

**PEMBELAJARAN DARING UNTUK STIMULASI
KECERDASAN LINGUISTIK ANAK MELALUI
PERMAINAN IDENTIFIKASI SUARA KELOMPOK B1
DI TK AL-BAITURROHMAN**

Dewi Krisnawati¹, Rita Nurunnisa²

¹ TK Al-Baiturrohman, Garut

² IKIP Siliwangi, Cimahi

¹dewikarisnawati644@gmail.com, ²ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) scenarios and implementation of online learning through voice identification games to stimulate children's linguistic intelligence. 2) children's responses to voice identification games for linguistic intelligence stimulation which are carried out online. 3) the difficulties experienced by children when participating in online learning through voice identification games stimulating children's linguistic intelligence. 4) the obstacles faced by the teacher when implementing online learning through the voice identification game to stimulate children's linguistic intelligence. The method used is descriptive qualitative research. The population of this research data is the children of group B1 totaling 18 people and class teachers. Collecting data using interview instruments, observation sheets and documentation. Data were analyzed through data reduction, data display and verification or drawing conclusions. The results of this study indicate that the scenario and implementation of the voice identification game through online learning can stimulate children's linguistic intelligence. Children can respond well and enthusiastically. The difficulties faced by children are that each child's ability is different in listening to the speed of sound. There are children who are easy to respond and some are slow. In addition, there are also obstacles for teachers, namely requiring careful planning and making learning designs that are not monotonous so as to keep children excited.

Keywords: Online Learning, Linguistic Intelligence, Voice Identification Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) skenario dan implementasi pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. 2) respon anak terhadap permainan identifikasi suara untuk stimulasi kecerdasan linguistik yang dilakukan secara daring. 3) kesulitan yang dialami anak pada saat mengikuti pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. 4) kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Populasi data penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 18 orang dan guru kelas. Pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, display data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skenario dan implementasi dari adanya permainan identifikasi suara melalui pembelajaran daring dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak. Anak-anak dapat merespon dengan baik dan antusias. Adapun kesulitan yang dihadapi anak yaitu setiap kemampuan anak berbeda dalam mendengarkan kecepatan suara. Ada anak yang mudah menanggapi dan ada pula yang lambat. Selain itu, ada juga kendala guru yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan membuat desain pembelajaran yang tidak monoton sehingga membuat anak tetap semangat.

Kata kunci: Pembelajaran Berhitung, Permainan Ular Tangga, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* merupakan sebuah *kasus* yang terjadi di dunia. Penyebaran virus *Covid-19* ini terjadi di berbagai wilayah bukan di Indonesia saja. (2021) Pandemi ini terhitung sejak tanggal 11 Juli 2020, Menurut *World Health Organization WHO* (2021) terkonfirmasi positif *Covid-19* mencapai angka 226.844.344 jiwa di seluruh dunia. Sedangkan menurut Satuan Tugas Penanganan *Covid-19* (2021) di Indonesia sudah mencapai angka 4.190.763 jiwa. Di Indonesia kasus persebaran *Covid-19* yang semakin meningkat pada bulan Maret 2020, sehingga pemerintah menetapkan berbagai arahan untuk belajar, bekerja dan beribadah dari rumah. Termasuk diterapkannya pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) atau pembelajaran dalam jaringan (daring) untuk jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai suatu upaya untuk pencegahan penyebaran *Covid-19*.

“Peran orangtua sangat penting untuk mengatasi hal ini, guru harus memberikan motivasi untuk orangtua untuk membimbing anak di rumah dalam pembelajaran daring walaupun banyak yang beranggapan sulit dan putus asa dalam mendidik anaknya di rumah” (Ayuni, Marini, Fauziddin & Fahrul, 2020, hlm 414) Termasuk dalam kemampuan bahasa atau kecerdasan linguistik anak. Guru harus berkolaborasi dengan orangtua dengan dibuatnya skenario pembelajaran yang dibagikan melalui berbagai aplikasi yang mendukung kegiatan pembelajaran daring, misalnya melalui *group whatsapp*.

Hasil dari observasi awal peneliti melihat di beberapa lembaga ketika mendapatkan informasi mengenai penyebaran virus *Covid-19* di Indonesia sekolah tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka dan harus dilaksanakan secara daring atau belajar dari rumah sebagai upaya untuk mencegah terjadinya penularan *Covid-19* semakin luas. Beberapa hal yang terjadi terkait dengan pembelajaran daring diantaranya yaitu beberapa orang tua yang merasa kurang mampu mengajarkan anak dari rumah sehingga kecerdasan linguistik anak terhambat, tidak memiliki teknologi sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dan terhambatnya kecerdasan linguistik anak karena kurang stimulasi. Menurut Gunawan (dalam Nurlatifah, Mugara & Westhisi, 2021, hlm 378) kecerdasan linguistik mencakup kemampuan untuk menangani struktur bahasa (sintaksis), suara dan arti. Guru sebaiknya menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, selalu aktif, senang bermain, mencoba hal-hal baru dan imajinasi yang tinggi.

Pembelajaran Daring adalah kegiatan belajar tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa yang dilakukan melalui *online*. Menggunakan jaringan internet dan media pembelajaran seperti handphone, laptop atau komputer melalui aplikasi *whatsapp group*, *telegram*, *youtube*, *zoom meeting*, dan sebagainya. (Hasbi & Suswantoro, 2020). Sistem pembelajaran ini diadakan semenjak adanya keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dan Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19)

Salah satu kebijakan pembelajaran untuk anak usia dini yaitu diperlukan adanya stimulasi. Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar anak usia 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Setiap anak perlu mendapat stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan.

Kecerdasan Linguistik berkaitan dengan kemampuan anak dalam berbahasa, baik dalam bentuk tulisan maupun saat berbicara. Kecerdasan linguistik dapat dilihat ketika

anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, mampu meyakinkan orang lain, mampu mengingat dan menghafal informasi, mampu memberikan penjelasan dan mampu membahas bahasa itu sendiri. (Hasanah, 2018, hlm 69)

Salah satu upaya untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak yaitu melalui Permainan Identifikasi suara (Pengenalan suara) yang merupakan kegiatan bermain meneliti, menelaah, mencari, menemukan bunyi yang didengar. Bunyi yang didengar bisa melalui suara manusia, benda, dan sebagainya.

Permainan identifikasi suara, menurut Badan Pusat Pengembangan dan Peminatan Bahasa (2016) permainan: (kegiatan yang menggunakan media untuk bersenang-senang). Sedangkan identifikasi: (mengamati, meneliti, menelaah, kegiatan mencari). Permainan tebak bunyi suara yaitu Permainan yang menggunakan rekaman kaset dari berbagai bunyi suara (Srikartini, 2012 hlm 3). Suara atau bunyi ini dikeluarkan baik dari mulut manusia, binatang, benda disekitar, media bermain dan sebagainya dengan mengenalkan sekaligus obyeknya dalam bentuk gambar supaya lebih menarik. Stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara adalah proses memberikan rangsangan dalam kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif dan berkaitan dengan kemampuan berbicara.

Berikut jenis permainan identifikasi suara untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak di rumah menurut Hasbi & Wahyuningsih (2020); a) dengar suaraku dan tebaklah, b) bunyiku berbeda-beda, dan c) mengenal bunyi berbagai benda. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui: 1) skenario dan implementasi pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. 2) respon anak terhadap permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak yang dilakukan secara daring. 3) kesulitan yang dialami anak pada saat mengikuti pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. 4) kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat mengimplementasikan pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data yang dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. (Anggita & Setiawan, 2018, hlm 8)

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data yang diolah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi (Sukmadinata, 2011, hlm 73). Metode penelitian ini sesuai dengan apa yang diteliti karena mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena apa adanya. Subjek penelitian ini adalah 18 orang anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman dan guru kelas. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

Data yang telah diperoleh dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan kondisi dilapangan. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau pe-

narikan kesimpulan. Menurut Sugiyono (2015, hlm.312), analisis data kualitatif adalah proses usaha yang dilakukan secara terus menerus, berulang, dan berlanjut. Aktivitas reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan adalah rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dan dianalisis dapat dipaparkan skenario dan implementasi pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak. Kegiatan yang dilakukan selama masa pandemi ini tidak dilakukan secara tatap muka tetapi melalui pembelajaran daring. Guru harus membuat video pembelajaran terkait dengan tema pembelajaran. Orangtua hanya membantu anak memutar video dan memfasilitasi anak. Video pembelajaran yang dibuat oleh guru berdurasi 5-12 menit mulai dari pembukaan, pembiasaan, kegiatan inti dan penutup. Guru juga membuat pesan untuk orangtua melalui *chat* atau *voice note whatsapp group* untuk membantu orang tua yang memiliki kapasitas *handphone* yang rendah. Namun Sesekali guru melakukan kegiatan *video call* bergiliran dengan anak atau melakukan kegiatan *home visit* berkelompok dirumah orang tua sesuai zonasi

Metode belajar yang dilaksanakan oleh guru adalah melalui video pembelajaran dan *discovery learning* (pembelajaran penemuan) anak terstimulasi dan menjalankan proses pembelajaran sehingga anak dapat menarik kesimpulan. Aktivitas belajar bersama keluarga atau orangtua di rumah melalui koordinasi antara orang tua dan guru di sekolah. Pembelajaran dikemas melalui kegiatan permainan identifikasi suara dan menyenangkan bagi anak.

Sistem penilaian diolah melalui skala pencapaian perkembangan anak yaitu BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik). Berdasarkan dokumen rekaman, foto-foto dan video yang dikirimkan oleh orang tua. Guru menyimpan dokumennya dalam satu folder untuk setiap anak sehingga guru tidak kesulitan saat mencarinya. Indikator pencapaian perkembangan anak yang dipakai yaitu, 1) anak mampu menulis sesuai dengan usianya. 2) anak mampu menyebutkan nama, tempat atau hal-hal lain, 3) anak mampu mendengarkan kata-kata lisan (cerita, komentar dalam radio dan buku-buku, audio) dan 4) anak mampu berkomunikasi dengan orang lain

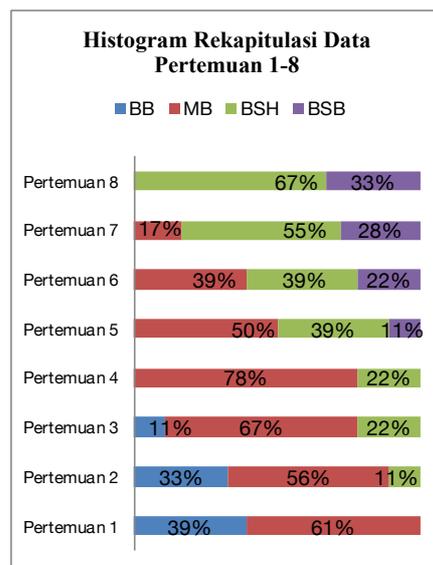
Berikut adalah tabel perencanaan kegiatan penelitian yang dilakukan di TK Al-Baiturrohman selama 8 kali pertemuan:

Tabel 1
Jadwal Perencanaan Pembelajaran dalam Penelitian

No	Kegiatan
1	Tema profesi sub tema seorang koki. Kegiatan yang dilakukan “bermain suara dengan peralatan di dapur”.
2	Tema air sub tema sumber air. Kegiatan yang dilakukan “bermain suara gelas berisi air”.
3	Tema udara sub tema balon. Kegiatan yang dilakukan “bermain bunyi balon”.
4	Tema api sub tema sifat api. Kegiatan bermain yang dilakukan “bermain tepuk api”
5	Tema alat komunikasi tradisional sub tema peluit. Kegiatan yang dilakukan “bermain peluit sedotan”
6	Tema alat komunikasi modern sub tema <i>handphone</i> . Kegiatan yang dilakukan “bermain suara melalui <i>handphone</i> ”
7	Tema tanah airku sub tema lambang negara. Kegiatan yang dilakukan “bermain suara dengan kartu pancasila”
8	Tema tanah airku sub tema alat musik tradisional. Kegiatan yang dilakukan “bermain alat musik dirumahku”

Sumber: Dokumentasi Pribadi 2021

Berikut persentase perkembangan kecerdasan linguistik anak dari pertemuan 1-8 setelah adanya stimulasi melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 di TK Al-Biturrohan. Bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



Grafik 1
Persentase perkembangan Kecerdasan Linguistik anak

Grafik diatas menunjukkan kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Pada pertemuan ke-1 masih ada anak yang perlu bimbingan dari orang tua dan harus dicontohkan ketika mengambil benda yang bersuara di rumah dan ada anak sudah tidak dicontohkan lagi tetapi masih perlu dibantu ketika membunyikan suara benda.

Pada pertemuan ke-2 masih ada anak yang belum bisa menyebutkan beberapa kata sesuai perintah, dan tidak melaporkan kegiatan belajar, ada anak yang mulai bisa menyebutkan beberapa kata sesuai dengan yang diperintahkan dan ada anak yang sudah mandiri dalam setiap kegiatan. Ketika sudah ada perintah anak sudah paham.

Pada pertemuan ke-3 masih ada anak yang tidak melaporkan rekaman kegiatan, anak sudah ada keinginan untuk melakukan kegiatan walaupun masih dibantu oleh orang tuanya dan anak yang sudah bisa mencerminkan kemandiriannya terlihat dari rekaman kegiatan anak melakukannya sendiri.

Pada pertemuan ke-4 sudah tidak ada lagi anak yang BB dikarenakan pertemuan dilaksanakan dengan cara *home visit* sehingga terlihat bagaimana perkembangan anak sesungguhnya, dan pada kegiatan belajar berlangsung anak sudah dapat mengikuti dengan baik, mandiri dan tanpa dicontohkan.

Pada pertemuan ke-5, anak sudah mulai memperlihatkan kemampuannya untuk melaksanakan kegiatan belajar dari rumah dan melaporkan rekaman kegiatan, anak sudah melakukannya secara mandiri ketika membuat peluit dari sedotan dan membunyikannya dan anak yang sudah konsisten dan paham dengan apa yang disampaikan guru.

Pada pertemuan ke-6, mulai terlihat kemampuan anak yang senang berkomunikasi dengan temannya dan senang mencari asal suara, anak sudah mampu menunjukkan kemandirian ketika melaksanakan tugas dan berkomunikasi baik dengan temannya dan anak sudah paham dengan apa yang disampaikan guru dan melaksanakan kegiatan bermain peran menggunakan benda yang sudah dibuat dan sudah bisa membantu temannya yang kesulitan.

Pada pertemuan ke-7, kegiatan dilaksanakan melalui *video call*, masih ada anak yang dibantu orang tuanya untuk menyebutkan nama lambang-lambang pancasila, anak sudah mandiri menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan anak yang sudah mampu membantu temannya untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan guru.

Pada pertemuan ke-8, anak sudah menunjukkan kemandiriannya ketika bercerita dengan alat musik yang dimilikinya walaupun sedikit tetapi sudah mampu menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan bahasa dan ekspresinya serta anak sudah konsisten dalam setiap kegiatan bahkan ketika bercerita anak sudah mulai menggunakan bahasanya sesuai dengan indikator pencapaian harapan.

Respon guru pada umumnya positif terhadap pembelajaran daring yang dilaksanakan. Sedangkan respon siswa pada umumnya yaitu: 78% atau 14 anak menyatakan positif dan 22% atau 4 anak menyatakan negative.

Kesulitan-kesulitan anak pada pembelajaran daring stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman. Pada umumnya adalah dalam jaringan internet (6,9%), Penyelesaian tugas (11,1%), Pengaturan efisiensi waktu (5,6%), Pemahaman materi (6,9%), Bantuan orang tua

(5,6%), Berinteraksi (5,6%), Mencari referensi yang relevan (6,9%), Tidak memiliki perangkat (5,6%), Kejenuhan dalam belajar (11,1%), Tidak mengalami kesulitan (19,4%), Penguasaan IT (5,6%) dan terganggu dengan suara bisik (9,7%).

Kendala-kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran daring stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman. Umumnya pada jaringan internet siswa (5,2%), kontrol aktivitas dan pemahaman siswa (5,2%), interaksi dan komunikasi dengan siswa (10,6%), penilaian dan proses evaluasi (10,6%), pemberian materi dan media yang efektif (10,6%), mendesain tugas (5,2%), siswa yang tidak memiliki perangkat (7,9%), motivasi belajar siswa (7,9%), penguasaan IT (13,1%), mengkoordinasikan kinerja dan kehadiran siswa (5,2%), dukungan dari orang tua (10,6 %) dan efisiensi waktu (7,9%) (dicek kembali apakah penejelasan ini dijelaskan pada bagian pembahasan atau hasil)

Pembahasan

Melalui pembelajaran daring permainan identifikasi suara, kecerdasan linguistik anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman Cilawu Garut dapat terstimulasi dengan baik, seperti pada saat guru memulai pembelajaran daring. Anak-anak terlihat antusias, semangat dan aktif dalam pembelajaran. Anak telah menunjukkan sikap positifnya, seperti mampu menyimak perkataan guru dan menunjukkan ekspresinya ketika bermain permainan identifikasi suara. Pada umumnya kemampuan yang terdapat dalam indikator kecerdasan linguistik anak dapat terstimulasi sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga dengan mengimplementasikan permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik anak mengalami perkembangan.

Kondisi seperti ini jika dihubungkan dengan teori kecerdasan linguistik anak yang dikemukakan Yusuf dan Nurihsan (Setyorini, Sandi & Wibisono 2018, hlm.116) bahwa kecerdasan linguistik merupakan kemampuan yang sangat sensitif pada suara, irama dan arti kata-kata serta keinginan yang kuat untuk mengekspresikan dalam bentuk tulisan. Proses belajar anak usia dini lebih kepada suara yang didengar anak dapat memberikan aktivitas belajar dari pengalamannya sendiri melalui menyimak dan kesimpulan yang ada pada dirinya sendiri.

Menurut Hasbi & Wahyuni (2020) Skenario yang dibuat guru yaitu: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan belajar dari rumah (RPPM BDR), membuat pesan untuk orangtua sebagai pedoman kegiatan pembelajaran anak setiap harinya, mempersiapkan lembar kerja anak (LKA) dan media pembelajaran, Membuat video pembelajaran sesuai tema dan menerima laporan hasil kegiatan anak berupa foto atau video sebagai bahan untuk penilaian. Sedangkan menurut Hasbi, Wardhani & Widiyawati (2020) guru harus membuat format penilaian anak berupa hasil karya dan video anak, penilaian bulanan dan semester serta laporan perkembangan anak.

Skenario pembelajaran dalam stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman dilaksanakan melalui daring. Namun ketika penelitian berlangsung sekolah memberi kesempatan untuk melaksanakan *home visit*. Untuk kegiatan daring dilaksanakan melalui video pembelajaran dan *video call* sedangkan untuk *home visit* dilaksanakan secara kelompok di rumah orangtua sesuai dengan zonasi. Dalam kegiatannya guru membuat RPPM, RPPH, jadwal kegiatan anak dan pesan untuk orang tua yang sesuai dengan kurikulum darurat Covid-19.

Adapun implementasi permainan identifikasi suara melalui pembelajaran daring ini sudah sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, karena anak mendapat kesempatan untuk menggunakan teknologi dan melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga anak termotivasi dengan spontan dan membuat kesimpulan sederhana. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bredecam dan Copple, Brener, serta Kellough (dalam Walujo & Listyowati, 2016, hlm.28-29)

Implementasi pembelajaran daring stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 dilaksanakan selama 8 kali pertemuan setiap hari Selasa. Orang tua diminta untuk mendokumentasikan kegiatan anak sedangkan untuk *home visit* guru yang langsung mendokumentasikan kegiatan anak. Dari pertemuan ke-1 sampai ke-8 selalu menunjukkan perkembangan anak yang terus meningkat dengan berbagai stimulasi, cara, metode, penyusunan pembelajaran, tugas yang diberikan dan kolaborasi orang tua, walaupun tak semua berkembang dengan baik dikarenakan banyaknya kendala dalam mengikuti pembelajaran daring, kurangnya stimulasi dari orang tua dan adanya kekurangan pada diri anak masing-masing dalam memahami pembelajaran. Akan tetapi, semua anak menunjukkan perkembangannya dengan baik dan terus meningkat. Kegiatan permainan identifikasi suara ini dapat mendukung perkembangan kecerdasan linguistik anak karena anak dapat menunjukkan perkembangannya dengan menyimak perkataan guru, menambah kosa kata, mengungkapkan bahasa ekspresifnya, mendengarkan, berkomunikasi dan menunjukkan keaksaraan awal.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, pembelajaran daring melalui permainan identifikasi suara stimulasi kecerdasan linguistik pada anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman. Hasil observasi stimulasi kecerdasan linguistik anak dari sebelum dan sesudah adanya permainan identifikasi suara dapat menunjukkan hasil yang lebih baik.

Jika dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puspaningtyas & Dewi (2020) hasil dari kesimpulannya hampir sama dengan yang peneliti lakukan bahwa siswa dan guru memberikan respon positif pada pembelajaran daring meskipun masih terkendala dengan beberapa hal terkait dengan teknis dan proses pembelajaran. Siswa menyatakan mengalami kesulitan berkomunikasi dengan guru dan lebih menyenangkan bertatap muka.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam penelitian ini, jika dikaitkan dengan hasil penelitian skripsi yang dilakukan oleh Putri, Kuntarto, & Alirmansyah (2021) bahwa kesulitan pembelajaran daring yaitu dalam pemahaman materi pembelajaran, kesulitan menemukan tutor yang memahami materi pembelajaran dan kesulitan konsentrasi belajar. Faktor penyebabnya yaitu dikarenakan terkendala sinyal, belum memiliki gadget sendiri, keterbatasan kuota internet, karena malas dan bosan dan rendahnya dukungan atau pendampingan orang tua.

Kendala yang dihadapi guru dalam penelitian ini, jika dikaitkan sesuai dengan yang dijabarkan oleh Harahap, Dimiyanti & Purwanta (2021). Bahwa kendala guru dalam teknologi yang digunakan untuk layanan internet, guru dan orang tua harus melek teknologi, kurangnya pemahaman orang tua terhadap apa yang disampaikan guru, guru harus mempersiapkan media yang tepat untuk anak, pemaparan pembelajaran yang kurang detail karena waktu terbatas dan kendala dalam penilaian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dalam pembelajaran daring stimulasi kecerdasan linguistik melalui permainan identifikasi suara pada anak kelompok B1 di TK Al-Baiturrohman dapat disimpulkan sebagai berikut; 1) skenario pembelajaran daring disusun dengan baik dan terencana, 2) implementasi pembelajaran daring dilaksanakan 8 kali pertemuan serta disesuaikan dengan kondisi lingkungan tidak terfokus pada pembelajaran daring sehingga kecerdasan linguistik anak dapat terstimulasi dengan baik, 3) respon guru pada umumnya positif dan respon siswa 78% positif 22% negatif. 4) terjadi berbagai kesulitan yang dihadapi siswa sehingga membuat guru berinovasi. 5) Kendala guru dapat teratasi dengan baik dengan adanya motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta. CV Jejak
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Fahrul, Y. (2020). *Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid -19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 5(1). 414-421
- Hasanah, N. M. (2018). *Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini melalui Cerita Menggunakan Permainan Tradisional*. ACIECE, 3: 67-78
- Hasbi, M & Suswanto, E. (2020). *Media Daring (Tutorial Webex, zoom, dan google drive)*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hasbi, M & Wahyuningsih, S. (2020). *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hasbi, M., & Wahyuni, M. (2020). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hasbi, M., Whardani, RR. L., & Widiyawati, E. (2020). *Bermain Bahasa Di Rumah*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Badan Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [online, diakses 20 September 2021}
- Satuan Tugas Penanganan Covid-19 (2021). *Data sebaran Covid-19*. Form covid19.go.id retrieved 20 September 2021
- Setyorini, R., Sandi, N. V., & Wibisono, Y. (2018). *PENINGKATAN KECERDASAN VERBAL LINGUISTIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN “GERBONG KATA”*. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(2), 120-127.
- Srikartini, L (2012). *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Tebak Bunyi Suara Di Taman Kanak-kanak Dharmawanita Agam*. Jurnal Ilmiah PESONA PAUD
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dan Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)
- Walujo, D. A., & Listyowati, A. (2017). *Kompedium PAUD: Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok. Kencana
- World Health Organization. (2021). *WHO Coronavirus (Covid-19)*. Form covid19.who.int retrieved 20 September 2021