISTANCE LEARNING DI SEKOLAH DASAR KOTA JAYAPURA", <i>Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah</i> , 2020 Publication	1%
13	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	1%
14	prosiding.upgris.ac.id Internet Source	1%
15	journal.pps-pgra.org Internet Source	1%
16	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1%
17	id.m.wikipedia.org Internet Source	1%
18	jurnal.staibsllg.ac.id Internet Source	1%

19

jurnal-doc.com

Internet Source

1%

20

jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On