

**LAPORAN BEST PRACTICE
PENINGKATAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN
TAHUN 2019/2020**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK
DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI
DI KELOMPOK B TK POLENG 2**



Oleh :

Nama : Mila Andini,S.Pd
No UKG : 201699483730
Unit Kerja : TK POLENG 2
Kabupaten : Sragen
Provinsi : Jawa Tengah

**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN SRAGEN
TAHUN 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN
BEST PRACTICE**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK
DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK MELALUI
PERMAINAN BISIK BERANTAI
DI KELOMPOK B TK POLENG 2**

Nama	:	Mila Andini,S.Pd
No UKG	:	201699483730
Unit Kerja	:	TK POLENG 2

Sragen, 16 November 2019

Mengetahui

Kepala TK POLENG 2



Harni

Peserta

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mila Andini'.

MilaAndini,S.Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan *bestpractice* ini. *Bestpractice* ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak dengan pendekatan saintifik melalui kegiatan Permainan Bisik Berantai di kelompok B TK POLENG 2. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, *bestpractice* ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Harni, S,Pd selaku Kepala TK Poleng 2
2. Guru –Guru sasaran diklat PKP Zonasi Sukodono
3. dan seluruh pihak yang sudah membantu dalam penelitian ini

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa *bestpractice* ini masih jauh dari sempurna, namun demikian penulis berharap semoga *bestpractice* ini bermanfaat dan memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua. Amin

Sragen, 16 November 2019

Penulis



MILA ANDINI,S.PD

BIODATA PENULIS

1. Nama : MILA ANDINI,S.PD,ST, S.Pd
2. No UKG : 201699483730
3. Pangkat / Golongan : -
4. Jeniskelamin : Perempuan
5. Tempat /tanggallahir : Sragen, 12 Oktober 1992
6. Pendidikan terakhir : S1
7. Sekolah tempat tugas : TK POLENG 2

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
BIODATA PENULIS	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang Masalah	7
B. Jenis Kegiatan.....	9
C. Manfaat Kegiatan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN.....	13
A. Tujuan dan Sasaran.....	13
B. Bahan/Materi Kegiatan.....	14
C. Cara Melaksanakan Kegiatan	14
D. Media dan Instrumen	18
E. Waktu dan Tempat Kegiatan	18
BAB IV HASIL KEGIATAN	19
A. Hasil.....	19
B. Masalah yang Dihadapi	19
C. Cara Mengatasi Masalah	19
Bab IV Simpulan dan Rekomendasi.....	20
A. Simpulan.....	20
B. Rekomendasi	20
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPPH pembelajaran
2. Instrumen penilaian
3. Dokumentasi
4. Jadwal Kegiatan
5. Daftar hadir Kegiatan
6. Foto Kegiatan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik terpadu di TK sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa program pengembangan dalam satu pembelajaran. Program pengembangan yang terdiri dari nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni disatukan dalam tema yang sama kemudian disajikan dalam satu pembelajaran utuh yang saling berkaitan.

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum 2013 guru masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir peserta didik masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*). Pembelajaran yang berorientasi pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) di TK bisa dilakukan dengan pendekatan saintifik.

Kemampuan dasar anak usia Taman Kanak Kanak yaitu 4-6 tahun mencakup kemampuan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni, sedangkan pengembangan kemampuan bahasa difokuskan pada tiga aspek bahasa yaitu : memahami, mengungkapkan dan keaksaraan awal.

Kemampuan Berbahasa sangat penting dikembangkan karena dalam kehidupannya manusia tidak terlepas dari bahasa. Penggunaan bahasa dapat membantu manusia dapat bergaul dengan sesama. Manusia tidak berfikir hanya dengan otak, tetapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain. Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa ini guru sebaiknya menggunakan metode bermain sehingga anak secara tidak langsung anak sudah mengembangkan kemampuan kemampuan berbahasa dengan sendirinya. Dalam pelaksanaan pembelajaran di TK, guru harus dapat

memilih metode pembelajaran yang sesuai. Metode yang digunakan, misalnya belajar sambil bermain (learning by doing). Metode ini memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, bereksperimen, dan berkreasi dalam kegiatan belajar. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain salah satunya dengan permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai ini memudahkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa yang dimilikinya dan dapat menerima, mengungkapkan bahasa

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan pengembangan di TK POLENG 2, ditemukan adanya masalah berkaitan dengan rendahnya kemampuan bahasa yang ditandai dengan beberapa kondisi berikut. Pertama, setiap anak yang diberi kesempatan bercerita hanya 30% yang mau untuk bercerita. Kedua, saat kegiatan bermain bebas 80% anak lebih suka bermain dengan APE dan tidak pernah ada yang meminta dibacakan buku. Ketiga, guru masih kurang dalam memberi stimulasi pada saat kegiatan pengembangan bahasa Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik membangun kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan melalui tahapan 5M, yaitu : mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan.

Kegiatan permainan bisik berantai merupakan kegiatan yang mendukung awal munculnya dua kemampuan penting pada anak, yaitu : satu, kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan menyimak dan mengulang kalimat dua, kemampuan untuk menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Permainan bisik berantai menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk pengulangan kalimat

Setelah melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS dengan pendekatan saintifik melalui kegiatan bermain peran, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar anak meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Praktik pembelajaran berorientasi HOTS dengan pendekatan saintifik melalui kegiatan bermain

peranyang berhasil baik ini maka dapat disimpulkan sebagai sebuah *best practice* (praktik baik) pembelajaran berorientasi HOTS dengan pendekatan saintifik melalui permainan bisik berantai

B. Jenis Kegiatan

Kegiatan yang dilaporkan dalam laporan *best practise* ini adalah kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa Anak dengan pendekatan saintifik melalui permainan Bisik Berantai di kelompok B untuk pasangan KD pengetahuan 3.10 dan ketrampilan 4.10.

C. Manfaat Kegiatan

Manfaat Penulisan *best practise* ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan pendekatan saintifik melalui permainan bisik berantai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, mereka selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti untuk bereksplorasi dan belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan masa dimana anak masih belajar secara non formal, pada masa usia dini anak memiliki pengembangan potensi secara terarah yang dapat berdampak pada masa depan anak tersebut, seperti yang tertuang dalam teori dari Marjory Ebbeck dalam Isjoni (2011:19) menyatakan pendidikan usia dini adalah pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai umur enam tahun.

Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan yang ada dalam diri anak dapat berkembang dengan baik diberbagai aspek perkembangan, sehingga anak pada masa ini dapat mengalami perkembangan yang cepat, proses pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dan harus memperhatikan karakteristik dari masing-masing perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu tempat layanan pendidikan kepada anak yang baru lahir hingga anak berusia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan kepada seluruh kemampuan perkembangan yang dimiliki setiap anak baik kemampuan fisik ataupun kemampuan non fisik.

Keilmuan PAUD bersifat isomorfologis, menurut Yuliani dalam Suyadi dkk (2013:1) yang artinya kerangka keilmuan PAUD dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu diantaranya : Psikologi, fisiologi, ilmu pendidikan anak, kesehatan, gizi dan ilmu tentang perkembangan otak manusia. Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan bagi anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan kepada anak dan dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilan dalam diri anak yang sesuai dengan kemampuan, keunikan dan pertumbuhan anak itu sendiri.

Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Selain itu, upaya PAUD bukan hanya mengembangkan

dari sisi pendidikannya saja, akan tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu.

Pendidikan pada masa usia dini merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan yang dapat berguna untuk keberhasilan pada masa yang akan datang, berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan mereka merasa aman dan nyaman secara psikologis. Selain itu, yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri, anak dapat belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebayanya, anak belajar melalui bermain, minat anak dan rasa keingintahuannya memotivasinya untuk belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar.

B. Teori Belajar Pembelajaran

Setiap anak pastilah memiliki rasa dan keinginan untuk bermain, bagi anak bermain adalah suatu aktivitas yang khas dan menyenangkan bagi setiap anak. Terkadang dalam bermain anak akan mengembangkan aktivitas atau prilaku yang dianggap melebihi dirinya sendiri sehingga dalam bermain kegiatan yang dilakukan anak sangat berbeda dengan aktivitas lain.

Mayesty dalam Sujiono (2011:134) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak belum dapat membedakan antara bermain, belajar dan bekerja, pada umumnya anak sangat menikmati setiap permainan-permainan yang mereka lakukan dan mereka akan terus melakukannya dimanapun mereka berada dan kapanpun saat mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah suatu cara untuk anak usia dini untuk mengembangkan kemampuannya, sehingga pada akhirnya anak mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak secara berulang-ulang dan dapat menimbulkan rasa senang atau kepuasan dalam diri anak, bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk anak bersosialisasi sehingga melalui bermain anak diharapkan dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain juga dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri dan lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Pendidikan anak usia dini berupaya untuk melakukan pembinaan terhadap anak-anak, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mengembangkan kemampuan

jasmani maupun rohani dan membantu pertumbuhan anak. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di PAUD menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan daya pikir, kecerdasan, daya cipta, spiritual, berbahasa/berkomunikasi serta bersosialisasi.

Pembelajaran di PAUD dilandasi oleh dua teori belajar, menurut Conny dalam Isjoni (2011:75) behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar seraya bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang dapat menimbulkan kenikmatan walaupun bermain tidak sama dengan bekerja akan tetapi anak menganggap bermain merupakan sesuatu yang serius yang dapat digunakan untuk tempat belajar, bermain dapat membantu perkembangan yang dimiliki anak secara langsung sejak anak mulai bermain pura-pura, maka anak menjadi mampu berpikir tentang makna-makna objek yang mereka representasikan secara independen. Kegiatan pembelajaran bertujuan mengembangkan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

C. Teori Berbahasa Anak Usia Dini

Bahasa memegang peranan yang sangat penting didalam perkembangan anak, bahasa digunakan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir. Menurut Vygotsky dalam Susanto (2011:73) menyatakan bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya selain itu bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir, perkembangan bahasa dapat berkembang melalui peniruan bunyi.

Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi dalam perkembangan anak, mengenai hal ini sesuai dengan peraturan menteri nomor 58 tahun 2006 tentang capaian perkembangan mengungkapkan bahasa anak usia 4-5 tahun antara lain mau menjawab pertanyaan pertanyaan, menyebutkan berbagai bunyi, menyebutkan kata yang memiliki suku kata awalan yang sama, dapat mengurutkan dan menceritakan isi gambar atau kejadian secara sederhana. Sehingga stimulasi perkembangan yang tepat diberikan kepada anak usia dini agar mudah mencapai tujuan perkembangannya adalah melalui bermain.

D. Model-Model Permainan

Model-model permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan kedalam beberapa model permainan seperti yang dikemukakan oleh Jefree dkk dalam Sujiono (2011:146) yakni :

1. Permainan Eksploratoris

Manfaat permainan eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru, merangsang rasa ingin tahu anak, eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.

2. Permainan Sosial

Manfaat permainan sosial menjadikan anak terlibat interaksi dengan orang lain selain dirinya, interaksi dapat diartikan secara sederhana dengan merespons pada perilaku orang lain. Bermain sosial merupakan dasar dari seluruh pembelajaran sosial adalah interaksi antara dua orang atau lebih manfaat permainan sosial : Sebagai sarana bagi anak untuk belajar dari orang lain, mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi, membuat anak lebih mampu bersosialisasi, membantu anak untuk mengembangkan persahabatan.

3. Permainan bisik berantai

Permainan bisik berantai berarti setiap pemain membisikkan sebuah kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan, pemain pertama menerima bisikan dari guru kemudian pemain tersebut menyampaikan kepada pemain kedua tentang apa yang telah didengarnya, kemudian anak kedua menyampaikan ke anak ketiga demikian seterusnya. Pemain yang terakhir kemudian menyampaikan kepada guru atau semua teman yang ada.

BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penulisan *best practice* ini adalah untuk mendeskripsikan *best practice* penulis dalam menerapkan pembelajaran berorientasi *higher order thinking skills* (HOTS).

Sasaran pelaksanaan *best practice* ini adalah peserta didik kelompok B di TK POLENG 2 sebanyak 10-20 anak.

B. Bahan / Materi Kegiatan

Bahan yang digunakan dalam praktik baik pembelajaran ini adalah materi pembelajaran kemampuan bahasa berorientasi HOTS Melalui pendekatan saintifik dengan kegiatan permainan bisik berantai di kelompok B untuk pasangan KD pengetahuan 3.10 dan ketrampilan 4.10

No	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10	Memahami Bahasa Reseptif (menyimak dan membaca)	Usia 4-5 tahun 3.10.1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 3.10.2. Mengerti dua perintah dan beberapa perintah yang diberikan bersamaan 3.10.3. Memahami cerita yang dibacakan
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Usia 5-6 tahun 3.10.4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 3.10.5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama) 3.10.6. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3.10.7. Senang dan menghargai bacaan

C. Cara Melaksanakan Kegiatan

Cara yang digunakan dalam pelaksanaan *best practice* ini adalah menerapkan pembelajaran kemampuan bahasa dengan pendekatan saintifik melalui permainan bisik berantai di kelompok B untuk pasangan KD pengetahuan 3.10 dan ketrampilan 4.10.

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan *best practice* yang telah dilakukan :

1. Pemetaan KD

Pemetaan KD dilakukan untuk menentukan pasangan KD yang dapat diterapkan dalam pembelajara tematik. Berdasarkan hasil telaah KD yang ada yaitu pembelajaran kemampuan bahasa berorientasi HOTS dengan pendekatan saintifik melalui kegiatan permainan bisik berantai di kelompok B untuk pasangan KD pengetahuan 3.10 dan ketrampilan 4.10.

2. Analisis Target Kompetensi

Hasil analisis target kompetensinya sebagai berikut.

3. Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi

No	Kompetensi dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10	Memahami Bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Usia 4-5 tahun 3.10.1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 3.10.2. Mengerti dua perintah dan beberapa perintah yang diberikan bersamaan 3.10.3. Memahami cerita yang dibacakan
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Usia 5-6 tahun 3.10.4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 3.10.5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama) 3.10.6. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3.10.7. Senang dan menghargai bacaan

4. Pemilihan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran kemampuan bahasa dengan pendekatan saintifik melalui permainan bisik berantai di kelompok B

5. Merencanakan kegiatan Pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan pembelajaran kemampuan bahasa melalui pendekatan saintifik dengan kegiatan permainan bisik berantai di kelompok B

Berikut ini adalah rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pembelajaran kemampuan bahasa melalui pendekatan saintifik dengan kegiatan permainan bisik berantai di kelompok B

Pendekatan saintifik

Sintak Model Pembelajaran	Guru	Siswa
1. Mengamati	Menyiapkan media untuk kegiatan menggunakan semua indera (penglihatan, pendengaran, penghiduan, peraba, dan pengecap) untuk menyimak kalimat yang diucapkan	Anak mengamati dan menyimak
2. Menanya	Guru menstimulus anak untuk bertanya. Proses berpikir yang didorong oleh minat keingintahuan anak tentang permainan bisik berantai	Anak bertanya dengan bahasa sederhana
3. Mengumpulkan informasi	1. Proses mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan anak pada tahap menanya. 2. Dapat dilakukan berulang-ulang	

	3. Dapat berasal dari berbagai sumber: missal guru	
4. mengasosiasikan	Menghubungkan atau mencocokkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan pengalaman baru yang didapatkannya	Anak bercerita tentang pengetahuan yang didapatkan dengan pengalaman bermain bisik berantai
5. mengkomunikasikan	Proses penguatan pengetahuan/ keterampilan baru yang didapatkan anak	Anak mengkomunikasikan baik secara lisan

Kegiatan Permainan Bisik Berantai

Langkah- langkah bermainnya :

- a. Permainan bisik berantai ini terdiri atas minimal dua kelompok.
- b. Masing- masing kelompok terdiri atas minimal 8-10 anak.
- c. Guru membisikkan kosakata atau kalimat yang dibisikkan kepada serta didik yang paling depan pada masing- masing kelompok.
- d. Kosakata tersebut selanjutnya dibisikkan kepada peserta didik dibelakangnya demikian sampai peserta didik terakhir.
- e. Kelompok yang tercepat dan benar maka dialah yang menjadi pemenangnya.

Manfaat dari permainan ini dapat melatih kecepatan dan ketepatan dalam menerima informasi dari orang lain yang sekaligus memperhatikan ketepatan dan keakuratan informasi tersebut, informasi yang diterima berupa kata atau kalimat.

6. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan hasil pembelajaran 1 hingga 5 di atas kemudian disusun perangkat pembelajaran meliputi RPPH, bahan ajar, media dan sumber belajar, dan instrumen penilaian. RPPH disusun dengan mengintegrasikan kegiatan literasi, penguatan pendidikan karakter (PPK), dan kecakapan abad 21.

D. Media dan Instrumen

Media pembelajaran yang digunakan dalam praktik terbaik ini adalah kata nyata yang bisa digunakan anak untuk permainan bisik berantai

Instrumen yang digunakan dalam praktik baik ini yaitu (a) instrumen untuk mengamati proses pembelajaran berupa lembar observasi

E. Waktu dan Tempat Kegiatan

Praktik baik ini dilaksanakan pada tanggal 11-13 November 2019 bertempat di kelompok B di TK POLENG 2

BAB IV

HASIL KEGIATAN

A. Hasil

Hasil yang dapat dilaporkan dari praktik baik ini diuraikan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran tematik yang dilakukan dengan menerapkan pendekatan saintifik berlangsung aktif, siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik yang dilakukan dengan menerapkan kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa saat permainan bisik berantai dan saat kegiatan penutup anak-anak menceritakan pengalamannya saat kegiatan permainan bisik berantai
3. Penerapan model pembelajaran pendekatan saintifik dan permainan bisik berantai juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam menyimak dan bersosialisasi

B. Masalah yang Dihadapi

Masalah yang dihadapi dalam permainan bisik berantai terutama dalam pengorganisasian anak dalam berbaris. Masalah yang lainnya adalah kecenderungan anak yang tidak sabar dalam menunggu giliran serta dalam hal menyimak kata yang diucapkan temannya

C. Cara Mengatasi Masalah

- Guru harus lebih kreatif dalam penggunaan kata didalam permainan bisik berantai
- Memberikan aturan main sebelum kegiatan dimulai.

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran tematik dengan metode pendekatan saintifik melalui kegiatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama dalam hal menyimak.
2. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran tematik melalui pendekatan saintifik dengan permainan bisik berantai dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21.
3. Dengan permainan bisik berantai, anak didik lebih mudah dalam berkomunikasi dan menyampaikan atau mengemukakan pendapatnya dalam memahami pembelajaran berbahasa. Penggunaan permainan bisik berantai dapat menimbulkan motivasi atau semangat belajar anak didik kelompok B TK POLENG 2

B. Rekomendasi

1. Dengan meningkatnya kemampuan menyimak pada khususnya guru hendaknya sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan pembelajaran menyimak yang menggunakan permainan bisik berantai, dalam penerapan sebelumnya guru menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali serta guru dapat meningkatkan pula penggunaan kata atau kalimatnya, sehingga anak benar-benar memahami pentingnya permainan bisik berantai untuk kegiatan pembelajaran kemampuan menyimak
2. Sebelum penggunaan permainan bisik berantai yang baru ini dalam kegiatan

pembelajaran hendaknya guru sering memberikan kesempatan pada anak untuk mengenalkan permainan bisik berantai, serta menjelaskan aturan kegiatan yang lebih jelas agar anak dan kondisi kelas tetap terkendali, serta guru dapat meningkatkan penggunaan kata atau kalimatnya.

3. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa).
4. Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS. Dukungan positif sekolah, seperti penyediaan sarana dan prasarana yang memadai dan kesempatan bagi penulis untuk mendesiminasikan praktik baik ini akan menambah wawasan guru lain tentang pembelajaran HOTS.

DAFTAR PUSTAKA

“PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM DUNIA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI”,
bdksemarang.kemenag.go.id, 20 September 2017,30 Oktober 2019,

Santoso, Soengeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, anggota IKAPI.

LAMPIRAN

Foto-foto Kegiatan Permainan Bisik Berantai





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK POLENG 2
Tahun pelajaran 2019/2020

KELOMPOK : B
SEMESTER / MINGGU : I / 15
TEMA / SUB TEMA/SUB SUB TEMA : TANAMAN / Buah/Pepaya
HARI / TANGGAL : Selsaa / 13 Novembert 2019
MODEL PEMBELAJARAN : Kelompok dgn Sudut pengaman

ASPEK PERKEM- ASPEK PERKEMBANGAN	KOMPETENSI INTI & KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TUJUAN BELAJAR	METODE PEMBELA- JARAN	MEDIA-ALAT & BAHAN	EVALUASI
I. Kegiatan Awal						
Nam	KI 1 :Sikap Spirirtual KD1.1 :Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengenal Buah-buahan ciptaan Tuhan	Melalui bercakap-cakap anak dapat mengenal buah pepaya sebagai Tuhan dengan benar.	Tanya Jawab	Buah pepaya gambar buah-buahan	Observasi
Fm	KI :3 Pengetahuan KD:3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar. Menggunakan anggota Tubuh untuk pengembangan motorik kasar.	Melalui demonstrasi, Anak dapat memetik buah pepaya dengan benar.	Bercakap-cakap Demonstrasi	Pohon pepaya	Unjuk kerja

	KD: 4.3 Menggunakan anggota tubuh, untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.					
I. Kkegiatan Inti						
Bahasa	<p>KI 3: Pengetahuan KD : 3.10. Memahami bahasa reseptif</p> <p>KI 4 : Ketrampilan KD : 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif</p>	Anak dapat mengulang kalimat “ buah pepaya manis rasanya” dalam permainan bisik berantai	Melalui kegiatan permainan bisik berantai anak dapat menyimak dan mengulang kalimat dengan benar	demonstrasi	Anak dan guru	observasi
Kognitif	<p>KI 3: Pengetahuan KD :3.6. Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri ciri lainnya)</p> <p>KI 4 : Ketrampilan KD : 4.6 : Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya</p>	Anak mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan warna (pepaya merah dan hijau)	Melalui kegiatan penugasan anak dapat mengelompokkan buah pepaya berdasarkan warna dengan benar	Pemberian Tugas	Pepaya merah dan pepaya hijau	Hasil karya
Seni	<p>KI 3: Pengetahuan KD : 3.15 Mengenal Berbagai Karya dan aktivitas Seni</p> <p>KI 4 : Ketrampilan</p>	Membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya misal	Melalui kegiatan penugasan, anak dapat		LKPD Gambar Pepaya Potongan Kertas	

	KD : 4.15 Menunjukkan Karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	membuat kolase buah pepaya dengan rapih	membuat kolase pepaya dengan rapih		Lem	Hasil Karya
III.Istirahat		Berdoa, Makan bekal Bermain				
IV.Kegiatan Akhir Sosem	KI: 2. SikapSosial KD: 2.8. Memiliki prilaku yang mencerminkan kemandirian KD : 3.14 Mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri KD : 4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat dengan cara yang tepat	- Anak dapat mengetahui manfaat buah pepaya - Anak dapat mengetahui cara makan pepaya dengan benar	Melalui demonstrasi anak dapat mengetahui cara makan pepaya dengan benar	Demonstrasi	Ppepaya yang sudah dipotong-potong. Piring garpu	Observasi

Sragen, Nopember 2019

Guru Kelas

Mila Andini,S.Pd

Skenario Kegiatan Pembelajaran

Tahap	Uraian Kegiatan yang runtut	Waktu Dirinci
<p>I. Kegiatan Awal:</p> <p>Fisik Motorik</p>	<p>1. Membuka dengan SOP Mengucapkan salam Berdoa Memeriksa kehadiran anak</p> <p>2. Apersepsi Bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan, berbagai macam tanaman, baik sayuran dan buah-buahan. Coba sebutkan macam-macam buah yang disukai, termasuk pepaya (mengajak anak pergi ke kebun pepaya)</p> <p>3. Orientasi Jadi pada hari ini kita mempelajari tentang buah pepaya</p> <p>4. Motivasi Supaya semangat, ayo kita tepuk semangat</p> <p>Engklek dengan membawa daun pepaya, langkah-langkahnya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperagakan engklek (lompat satu kaki) sambil membawa daun pepaya menuju keranjang, lalu kembali pada posisi semula sambil tetap engklek 2. Kemudian anak diminta berbaris 3-3 dan diminta melakukan seperti yang diperagakan oleh bu guru. 	<p>30 menit</p>
<p>II. Kegiatan Inti:</p>	<p>Bu guru menjelaskan 3 kegiatan yang akan dikerjakan pada hari ini, kemudian menerangkan dan memperagakan ketiga kegiatan tersebut.</p>	

Bahasa	<p>Kegiatan 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak anak untuk bermain bisik berantai 2. Guru menjelaskan aturan main bisik berantai 3. Masing- masing kelompok terdiri atas 2 kelompok minimal 8-10 anak. 4. Guru membisikkan kosakata atau kalimat yang dibisikkan kepada serta didik yang paling depan pada masing- masig kelompok. 5. Kosakata tersebut selanjutnya dibisikkan kepada peserta didik dibelakangnya demikian sampai peserta didik terakhir. 6. Kelompok yang tercepat dan benar maka dialah yang menjadi pemenangnya. <p>Manfaat dari permainan ini dapat melatih kecepatan dan ketepatan dalam menerima informasi dari orang lain yang sekaligus memperhatikan ketepatan dan keakuratan informasi tersebut, informasi yang diterima berupa kata atau kalimat</p>	20 menit
Kognitif	<p>Kegiatan 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bu guru menunjukkan buah pepaya yang matang dan buah pepaya yang masih mentah, kemudian masing-masing buah itu dikupas dan dicuci kemudian dipotong 2. Bu guru meletakkan buah pepaya yang matang dan buah pepaya yang masih mentah pada piring yang berbeda 3. Kemudian bu guru meminta anak untuk maju bergantian dan mencicipi buah pepaya yang matang dan pepaya yang masih mentah 	15 menit

Fisik motorik halus	<p>Kegiatan 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan batang daun pepaya, pisau dan benang untuk meronce 2. Batang daun pepaya dipotong-potong dengan ukuran 2 cm. 3. Bu guru memperagakan cara meronce batang daun pepaya, caranya menyiapkan seutas tali yang ujungnya sudah di ikat terlebih dahulu, kemudian satu persatu potongan batang daun pepaya dimasukkan melalui tali tersebut sehingga terbentuklah untaian kalung dari batang daun pepaya. 4. Anak-anak diminta untuk meronce batang daun pepaya <p>Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok,yaitu kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 3. kelompok 1 melakukan kegiatan 1, kelompok 2 melakukan kegiatan 2 dan kelompok 3 melakukan kegiatan 3.</p> <p>Apabila seorang anak di kelompok 1 telah melakukan kegiatan 1, maka selanjutnya melakukan kegiatan 2 dan kemudian kegiatan 3. Begitu juga anak kelompok 2 yang telah melakukan kegiatan 2, maka berputar melakukan kegiatan 3 dan kegiatan 1. begitu juga dengan anak yang di kelompok 3 harus menyelesaikan kegiatan 1 dan kegiatan 2.</p> <p>Apabila, seorang anak telah menyelesaikan ke3 kegiatan maka anak tersebut boleh menempati pada sudut pengaman agar tidak mengganggu teman-temannya yang belum selesai.</p>	15 menit
Kegiatan Istirahat	Cuci tangan Makan bekal Bermain	15 menit
III. Kegiatan Akhir: Seni	1. Guru membacakan teks sajak ‘pepaya’ <u>Pepaya</u> Warnanya merah jingga	

	<p>Banyak vitaminnya Enak rasanya Dan.. murah harganya</p> <p>2. Kemudian kemudian anak diminta untuk mengulang sajak perbarisnya</p> <p>3. Bu guru meminta salah seorang anak untuk maju ke depan untuk mengucapkan sajak pepaya</p> <p>4. Kesimpulan Menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan pada hari ini, yaitu mempelajari tentang pepaya, mulai dari permainan bisik berantai membedakan rasa pepaya mentah dan pepaya masak, dan meronce batang daun pepaya</p> <p>5. Refleksi Mengidentifikasi kesan anak yang telah memahami dengan melakukan tanya jawab seputar kegiatan hari ini dan bercakap-cakap tentang kegiatan apa yang mereka sukai</p> <p>6. Tindak Lanjut Setelah sampai di rumah nanti anak dapat mengingat tentang cara permainan bisik berantai</p> <p>7. penutup : SOP</p> <p>A. Mengulas kegiatan yang telah dilakukan B. Doa mau pulang C. Salam D. pulang</p>	30 menit
--	--	----------

LEMBAR PENILAIAN

Kegiatan Kognitif : merasakan buah pepaya yang mentah dan yang masak

No	Nama	aspek yang dinilai							
		Mengenal macam rasa				Membedakan rasa			
		*	**	***	****	*	**	***	****
1.	siva				✓				✓
2.	arjuna			✓					✓
3.	amelia		✓					✓	
4.	yoga			✓				✓	
5.	shinji			✓				✓	
6.	luluk				✓			✓	
7.	raditya		✓					✓	
8.	malika			✓				✓	
9.	rencha			✓				✓	
10.	dimas			✓				✓	

Rubrik penilaian :

- * : mengenal macam rasa, Membedakan rasa anak belum berkembang (BB)
- ** : mengenal macam rasa, Membedakan rasa anak mulai berkembang (MB)
- *** : mengenal macam rasa, Membedakan rasa anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : mengenal macam rasa, Membedakan rasa anak berkembang sangat baik (BSB)

2. Kegiatan Bahasa: Permainan Bisik Berantai

No	Nama	aspek yang dinilai							
		kecepatan				Ketepatan menerima informasi			
		*	**	***	****	*	**	***	****
1.	siva			✓				✓	
2.	arjuna			✓				✓	
3.	amelia		✓				✓		
4.	yoga			✓				✓	
5.	shinji			✓				✓	
6.	luluk		✓					✓	
7.	raditya		✓				✓		
8.	malika		✓				✓		
9.	rencha			✓				✓	
10.	Dimas		✓				✓		

Rubrik penilaian :

- * : kecepatan menerima informasi, ketepatan menerima informasi anak belum berkembang (BB)
- ** : kecepatan menerima informasi, ketepatan menerima informasi anak mulai berkembang (MB)
- *** : kecepatan menerima informasi, ketepatan menerima informasi anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : kecepatan menerima informasi, ketepatan menerima informasi anak berkembang sangat baik (BSB)

3. Kegiatan Fisik motorik halus : meronce menggunakan potongan batang daun pepaya

No	Nama	aspek yang dinilai							
		kemampuan				Kreatifitas			
		*	**	***	****	*	**	***	****
1.	siva				✓				✓
2.	arjuna			✓				✓	
3.	amelia		✓				✓		
4.	yoga			✓				✓	
5.	shinji			✓				✓	
6.	luluk		✓					✓	
7.	raditya		✓				✓		
8.	malika			✓				✓	
9.	rencha			✓				✓	
10.	Dimas		✓				✓		

Rubrik penilaian kemauan:

- * : Kemampuan meronce, urutan, kreatifitas anak belum berkembang (BB)
- ** : Kemampuan meronce, urutan, kreatifitasanak mulai berkembang (MB)
- *** : Kemampuan meronce, urutan, kreatifitas anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- **** : Kemampuan meronce, urutan, kreatifitasanak berkembang sangat baik (BSB)