

# 61. Keefektifan Pembelajaran Media Microsoft Sway Melalui Metode Bercerita dan Sosiodrama Terhadap Kemampuan Berbahasa Reseptif dan Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

*by* Joko Siswanto

---

**Submission date:** 03-May-2023 02:33PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2082883802

**File name:** K-S5-Keefektifan\_Pembelajaran\_Media\_Microsoft\_Sway\_-\_anggota.pdf (280.76K)

**Word count:** 3366

**Character count:** 21389



### Keefektifan Pembelajaran Media *Microsoft Sway* Melalui Metode Bercerita dan Sosiodrama Terhadap Kemampuan Berbahasa Reseptif dan Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Desi Afrianti<sup>1\*</sup>, Joko Siswanto<sup>2</sup>, Rasiman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang

Email : [desiafrianti1985@gmail.com](mailto:desiafrianti1985@gmail.com)<sup>1</sup>, [jokosiswanto@upgris.ac.id](mailto:jokosiswanto@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [mpdrasiman@yahoo.co.id](mailto:mpdrasiman@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media microsoft sway dengan metode bercerita dan sosiodrama terhadap kemampuan Berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Batang. Langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain eksperimen *Post-test Only Control Group Design* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Batang. Berdasarkan peskoran yang telah dilakukan, hasil peskoran diperoleh 1). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita sebesar 17,25 atau 71,88%. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway rata-ratanya 20,88 atau 87%. 2). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab dan bercakap-cakap sebesar 11,31 atau 47,13 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan metode bercerita dan sosiodrama rata-ratanya 20,31 atau 84,63 %. 3). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab dan bercakap-cakap skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama rata-ratanya 21,13 atau 88,04 %. Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Sigifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Reseptif dan Ekspresif anak antara yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama.

**Kata Kunci:** *Keefektifan, Microsoft Sway, bercerita, dan sosiodrama*

#### Abstract

This study uses quantitative research which aims to determine the effectiveness of Microsoft Sway media with storytelling and sociodrama methods on Receptive and Expressive Language skills of children aged 5-6 years at TK PGRI Batang. The steps taken by the researchers were to use the Post-test Only Control Group Design The results showed that learning with Microsoft Sway media through the storytelling and sociodrama methods was effective on Receptive and Expressive language skills of children aged 5-6 years in Kindergarten PGRI Batang. Based on the scoring that has been done, the scoring results are obtained 1). The average score of the control class using storybook media was 17.25 or 71.88%. While the experimental class using Microsoft Sway media averaged 20.88 or 87%. 2). The average score of the control class using the question and answer and conversation method was 11.31 or 47.13%. Meanwhile, the experimental class that used storytelling and sociodrama methods averaged 20.31 or 84.63%. 3). The average score of the control class using storybook media through the question and answer method and conversing had an average score of 13.69 or 57.04%. While the experimental class using Microsoft Sway media through storytelling and sociodrama methods averaged 21.13 or 88.04%. Based on the results of the Univariate One-Way ANOVA test it is known that the significance level is 0.05. Significance of test results  $p = 0.000$ . Significance of test results (sig) < level of significance (0.000 < 0.05), meaning that there are differences in children's Receptive and Expressive language skills between those who use Microsoft Sway media through storytelling and sociodrama methods.

**Keywords:** *Effectiveness, Microsoft Sway, storytelling, and sociodrama*

## PENDAHULUAN

Alasan mengapa Perkembangan bahasa penting dan harus mendapat perhatian dalam perkembangannya sebab menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa pada usia 4-6 tahun anak sudah mampu mengembangkan berbagai hal yang berkaitan dengan kemampuan literasi dini diantaranya adalah memiliki perbendaharaan kata-kata, mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.

Aisyah (2013 : 6.1) menyatakan bahwa masa perkembangan bahasa yang paling intensif pada manusia berada pada tiga tahun pertama dari hidupnya, yakni pada periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan. Lebih lanjut Aisyah (2013 : 6.1) menjelaskan bahwa kemampuan berbicara dan berbahasa pada manusia akan berkembang dengan baik dalam suasana yang dipenuhi suara dan gambar serta secara terus-menerus berkaitan dengan bahasa dan pembicaraan dari manusia lainnya.

Kesimpulan dari pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa bahasa berperan sangat penting karena dapat membantu seorang anak untuk berhubungan dengan orang lain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 5 sampai 6 tahun karena bahasa merupakan media berkomunikasi dengan yang lain agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.

Kemampuan berbahasa (language arts, language skills) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: 1. Ketrampilan menyimak/ mendengarkan (listening skills), 2. Ketrampilan berbicara (speaking skills), 3. Ketrampilan membaca (reading skills), 4. Ketrampilan menulis (writing skills). Keempat ketrampilan berbahasa erat sekali berhubungan antara satu dengan yang lain (Tarigan 2015:2).

Kemampuan berbahasa pada umumnya dibedakan menjadi dua yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif. Menurut Gunarti (2014: 35) bahwa bahasa ekspresif adalah bahasa yang dinyatakan. Dijelaskan pula oleh Dhieni (2010: 1.19) yang menyatakan bahwa bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain dan Bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca informasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kedua kemampuan berbahasa tersebut sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu, anak yang memiliki perkembangan bahasa yang baik, memiliki kesesuaian antara apa yang dimengerti (bahasa reseptif) dengan apa yang mereka katakan (bahasa ekspresif)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di TK PGRI Batang, diperoleh data bahwa kemampuan berbahasa anak masih perlu ditingkatkan. Dari data pengamatan guru, peserta didik sangat sulit untuk bisa konsentrasi menyimak penjelasan atau cerita yang disampaikan guru, belum mampu menirukan kembali cerita yang baru saja disampaikan oleh guru dengan bahasa sederhana, belum mampu diajak tanya jawab untuk mengulas isi dan makna cerita yang disampaikan guru. Selain itu metode belajar yang biasa digunakan untuk kegiatan belajar berbahasa yaitu dengan cara bercerita, bercakap-cakap, dan tanya jawab dengan media buku cerita atau tanpa media. Metode dan media tersebut sangat membosankan bagi anak karena sering digunakan atau bersifat monoton.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga memicu pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar berlangsung (Sadiman, 2012: 90). Kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik bila disertai dengan media pembelajaran.

Metode pembelajaran yang variatif akan menjadikan siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Metode yang dapat diterapkan oleh guru pada pembelajaran di TK diantaranya bercerita dan sosiodrama. Menurut Madyawati (2016) bahwa metode bercerita menjadi salah satu metode pengembangan bahasa yang dapat mengembangkan beberapa aspek sesuai dengan tahap perkembangan anak. Metode sosiodrama juga penting diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Gunardi (2020) Metode belajar sosiodrama dapat melatih kemampuan berbahasa anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak agar anak mampu berbahasa serta berkomunikasi dengan

baik.

Istarani (2012) menyatakan bahwa melalui metode sosiodrama melibatkan beberapa anak untuk berperan dan dapat berkaitan antara peran satu dengan peran yang lainnya, dengan tujuan yaitu memperagakan tokoh tertentu yang ada dalam kehidupan sosial dan masyarakat sekitar terjadi keaktifan anak dalam menggunakan bahasa secara lisan melalui dialog dan juga percakapan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak, yaitu salah satunya pada keterampilan berbicara pada anak.

Metode sosiodrama pada penelitian yang dilakukan Fauziah (2020) pada penelitiannya yang menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul metode sosiodrama untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa penerapan metode sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

Media Audio Visual yang dipilih dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak yaitu Media Microsoft Sway karena, Media Sway merupakan sebuah media berbasis online yang menarik dan merukan hal baru bagi anak. Sway merupakan aplikasi dari Microsoft Office yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memformat, berbagi ide, cerita, dan persentasi di kanvas interaktif berbasis web (BPTIKP, 2016:48). Menurut Huda (2017) Media microsoft sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur-fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Hal ini dinyatakan dalam perbandingan dengan microsoft power point mempunyai kelebihan seperti tampilan dan fitur-fitur template yang digunakan, sebagaimana dikemukakan Ardian, dkk (2020) bahwa microsoft 365 juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi sway.

Pemanfaatan microsoft sway melalui metode bercerita dan sosiodrama dipilih karena merupakan salah satu alternatif dan juga solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengemas kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga anak lebih antusias, aktif, semangat dan terampil dalam hal pengembangan bahasa pada anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang dirancang untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan deduktif induktif yang diawali dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya yang kemudian mengembangkannya menjadi permasalahan beserta solusi/pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen (Quasi Experimental Research) dengan desain posttest only control design. Ada dua jenis kelompok dalam penelitian kuasi eksperimen yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian kuasi eksperimen posttest only control design ini menekankan dengan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan treatment/perlakuan khusus, dalam penelitian ini media microsoft sway melalui metode bercerita dan sosiodrama (sebagai variabel bebas) sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat treatment/perlakuan khusus, tidak menggunakan media microsoft sway hanya menggunakan buku cerita dengan metode tanya jawab.

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan, sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono (2018:166) menambahkan dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar dalam pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Dokumentasi

Data dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni data kemampuan berbahasa anak. Selain data nilai anak, juga terdapat data dokumentasi berupa foto atau rekaman saat pembelajaran di kelas, foto-foto media pembelajaran yang digunakan oleh anak dan guru, dan foto anak saat mengikuti pembelajaran.

### 2. Observasi

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan anak.

### 3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui pendapat guru tentang kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak melalui metode bercerita dan sosiodrama berbantuan media Microsoft sway.

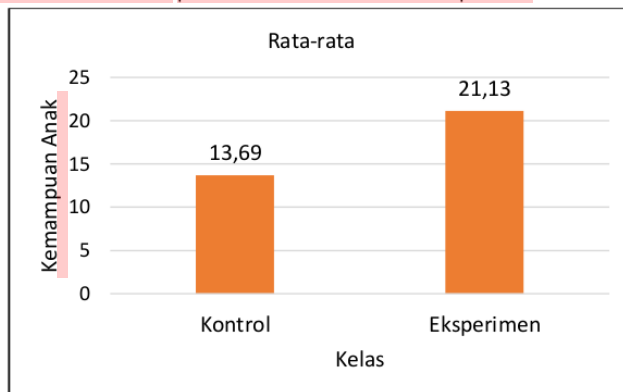
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Reseptif dan Ekspresif di kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan pada proses dan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama di kelas eksperimen hasilnya lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab di kelas kontrol. Ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan bahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun TK PGRI sebelum dan setelah treatment/perlakuan dalam pembelajaran.

Hasil penskoran kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab dan bercakap-cakap skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama rata-ratanya 21,13 atau 88,04 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama.

Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Signifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), maka  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Reseptif dan Ekspresif anak antara yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama.

Berikut disajikan grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan Grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama pada proses pembelajaran memiliki kategori efektif terhadap kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak. Metode pembelajaran sosiodrama merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode sosiodrama dalam pembelajaran adalah 1) masalah yang akan dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian siswa. 2) penentuan peran hendaknya secara sukarela dan motivasi dari diri sendiri. 3) Jangan banyak menyutradarai/mengatur, biarkan anak mengembangkan kreativitas mereka. 4) Kesimpulan dari sosiodrama dapat dirumuskan oleh guru.

Agar pelaksanaan metode sosiodrama ini dapat berjalan dengan baik, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang berkaitan dengan persiapan yang meliputi penetapan topik atau masalah pokok dan tujuannya, peranan yang harus dimainkan oleh masing-masing peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Sedangkan pelaksanaannya dilakukan oleh kelompok anak yang memerankan permainan, mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan, dorongan, serta diskusi tentang pelaksanaan simulasi yang didalamnya dibahas tentang berbagai aspek yang terkait dengan simulasi untuk dilakukan perbaikan, laporan, saran dan sebagainya untuk kemudian disimpulkan.

Microsoft Sway adalah aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat dan berbagi laporan, kisah pribadi, dan presentasi yang interaktif, serta banyak hal lainnya. Pada aplikasi ini kita dapat menambahkan teks dan gambar kita sendiri atau mencari dan mengimpor konten yang relevan dari sumber lain. Huda (2017) menjelaskan bahwa Sway merupakan alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur sehingga dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Sway juga merupakan salah satu bentuk multimodal teks yang mengkombinasikan gambar dan bentuk tertentu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudarmoyo (2018) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Sway untuk media pembelajaran, aplikasi Sway sangat baik untuk dijadikan sebagai media pada proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik memegang peranan penting untuk terus mengasah, mengasih, dan mengasuh kemampuan bahasa anak dengan berbagai fitur dan gambar yang menarik dan kreatif dalam sebuah media yang digunakan pada media Sway. Guru juga dapat memberikan motivasi, trik, dan reward/penghargaan kepada anak didik.

Respon anak terhadap pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway menunjukkan bahwa anak sangat senang, antusias, dan makin bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmat (Sari dan Linda, 2020) respon adalah suatu kegiatan (activity) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (activity) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon. diartikan bahwa respon merupakan bentuk berupa tanggapan yang dihasilkan dari proses penangkapan dan pengolahan alat indera manusia, proses penangkapan lewat alat indera itu kemudian diolah oleh perasaan yang dirasakan maupun proses berfikir, kemudian terbentuklah sebuah tanggapan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada pembelajaran menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama dapat merangsang kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif pada anak. Hal terlihat bahwa anak lebih baik dalam menyebutkan berbagai benda serta nama berbagai macam profesi, anak mampu menceritakan pengalaman pribadinya, anak bisa menyebutkan kata kerja seperti duduk, berdiri, berbaring, tidur, berlari, naik, turun, bisa menyebutkan macam-macam bentuk, ukuran dan warna, mampu berbicara dengan menggunakan kata keterangan tempat dan waktu, anak juga dapat mengungkapkan perasaan, memunculkan ide baru dalam memerankan tokoh cerita, memperagakan peran seperti pada gambar serta anak mampu membangun komunikasi yang aktif dengan yang lainnya. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2013) yang menyimpulkan bahwa keterampilan bahasa (lisan) pada anak usia 5-6 tahun lebih tinggi dengan mengimplementasikan metode bermain makro dibandingkan dengan ketrampilan bahasa dengan metode bermain mikro. Sejalan dengan

pendapat Fauzani (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran sentra bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif untuk anak kelompok B.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Pembelajaran dengan media Microsoft Sway efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 Tahun di TK PGRI Batang. Hal tersebut dibuktikan bahwa skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita sebesar 17,25 atau 71,88%. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway rata-ratanya 20,88 atau 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway. Selain itu hasil uji independent sampel t-test pada uji hipotesis diperoleh skor signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,005) yang berarti bahwa Microsoft Sway efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Pembelajaran dengan metode bercerita dan sosiodrama efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Batang. Hal ini terbukti dari hasil peskoran, skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab dan bercakap-cakap sebesar 11,31 atau 47,13 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan metode bercerita dan sosiodrama rata-ratanya 20, 31 atau 84,63 %. Selain itu, hasil uji independent sampel t-test menunjukkan skor signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,005). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita dan sosiodrama efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI.

Pembelajaran dengan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama efektif terhadap kemampuan berbahasa Reseptif dan Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Batang. Hasil peskoran kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab dan bercakap-cakap skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama rata-ratanya 21,13 atau 88,04 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama. Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Signifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Reseptif dan Ekspresif anak antara yang menggunakan media Microsoft Sway melalui metode bercerita dan sosiodrama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Azizah, Nur. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- BPTIKP. 2016. *Booklet TOT BPTIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah*. Semarang: BPTIKP
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Univertitas Terbuka.
- Fauzani, Nur. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Main Peran Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B*. Jurnal Mahasiswa Unesa, Paud Teratai Vol 5 No. 2 Tahun 2016.
- Fauziah, Zazin, Siti Wahyuningsih, dan Ruli Hafidah. 2020. *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Sebelas Maret 2020 Jurnal Kumara Cendekia <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>.
- Gunardi, Ari. 2020. *Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Siswa Kelas V SD Islam Al Azhar 10 Serang*. Jurnal Primagraha VOL. 01. No. 01. Hal 1-11 Maret 2020 P-ISSN : 2530-3891 E-ISSN : 2721-2831
- Gunarti, Dkk. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Khoiril. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun*. Jurnal Historia Vol.5 No.2 2017: 125-141.
- Istarani. 2012. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan: Media Persada.

- Kemendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014*. Jakarta: Kemendikbud.
- Madyawati. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Group.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarmoyo. 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Edudikara Vol 3 No 4 (2018) ISSN 2541-
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 2015. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zaman, B & Asep, H. H. 2017. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



# 61. Keefektifan Pembelajaran Media Microsoft Sway Melalui Metode Bercerita dan Sosiodrama Terhadap Kemampuan Berbahasa Reseptif dan Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

---

ORIGINALITY REPORT

---

12%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

---

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

3%

★ Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 2%

Exclude bibliography  On