

Penerapan Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6

Manda Athifah Sari^{1✉}, Tomas Iriyanto², Wuri Astuti³

(1,2,3) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia

✉ Corresponding author

[mandaathifahs152@gmail.com]

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan aspek perkembangan bahasa yang pertama kali didapatkan dan dilatih kepada anak. Anak harus memiliki keterampilan menyimak agar dapat menerima informasi dengan baik, sehingga aspek perkembangan lainnya dapat terstimulasi. Metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menyimak adalah bermain peran makro. KidZania merupakan tempat eduwisata anak yang menggunakan konsep bermain peran makro. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran penerapan metode bermain peran makro dan faktor yang mempengaruhi dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model miles dan huberman dengan kebasahan data melalui triangulasi dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain peran makro anak dapat mencapai dua indikator pencapaian keterampilan menyimak, yaitu mendengarkan dengan saksama dan memahami aturan permainan dengan beberapa faktor yang mempengaruhi baik sebagai pendukung maupun penghambat dalam kegiatan menyimak anak.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak; Bermain Peran Makro; KidZania.

Abstract

Listening skills are the first aspect of language development that children acquire and practice. Children need to have good listening skills to receive information, which stimulates other areas of development effectively. A practical method to enhance listening skills is macro role-playing. KidZania is an educational tourism venue for children that uses the concept of macro role-playing. This study aims to describe the application of the macro role-playing method and the factors influencing the stimulation of listening skills in children aged 5-6 years. This research employs a qualitative descriptive method with data collection techniques, including interviews, observations, and documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman model, with data validity ensured through triangulation and member checks. The study results indicate that macro role-playing enables children to achieve two indicators of listening skill achievement: attentive listening and understanding the rules of the game, with various factors acting as either support or hindrances in children's listening activities.

Keywords: *Listening Skills; Macro Role-Playing; KidZania.*

PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan dan stimulasi perkembangan yang perlu diperhatikan karena akan berpengaruh pada perkembangan lainnya adalah perkembangan bahasa. Anak yang diberikan stimulasi perkembangan bahasa yang baik pasti memiliki keterampilan dalam berbahasa. Pada Permendiknas Nomor 58 tahun 2009, tercantum tiga aspek dalam perkembangan bahasa untuk mengukur keterampilan bahasa pada anak usia 4 - <5 dan 5 - ≤6 tahun meliputi penerimaan bahasa, ungkapan atau ekspresi bahasa, dan keaksaraannya. Dalam keterampilan berbahasa pada anak usia dini, terdapat empat aspek dasar yang mencakup keterampilan menyimak, keterampilan

berkomunikasi, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat aspek inilah yang perlu dilatih dan diberi stimulasi sejak awal agar anak dapat tumbuh dengan bahasa dan komunikasi yang baik.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan yang bahkan sudah didapat ketika masih di dalam kandungan dan awal mula keterampilan dasar yang harus dimiliki untuk menguasai keterampilan berbicara, membaca, dan menulis selanjutnya (Prihatin, 2017). Hal ini juga sejalan dengan yang disampaikan oleh Jalongo (2010) bahwa menyimak sebagai dasar dalam berkomunikasi, membaca, dan menulis pada anak-anak yang tidak memiliki kekurangan dalam pendengaran. Oleh karena itu, keterampilan menyimak adalah keterampilan bahasa yang pertama kali didapatkan dan dilatih kepada anak.

Anak harus memiliki keterampilan menyimak agar dapat menerima berbagai informasi dengan baik, sehingga kedepannya keterampilan dan aspek perkembangan lainnya dapat terstimulasi juga. Dengan menyimak juga dapat menambah kosa kata anak yang mana akan berlangsung secara terus menerus. Keterampilan menyimak anak ini adalah kemampuan anak menerima bahasa secara aktif dalam proses mendengarkan dan kreatif dalam memahami, menangkap, mendapatkan informasi, dan memaknai dari yang disampaikan Pembicara (Sukma & Saifudin, 2021). Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 juga menyebutkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP) pemerolehan bahasa usia 5-6 tahun salah satu indikator ialah memahami aturan dalam suatu permainan.

Keterampilan menyimak memiliki signifikansi yang nyata dalam perkembangan bahasa terutama dalam konteks berkomunikasi. Namun, pada kenyataannya keterampilan menyimak ini kurang mendapat perhatian, sehingga menimbulkan rendahnya menyimak dalam proses berkomunikasi (Prihatin, 2017). Akibatnya, anak pun tidak bisa menerima informasi dengan baik dan dapat menimbulkan efek jangka panjang tidak hanya pada perkembangan bahasa tetapi sampai pada perkembangan lainnya. Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Noviana (2021), pada penelitiannya ditemukan sebanyak 30% dari 17 anak usia 5-6 tahun mengalami hambatan pada perkembangan bahasanya karena masing-masing kurang dalam keterampilan menyimaknya. Adapun penelitian terbaru yang dilakukan oleh Novitasari (2023), ditemukan dari 15 anak usia 5-6 tahun terdapat 73,3% atau 11 anak yang menunjukkan kriteria kurang dalam menyimak saat guru menggunakan metode bercerita. Berdasarkan penelitian tersebut, saat proses pembelajaran anak kurang mampu menyimak informasi atau gagal menerima instruksi, sehingga proses pembelajaran pun berjalan begitu lambat. Ini membuktikan masih kurangnya stimulasi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyimak.

Dari berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, salah satu yang menarik dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran merupakan bermain simbolik, berpura-pura, berfantasi, berimajinasi atau bermain drama yang dapat mensimulasikan perkembangan sosial dan emosional, serta kognitif anak pada usia 3-6 tahun (Haimunah, 2013). Menurut Piaget, saat anak dapat melakukan aktivitas yang tidak dapat dilakukan pada kehidupan nyata maka hal itu dapat dikatakan dengan bermain peran (Prihatin, 2017). Contohnya, seorang anak yang memotong-motong daun, mencampurkannya dengan pasir, dan pura-pura sedang memasaknya. Anak akan menciptakan percakapan lisan secara spontan. Dengan bermain peran, anak akan bermain bahasa secara menyenangkan, sehingga anak akan bersemangat dan lebih fokus untuk menyimak.

Bermain peran terbagi menjadi dua jenis, yaitu bermain peran makro dan mikro. Metode yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menyimak adalah dengan bermain peran makro. Pada penelitian terdahulu menunjukkan hasil bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dengan hasil ketuntasan mencapai 85% (Adipu, 2019). Penelitian lainnya juga menunjukkan hasil bahwa dalam perkembangan bahasa, menggunakan metode bermain peran makro dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak (Dewita, 2021). Bermain peran makro adalah permainan peran dengan memerankan tokoh tertentu seperti aslinya dan menggunakan peralatan bermain yang dapat menunjang peran tersebut (Sepang, 2017). Dengan bermain peran ini, guru memberikan instruksi kepada anak-anak menggunakan peralatan bermain sesuai dengan yang diperankan, sehingga anak tertarik untuk mendengarkan instruksi dan dapat mudah dimengerti anak. Inilah yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak.

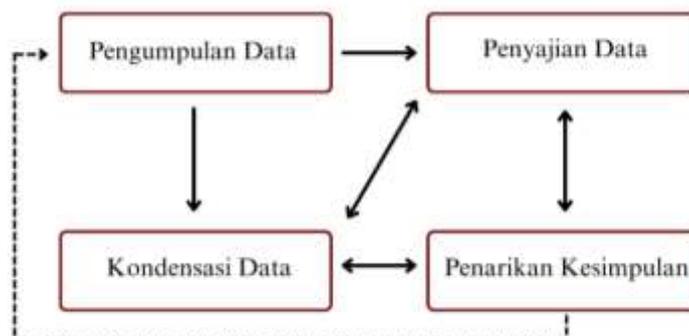
Satu-satunya lokasi eduwisata untuk anak usia dini yang menerapkan konsep bermain peran makro adalah KidZania. KidZania adalah sebuah kota buatan dengan ukuran anak-anak yang interaktif dan unik yang menggunakan konsep *learning by playing* atau bermain sambil belajar melalui *role play* atau bermain peran dengan berbagai macam profesi yang ada dalam kehidupan nyata. Sesuai dengan konsep bermain peran makro, disini anak dapat merasakan pengalaman baru seperti orang dewasa dengan memerankan seorang dokter, petugas pemadam kebakaran, polisi, dan tentunya menggunakan alat bantu yang terlihat asli. Konsep ini sesuai dengan juga kurikulum merdeka yang saat ini sedang digencarkan, dimana pembelajaran yang diterapkan adalah bermain sambil belajar. Di KidZania anak akan diberikan edukasi dan instruksi kepada tentang pekerjaan yang akan anak perankan di *establishments* tersebut.

KidZania sudah beroperasi di 17 negara, 25 kota dengan menawarkan pengalaman terbaiknya kepada 60 juta pengunjung di seluruh dunia. Di Indonesia sendiri sudah didirikan di dua kota, yaitu Jakarta dan Surabaya. KidZania Surabaya memiliki pasar khusus terlebih pada daerah Jawa Timur. KidZania Surabaya juga memfasilitasi untuk program-program lembaga sekolah seperti *outing class*, *field trip*, atau *graduation*. Hal ini turut menjadikan KidZania Surabaya sebagai tempat eduwisata yang tepat bagi lembaga PAUD di sekitar Jawa Timur.

Berdasarkan penelitian terdahulu dimana masih ditemukan anak-anak pada usia 5-6 tahun yang kurang dalam keterampilan menyimak, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran penerapan metode bermain peran makro dan faktor yang mempengaruhi dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini penulis membatasi keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun pada dua indikator yaitu, memperhatikan dan mendengarkan pembicara dengan saksama dan memahami aturan dalam suatu permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengamati dan mendeskripsikan secara intensif tentang penerapan metode bermain peran makro di KidZania Surabaya dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Terdapat dua sumber data yang digunakan, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data dalam penelitian ini adalah orang tua dan guru pendamping pengunjung KidZania Surabaya, Supervisor Kidzania Surabaya, dan foto dokumentasi observasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar panduan wawancara, lembar observasi *checklist*, dan Dokumen informasi aktivitas KidZania Surabaya, serta foto-foto sebagai dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan teori dari Miles dan Hubberman (1992), yaitu: 1) pengumpulan data; 2) kondensasi data; 3) penyajian data; 4) penarik kesimpulan data. Keabsahan data pada penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif ini menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teori. Dari data yang dianalisis dapat ditarik kesimpulan selanjutnya melakukan member check dengan sumber data tersebut.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles dan Hubberman
Sumber : Sugiyono (2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Penerapan Metode Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun di KidZania Surabaya

Keterampilan menyimak merupakan bagian yang dari keterampilan berbahasa yang sudah diterima anak sejak dalam kandungan. Kegiatan menyimak ini menjadi bagian penting dalam proses mendengarkan dan memahami. Stimulasi keterampilan menyimak anak dapat menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk menstimulasi keterampilan menyimak anak adalah metode bermain peran makro. Bermain peran makro adalah metode bermain peran yang menggunakan peralatan bermain dengan ukuran aslinya dengan memasukkan materi kepada pemerannya (Fauziah dkk., 2020). Selaras dengan pendapat yang disampaikan tersebut, terdapat tempat wisata bermain anak di Surabaya yang menggunakan metode bermain peran makro yaitu KidZania Surabaya.

KidZania Surabaya merupakan tempat bermain anak yang menggunakan konsep bermain sambil belajar melalui metode "*role play*" profesi atau pekerjaan dengan fasilitas peralatan bermain seperti alat aslinya. Anak dapat memerankan berbagai profesi yang ada pada kehidupan nyata. Konsep bermain peran makro yang diterapkan di KidZania Surabaya juga sejalan dengan konsep aktivitas pada penelitian yang dilakukan oleh Hariroh (2023) dengan menggunakan tema-tema profesi. Dari hasil penelitian tersebut pun menunjukkan adanya peningkatan pada perkembangan bahasa anak.

Secara umum terdapat lima langkah bermain peran makro yaitu, mengumpulkan anak-anak untuk memberikan penjelasan dan aturan apa yang diperankan, memotivasi dan memberikan contoh aktivitas yang dilakukan, memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan berekreasi langsung dengan peralatan sekitar, mengawasi anak selama aktivitas bermain peran dan arahan tambahkan jika diperlukan, dan yang terakhir memberikan kesempatan kepada anak untuk berpendapat atau menceritakan kembali pengalaman bermainnya (Nurani, 2016). Pada Aktivitas bermain peran di KidZania Surabaya dilakukan selama 15-20 menit. Sejalan dengan pendapat diatas, penerapan bermain peran makro di KidZania Surabaya juga terbagi menjadi 5 tahapan, yaitu perekrutan, persiapan, pelatihan, aktivitas utama, dan penutup.

Dalam tahapan bermain di KidZania Surabaya, tahapan pelatihan menjadi tahap paling penting sebelum memasuki aktivitas bermain peran. Pada tahap pelatiini banyak informasi dan arahan yang akan disampaikan supervisor kepada anak. Oleh karena itu, anak memerlukan keterampilan menyimak agar dapat memahami peran dan aturan bermainnya. Hal ini sesuai dengan tujuan bermain makro yang disampaikan Latif berkaitan dengan perkembangan bahasa anak yang dapat terstimulasi dengan baik, karena selama bermain anak akan aktif menyimak dan berkomunikasi (Fauziah, dkk., 2020). Dalam tahapan yang dilalui ini, mengajak anak melakukan kegiatan yang dikemas menarik untuk mengembangkan keterampilan menyimaknya. Seperti yang disampaikan oleh Ariawan (2019) bahwa dalam permainan ini anak akan belajar memahami bahasa dengan cara mengikuti arahan yang disampaikan oleh supervisor.

Berkaitan dengan tahap pelatihan di setiap *establishment* KidZania Surabaya, supervisor memiliki peran besar untuk mestimulasi keterampilan menyimak anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KidZania Surabaya pada beberapa *establishment*, pada tahap pelatihan KidZania memberikan 2 metode yaitu video dan *review* dalam bentuk cerita. Sesuai dengan penjelasan di atas terkait alur mekanisme aktivitas di KidZania Surabaya, tahap ini supervisor akan memberikan arahan kepada anak untuk mendengarkan video tentang pekerjaan yang anak perankan. Penggunaan media video ini menjadi strategi agar anak tertarik memperhatikan dan memudahkan anak memahami isi video tentang pekerjaan yang anak perankan. Sejalan juga dengan hasil penelitian Mustiningtyas (2022) bahwa penggunaan media video animasi ini membuat anak lebih tertarik dan memudahkan pemahaman anak.



Gambar 2. Pengunjung memperhatikan video yang ditampilkan

Supervisor juga selalu memastikan anak untuk selalu memperhatikan dan paham dengan apa yang disampaikan. Sebelum lanjut pada aktivitas utama, supervisor memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila ada yang tidak mengerti. Dengan adanya kesempatan untuk bertanya, dapat mengefektifkan dalam pengembangan keterampilan menyimak anak. Anak juga dapat memiliki kesempatan untuk mengikuti dan merespon secara bersama-sama (Rosyidi, dkk., 2022). Selama tahapan ini, banyak fasilitas yang disediakan sebagai media penyampaian ke anak seperti video, gambar, alat yang digunakan dalam pekerjaan tersebut. Hal ini merupakan upaya agar anak mendengarkan dan memperhatikan pembicara dengan saksama. Ini juga sejalan dengan aturan dalam bermain peran yaitu, fokus terhadap arahan, penjelasan, dan aturan yang disampaikan agar anak paham peran yang akan dimainkan dan memainkan sesuai dengan peran (Fauziah, dkk., 2020).



Gambar 3. Anak bertanya kepada supervisor

Setelah melalui tahap pelatihan, selanjutnya anak bermain peran sesuai pekerjaan yang diperankan. Anak yang dapat menyimak penjelasan dengan baik, tentunya lebih memahami peraturan dalam permainan. Jika anak menyimak dengan efisien dan baik, anak mampu mengikuti alur permainan dan secara aktif menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya (Bourdeaud'hui, dkk., 2018). Hasil observasi menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun dapat bermain peran dengan baik serta memahami apa yang anak perankan. Apalagi jika pekerjaan yang anak perankan ini sesuai dengan cita-cita anak, anak akan lebih bersemangat dan menghayati perannya. Tak jarang, anak akan kembali dan bermain berkali-kali dalam pekerjaan yang anak cita-citakan. Anak yang memiliki motivasi, semangat atau tertarik pada suatu kegiatan baik itu di dalam permainan akan sangat terbantu karena adanya tekanan positif sehingga anak mendorong anak dalam kegiatan menyimak (Ismail, dkk., 2023). Pada gambar di bawah ini menunjukkan anak memahami aturan dalam bermainnya dan apa yang diperankannya.



Gambar 4. Anak Berperan Sebagai Petugas Satuan Petolongan Pertama

Supervisor juga mengawasi anak-anak dalam bermain, membantu anak jika ada yang kesulitan atau bingung dalam perannya. Supervisor dapat kembali menjelaskan perlahan dan memberikan contoh kepada anak sampai anak paham. Tentunya dengan tetap mengapresiasi anak tersebut, serta menjelaskan dengan bahasa yang lebih sederhana dan dimengerti anak. Dengan mengapresiasi anak dapat mendorong serta mencetuskan semangat baru untuk memahami peran yang dimainkan anak (Putri & Amaliyah, 2022). Peran supervisor yang senantiasa memberikan penjelasan ulang kepada anak, membuat anak terus dibiasakan untuk menyimak dapat membangun konsentrasinya sehingga daya simaknya meningkat (Edele & Stanat, 2016).



Gambar 5. Supervisor Memberikan Contoh Kepada Anak

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian dari gambaran penerapan ini supervisor mampu menstimulasi dan mendorong anak untuk menyimak sehingga anak mendengarkan dan memperhatikan pembicara dengan saksama, serta dapat memahami aturan dalam permainan. Anak dapat memerankan berbagai profesi yang ada pada kehidupan nyata dengan baik dan paham dengan profesi yang anak perankan. Hal ini juga sejalan dengan konsep aktivitas pada penelitian yang dilakukan oleh Hariroh (2023) dengan menggunakan tema-tema profesi sama seperti tema yang digunakan di KidZania.

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran makro untuk anak usia 5-6 tahun dapat menstimulasi keterampilan menyimak anak. Konsep bermain peran makro yang diterapkan di KidZania dapat menjadi acuan bagi pendidik maupun orang tua dalam melakukan permainan bermain peran makro untuk stimulasi keterampilan menyimak anak. Pendidik dan orang tua dapat menggunakan media pembelajaran seperti video animasi atau peralatan miniatur yang dianggap efektif dalam menarik perhatian anak serta mengembangkan keterampilan menyimak anak.

Faktor Pendukung dan Penghambat Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Bermain Peran Makro di KidZania

Dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas bermain peran di KidZania Surabaya terdapat faktor-faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan faktor pendukung dan penghambat dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak di KidZania Surabaya. Faktor pendukung yang pertama adalah metode penyampaian. Untuk menstimulasi keterampilan menyimak anak ada beberapa komponen dalam penyampaian yang perlu diperhatikan yaitu *interior listening* dan *visible listening* (Jalongo, 2010). Pada *interior listening*, supervisor menyampaikan arahan dan penjelasan ulang menggunakan bahasa yang digunakan pun menggunakan bahasa yang sederhana dan sehari-hari agar mudah dipahami anak. Pada *visible interior*, KidZania pun juga menyediakan media video dikemas dalam bentuk animasi dengan durasi 1-2 menit dapat menarik perhatian anak. Kegiatan menyimak dengan menggunakan media video animasi sangat berpengaruh dan dapat menstimulasi keterampilan menyimak anak (Oktavianti & Hartati, 2023). Dengan dua metode penyampaian ini dapat melatih keterampilan menyimak anak dalam aktivitas bermainnya.

Faktor pendukung kedua adalah faktor lingkungan. Lingkungan sekitar anak mempengaruhi bagaimana anak menyimak. Lingkungan yang kondusif membuat anak lebih fokus dalam menyimak (Ernesta, 2022). Faktor lingkungan ini terbagi menjadi dua yaitu, lingkungan fisik dan lingkungan sosial (Rahma, dkk, 2022). Lingkungan fisik yang difasilitasi KidZania Surabaya berupa peralatan permainan asli dan ada yang dibuat menyerupai alat aslinya disesuaikan dengan ukuran untuk anak. Selain itu, untuk lingkungan sosial di KidZania Surabaya menciptakan suasana untuk anak seolah anak benar-benar bekerja sesuai perannya. Dengan mendukungnya lingkungan ini dapat mendorong anak untuk merasakan kenyamanan dalam kegiatan menyimak (Rahma, dkk., 2022).



Gambar 6. Supervisor menjelaskan cara penggunaan alat

Faktor pendukung ketiga adalah motivasi. Adapun faktor dalam diri yang mampu menumbuhkan sifat kooperatif yaitu, motivasi. Anak yang cita-citanya sesuai dengan peran akan lebih memahami dan mendalami peran yang dimainkan. Dalam hal ini, motivasi dapat mendorong anak untuk menyimak dengan berpikir bahwa banyak yang diperoleh anak dengan menyimak (Rahma, dkk., 2022)

Adapun faktor penghambat yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak dalam aktivitas bermain peran di KidZania Surabaya. Faktor penghambat pertama adalah gangguan dari luar. Gangguan dari luar *establishment* merupakan pengaruh dari faktor situasi. Faktor ini pun dapat termasuk pada faktor lingkungan fisik, seperti suara bising dari luar ruangan yang terdengar sampai dalam ruangan, banyak anak yang bergerak atau berjalan di sekitar penyimak dapat menghambat anak dalam menyimak (J.Juangsih, 2017). Lingkungan sekitar anak memang mempengaruhi bagaimana anak menyimak, jika kondusif akan membuat anak lebih fokus dalam menyimak (Ernesta, 2022). Dalam hal ini pun, supervisor selaku pemandu anak menjaga agar keadaan tetap kondusif di

dalam *establishment* tersebut. Dengan demikian, anak tetap fokus dalam menyimak video ataupun penjelasan.



Gambar 7. Orang tua meminta anaknya membenarkan kancing baju

Faktor penghambat kedua adalah kebiasaan buruk anak. Salah satu kebiasaan buruk yang ditemukan dalam penelitian ini anak menyerah pada gangguan. Dimana penyimak tipe ini anak lebih tertarik kepada hal-hal di luar kegiatan menyimak (Hijriyah, 2016). Gangguan tak hanya datang dari luar *establishment*, tetapi dari dalam pun terdapat gangguan yang dapat memecah konsentrasi anak. Fasilitas peralatan permainan juga bisa menjadi penghambat bagi anak dalam menyimak. Anak lebih memilih untuk mengeksplorasi peralatan yang ada di sekitar daripada mendengarkan penjelasan. Oleh karena itu, supervisor harus dapat menarik perhatian anak dengan melakukan pendekatan kepada anak tersebut agar tetap memperhatikan penjelasan.



Gambar 8. Salah satu anak hanya fokus pada nosel

Faktor penghambat yang ketiga adalah suasana hati anak. Suasana hati yang dimaksud adalah faktor psikologis anak yang mana juga mempengaruhi proses menyimak. Kegiatan menyimak saat kondisi psikologis anak sedang tidak baik dapat memberikan pengaruh yang buruk juga (Hijriyah, 2016). Ketika sudah lelah atau suasana hati buruk, anak akan sulit fokus untuk memperhatikan penjelasan atau bermain. Hal ini akan menimbulkan rasa keengganan anak untuk terlibat dalam aktivitas termasuk menyimak video atau penjelasan supervisor. Anak pun tidak lagi kooperatif dan kehilangan motivasi sehingga menghambatnya dalam menyimak (J.Juangsih, 2017). Keterlibatan orang tua dan guru pendamping diperlukan untuk membangun semangat anak lagi sebagai bentuk kerjasama antara guru dan orang tua dalam mendukung proses belajar anak (Astuti, dkk., 2017). Supervisor juga harus membangun suasana yang menyenangkan dan memberi kelonggaran kepada anak sehingga anak lebih nyaman dalam bermain.

Faktor-faktor pendukung dan penghambat inilah yang perlu diperhatikan supervisor. Kendala yang dihadapi dapat menjadi bahan evaluasi supervisor sehingga dapat meningkatkan performa dan kualitas pelayanan KidZania Surabaya. Profesionalitas dari supervisor ini buah hasil dari pelatihan dan evaluasi yang selalu difasilitasi KidZania Surabaya. Tak hanya itu, faktor yang mempengaruhi ini dapat menjadi perhatian bagi pendidik dan orang tua dalam menerapkan metode bermain peran makro agar tujuan pembelajaran dan stimulasi dapat diterima anak dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat diambil kesimpulan bahwa Supervisor berperan penting dalam menstimulasi keterampilan menyimak anak. Hal ini dibuktikan dengan anak mampu mendengarkan dan memperhatikan pembicara dengan saksama, serta dapat memahami aturan dalam permainan. Anak dapat memerankan berbagai profesi dengan baik dan paham dengan profesi yang ia perankan. Adapun faktor pendukung yang ditemukan yaitu, metode penyampaian, lingkungan fisik dan lingkungan sosial yang mendukung, serta motivasi atau cita-cita anak. Selain itu, faktor penghambatnya diantara lain gangguan dari luar *establishment*, kebiasaan buruk anak, dan suasana hati anak yang memburuk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Drs. Tomas Iriyanto, S.Pd, M.Pd dan Ibu Wiru Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan tepat waktu. Selanjutnya, kepada pihak KidZania Surabaya yang telah mendukung penulisan untuk melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipu, C. E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kabupaten Boalemo. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 160. <https://doi.org/10.32529/Glasser.V3i2.296>
- Ariawan, V. A. N., Agustin, E. D., & Rahman, R. (2019). Bermain Sebagai Sarana Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. (*Japra*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (Japra)*, 2(1), 25–36. <https://doi.org/10.15575/Japra.V2i1.5310>
- Astuti, W., Adiba, F., & Muna, N. (2017). Model Keterlibatan Orangtua Dalam Optimalisasi Program Stimulasi Motorik Kasar. *Seminar Nasional Pendidikan – Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Sinergitas*, 483–494.
- Bourdeaud'hui, H., Aesaert, K., Van Keer, H., & Van Braak, J. (2018). Identifying Student And Classroom Characteristics Related To Primary School Students' Listening Skills: A Systematic Review. *Educational Research Review*, 25, 86–99. <https://doi.org/10.1016/J.Edurev.2018.09.005>
- Dewita, E. (2021). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Kelompok B Tk Negeri Pembina 2 Kota Jambi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 000, 2013–2015.
- Edele, A., & Stanat, P. (2016). The Role Of First-Language Listening Comprehension In Second-Language Reading Comprehension. *Journal Of Educational Psychology*, 108(2), 163–180. <https://doi.org/10.1037/Edu0000060>
- Ernesta, Y. (2022). *Aspek-Aspek Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-6 Tahun* [Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng]. [http://repository.unikastpaulus.ac.id/1419/2/Skripsi Yulita Ernesta %2c 18315051 .Pdf](http://repository.unikastpaulus.ac.id/1419/2/Skripsi%20Yulita%20Ernesta%2018315051.pdf)
- Fauziah, N., Elan, & Mulyadi, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun : Tinjauan Pustaka. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 219–228.
- Haimunah. (2013). *Metode Pengembangan Anak Usia Dini*. Cendikia Insanihapsari.
- Hariroh, U. (2023). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Anak Kelompok B Di Ra Raudlatul Ulum Panti Jember Tahun Ajaran 2022/2023*. Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hijriyah, U. (2016). Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa. In *Menyimak Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*. Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat lain

Raden Intan Lampung.

- Ismail, F., Darwis, M. A., Halifah, S., & Tiara, T. A. S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar Pada Usia Anak Kelompok B Di Tk Grand Laugi Parepare. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.35905/Anakta.V1i1.3299>
- J.Juangsih. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Bahasa Jepang Dan Pengajarannya. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 15(2), 56.
- Jalongo, M. R. (2010). Listening In Early Childhood: An Interdisciplinary Review Of The Literature. *International Journal Of Listening*, 24(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/10904010903466279>
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Mustiningtyas, P., Wahono, & Sa'ida, N. (2022). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Animasi Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Kb. At-Taqwa Tahun Pelajarn 2021/2022. *Conference Of Elementary Studies*, 1(1), 403–427. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pro/article/view/14982/5447>
- Noviana, L. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok Bermain Tunas Bangsa Di Ds.Wotansari, Kec.Balongpanggung, Kab. Gresik. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 20.
- Novitasari, I. H. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Pembelajaran Read Aloud Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Di Tk Wachid Hasyim 2 Surabaya* [Universitas Narotama]. <http://repository.narotama.ac.id/id/eprint/1939>
- Nurani, Y. (2016). *Bermain Peran Makro Tema : Rumah Sakit* (Y. Nurani (Ed.)). Tim Indocamp.
- Oktavianti, R., & Hartati, S. (2023). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mawar Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4689–4697.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Stkip Pgri Jombang*, 5(3), 45–52. <https://core.ac.uk/download/pdf/267901046.pdf>
- Putri, A. H., & Amaliyah, N. (2022). Peran Apresiasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7368–7376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3520>
- Rahma, A., Nurmeiyati, Aprilia, P. D., Nuari, P. A., Rahmadian, R., Fatmawati, F., & Lestari, S. A. (2022). Aspek Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Emas*, 1(2), 18–27.
- Rosyidi, A. A., Octaviana, E. N., & Hafidah, R. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 6(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v6i1.27521>
- Sepang, F. P. (2017). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Di Kelompok B Taman Kanak- Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik*.