

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN *ROLE PLAYING*
DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO PANDAK BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Bella Dina Arifa
NIM 10111244003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN *ROLE PLAYING* DI TK ARUM PUSPITA, TRIHARJO, PANDAK, BANTUL” yang disusun oleh Bella Dina Arifa, NIM 10111244003 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan

Pembimbing I

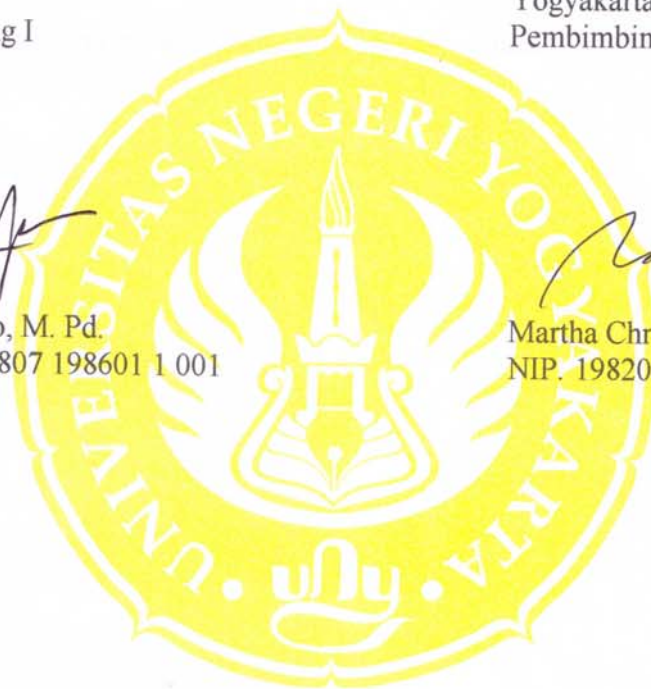
Yogyakarta, Maret 2014
Pembimbing II



Dr. Suparno, M. Pd.
NIP. 19580807 198601 1 001



Martha Christianti, M. Pd.
NIP. 19820523 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Maret 2014
Yang Menyatakan,



Bella Dina Arifa
NIM. 10111244003

PENGESAHAN

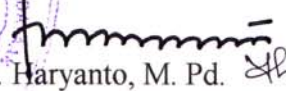
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN *ROLE PLAYING* DI TK ARUM PUSPITA, TRIHARJO, PANDAK, BANTUL” yang disusun oleh Bella Dina Arifa, NIM 10111244003 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Maret 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suparno, M. Pd.	Ketua Penguji		10-04-2014
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		10-04-2014
Drs. HB Sumardi, M. Pd.	Penguji Utama		10-04-2014
Martha Christianti, M. Pd.	Penguji Pendamping		11-04-2014

Yogyakarta, **23 APR 2014**
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd. 
NIP.19600902 198702 1 001

MOTO

Bismillahirrahmanirrahim...

Bercerita adalah sesuatu mudah, susahnyalah apabila kita tidak menyebutnya dengan perkataan yang mudah.

(T.S. Matthews)

Kadangkala, sebuah cerita melampaui batas pikiran.

(Ramlee Awang Murshid)

Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al Qur'an ini kepadamu, sesungguhnya kamu sebelum (Kami mewahyukan)nya adalah termasuk orang-orang yang belum mengetahui.

(QS. Yusuf: 3)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta, Alm. Ibu dan Ayah yang selalu mendampingi dan memberikan do'a, dukungan, dan segalanya yang terbaik.
2. Almamater Kebanggaan Universitas Negeri Yogyakarta

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF
ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN *ROLE PLAYING*
DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO PANDAK BANTUL**

Oleh
Bella Dina Arifa
NIM 10111244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan *role playing* di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang dilakukan bekerja sama dengan guru kelas. Subjek penelitian sebanyak 9 anak, yang terdiri 8 laki-laki dan 1 perempuan. Objek penelitian adalah keterampilan bercerita ekspresif dengan *role playing*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan secara bertahap dengan *role playing*. Peningkatan keterampilan bercerita ekspresif lebih menekankan perkembangan non-kebahasaan anak yang meliputi pengekspresian, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara, dan kelancaran dalam bercerita. Dalam pelaksanaan Pra Tindakan keterampilan anak dalam bercerita ekspresif mencapai 16,65%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan masih dalam kriteria kurang berdasarkan pada indikator keberhasilan yang ditentukan. Pada Siklus I, pelaksanaan tindakan meningkat sebanyak 26,83% menjadi 43,48% dan berada pada kriteria cukup, sedangkan Siklus II mencapai 87,43%. Hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II berada pada kriteria sangat baik, sehingga keseluruhan peningkatan keterampilan bercerita ekspresif anak sejak pelaksanaan Pra Tindakan mencapai 70,78%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan kelas sehingga pelaksanaan penelitian dihentikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif dapat ditingkatkan dengan *role playing*.

Kata Kunci: *keterampilan bercerita ekspresif, role playing, anak usia 5-6 tahun.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr.wb

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan *Role Playing* di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul** sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator PG-PAUD yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penyempurnaan skripsi
4. Bapak Dr. Suparno, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Martha Christianti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dengan baik, serta meluangkan waktu selama proses hingga penyelesaian skripsi.

5. Keluarga tercinta, Almarhumah Ibu yang telah memberikan seluruh waktunya untuk memberikan do'a, cinta kasih dan kesabarannya untuk berbagi ilmu sepanjang perjalanan skripsi ini. Ini untuk mu Ibu.
6. Ayah dan Kakak-kakak yang telah memberikan do'a, motivasi, serta dukungan moral maupun materil hingga terselesaikannya skripsi.
7. Sahabat terbaik Hardhina Aglomerra, yang dengan sabar selalu menjadi tempat untuk bertukar pikiran.
8. Teman-teman PG-PAUD 2010 untuk kesetiannya saling memberi semangat dan motivasi satu sama lain.
9. Ibu Kepala Sekolah dan keluarga besar TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul yang telah memberikan izin dan bimbingan selama proses penelitian berlangsung, serta pengalaman berharga bagi penulis.
10. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Semoga segala dukungan yang telah diberikan menjadi amal baik dan diberi balasan oleh Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi khalayak pendidikann, serta pengembangan ilmu pengetahuan terutama Pendidikan Anak Usia Dini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semogaskripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun	11
1. Pengertian Keterampilan Bercerita Ekspresif	11
2. Faktor Kebahasaan dan Non-Kebahasaan Bercerita	16
3. Jenis Cerita	22
4. Teknik Bercerita Anak Usia Dini.....	23
5. Manfaat Bercerita	25

6. Pengertian Ekspresi	26
B. <i>Role Playing</i>	32
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	32
a. Ciri-ciri Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	35
b. Macam-macam <i>Role Playing</i>	36
c. Manfaat <i>Role Playing</i>	38
d. Perkembangang <i>Role Playing</i>	38
2. Implementasi Kegiatan <i>Role Playing</i> Dalam Bercerita Ekspresif Anak	40
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	42
C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	43
D. Kerangka Berfikir	45
E. Hipotesis Tindakan	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Peneliti	49
B. Subjek dan Objek Penelitian	52
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	52
D. Rancangan Penelitian	53
E. Metode Pengumpulan Data	58
F. Instrumen Penelitian	60
G. Teknik Analisis Data	62
H. Indikator Keberhasilan	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Keterampilan Bercerita Ekspresif	66
1. Pelaksanaan Pra Tindakan	66
2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	69
a. Perencanaan Tindakan Siklus I	69
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	70
c. Observasi	81
d. Refleksi	91

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II.....	92
a. Perencanaan Tindakan Siklus II	92
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	93
c. Observasi	99
d. Refleksi.....	110
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	110
C. Keterbatasan Penelitian	117
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	118
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Lembar <i>checklist</i> Keterampilan Bercerita Ekspresif.....	60
Tabel 2. Rubrik Keterampilan Bercerita Ekspresif	61
Tabel 3. Data Observasi Pra Tindakan.....	66
Tabel 4. Data Observasi Siklus I Pertemuan ke-1	73
Tabel 5. Data Observasi Siklus I Pertemuan ke-2	76
Tabel 6. Data Observasi Siklus I Pertemuan ke-3	80
Tabel 7. Data Kumulatif Observasi Siklus I	81
Tabel 8. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus I.....	83
Tabel 9. Data Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I.....	87
Tabel 10. Data Perbandingan Setiap Anak Pra Tindakan dan Siklus I.....	88
Tabel 11. Data Observasi Siklus II Pertemuan ke-1	95
Tabel 12. Data Observasi Siklus II Pertemuan ke-2	99
Tabel 13. Data Kumulatif Observasi Siklus II.....	100
Tabel 14. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus II	102
Tabel 15. Data Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	105
Tabel 16. Data Perbandingan Hasil Observasi Setiap Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	107

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Pikir	48
Gambar 2. Proses PTK Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif.....	54
Gambar 3. Data Observasi Pra Tindakan.....	67
Gambar 4. Data Observasi Setiap Anak Pada Pelaksanaan Pra Tindakan....	69
Gambar 5. Data Kumulatif Indikator Observasi Siklus I.....	82
Gambar 6. Data Observasi Kumulatif Setiap Anak Pada Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus I	85
Gambar 7. Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan dan Siklus I.....	86
Gambar 8. Perbandingan Hasil Observasi Setiap Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif	90
Gambar 9. Data Kumulatif Observasi Siklus II	101
Gambar 10. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus II.....	104
Gambar 11. Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	106
Gambar 12. Perbandingan Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Setiap Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	108

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Daftar Nama Anak.....	124
Lampiran 2. Nilai Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	126
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian	133
Lampiran 4. Narasi Perkembangan Anak	156
Lampiran 5. Catatan Lapangan	188
Lampiran 6. Catatan Dokumentasi.....	209
Lampiran 7. Surat Penelitian.....	214

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya berbagai penunjang pendidikan di berbagai belahan dunia dan mulai masuk dalam negara kita, menuntut kualitas pendidikan semakin baik dan dapat menjadi dasar atau pondasi yang kuat sebagai awal menghadapi dunia yang lebih luas dengan berbagai tantangan yang ada. Namun, penunjang pendidikan yang ada pada era sekarang ini perlu mendapatkan pengawasan untuk perkembangan anak. Untuk menjadikan sebuah pondasi yang kuat, maka program pendidikan terbaik dan berkualitas harus diberikan semenjak dini atau saat seorang anak berada pada usia emasnya, yaitu pendidikan anak usia dini atau pendidikan yang berada pada tahap usia 0-8 tahun (menurut NAEYC) dan usia 0-6 Tahun menurut UU No 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program ini semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dikendalikan. Dalam hal ini TK (Taman Kanak-kanak) menjadi salah satu lembaga pendidikan yang turut serta mensukseskan program pendidikan anak usia dini.

Dalam pelaksanaanya, program kegiatan bermain dan belajar di Taman Kanak-kanak harus diberikan dengan menggunakan berbagai kegiatan yang

menarik dengan ditunjang berbagai media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak. *Setting* kegiatan pembelajaran juga harus dipersiapkan dengan baik, sehingga kegiatan yang dilakukan oleh anak akan mendapatkan kesan terbaik tanpa harus merasa terbebani. Namun, kenyataan di lapangan dari beberapa observasi yang dilakukan, masih dapat ditemui di beberapa sekolah TK yang melakukan pembelajaran yang kurang menarik untuk anak seperti mengerjakan LKA (Lembar Kegiatan Anak), dan seting kelas selama kegiatan juga dibuat klasikal dengan mengajak anak duduk diam dan mendengarkan perintah guru untuk melakukan suatu pekerjaan.

Terdapat beberapa keterampilan yang terkadang dilupakan oleh guru, salah satunya adalah keterampilan anak dalam bercerita. Memiliki keterampilan bercerita tidaklah mudah, banyak orang dapat menuliskan gagasannya dalam sebuah catatan atau tulisan, namun kurang terampil bercerita langsung di depan umum. Selain itu, perkembangan keberanian anak menjadi semakin kecil untuk berkembang jika anak kurang mendapatkan stimulus untuk maju di depan kelas mengemukakan pendapatnya. Keterampilan ini juga menjadi keterampilan yang penting dalam kehidupan bersosial, seperti dalam menyampaikan ide dan gagasan maupun saat menyapa dan berbicara dengan orang lain.

Pada usia 5-6 tahun, perkembangan bahasa anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 dalam pengungkapan bahasa sudah dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap

(pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, serta melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan. Selain itu, anak sudah dapat bercerita tentang kejadian sekitar, menginterpretasi humor, menceritakan suatu gambar, menyebutkan nama objek yang familiar dan umum digunakan, serta mengekspresikan diri melalui dramatisasi (Fitri Aryanti, Lita Edia, & Khamsa Noory. 2007: 125)

Tingkat pencapaian perkembangan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 tersebut merupakan tolok ukur yang tidak selalu sama namun harus mendapatkan perhatian untuk berkembang secara optimal. Dalam keterampilan bercerita ekspresif, tidak hanya mengembangkan bahasa, perkembangan sosial-emosional anak juga berperan. Pada usia 5-6 tahun anak sudah mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dan sebagainya.) (Permendiknas No. 58 Tahun 2009).

Keterampilan bercerita ekspresif penting dikembangkan untuk anak usia dini, sebagai bentuk penyampaian bahasa sebagai alat komunikasi. Pada usia dini (0-6) perkembangan bahasa sedang meningkat sangat cepat, seperti yang diungkapkan oleh Suyadi (2010: 96) bahwa pada akhir masa usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosa kata. Hal tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan bercerita, yang didalamnya anak tidak hanya dapat mengembangkan satu aspek saja, melainkan beberapa aspek yang saling terintegrasi. Dalam pencapaian keterampilan bercerita ekspresif, diharapkan anak

dapat menyampaikan gagasan serta idenya kepada orang lain dengan ketepatannya mengungkapkan dan menggunakan berbagai ekspresi diri yang sesuai untuk menjelaskan maksud dari cerita yang disampaikan. Oleh karena itu, anak perlu mendapatkan keterampilan bercerita ekspresif sejak awal perkembangan bahasanya, selain untuk memaksimalkan perkembangan anak kelak, keterampilan ini juga dapat dijadikan suatu profesi seperti pendongeng, pembawa berita atau berbagai hal lain yang berhubungan dengan keterampilan kebahasaan.

Mengingat keterampilan bercerita di depan umum penting untuk semua orang termasuk anak, maka perlu diperhatikan dalam peningkatan keterampilan ini. Pemberian keterampilan bercerita di sebuah forum dapat dilakukan sejak dini. Pelaksanaan dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan yang menarik. Sehingga diharapkan anak dapat terus aktif dalam melatih keterampilan bercerita tanpa merasa terbebani. Salah satu cara untuk melatih keterampilan bercerita anak adalah dengan *role playing* atau bermain peran.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di TK Arum Puspita Ciren, anak kurang dapat bercerita ekspresif. Anak belum dapat menyampaikan dengan baik kata yang akan digunakan. Mereka hanya mengetahui kata tersebut karena sering mendengar dari orang lain maupun dari bahasa mereka sendiri tanpa mengetahui arti yang terkandung didalamnya. Sehingga tidak semua teman dapat mengetahui maksud dari kata tersebut. Selain itu, penggunaan ekspresi dan konsep-konsep sederhana seperti konsep waktu, bentuk, ukuran dan lain sebagainya dalam bercerita juga sangat minim. Selain itu, suara anak dalam

menyampaikan cerita kurang lantang dan belum memiliki penekanan bahkan cenderung seperti suara berbisik, serta gerakan tubuh juga belum menunjukkan percaya diri dalam bercerita, anak cenderung menunduk atau menempel dengan guru kelas dalam bercerita.

Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah penyajian kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, *setting* pembelajaran dibuat klasikal yang menjadikan anak duduk diam mendengarkan guru, dan alat peraga yang menjadi media pembelajaran juga minim. Sehingga anak cenderung duduk diam dan mendengarkan penugasan yang diberikan guru. Kesempatan anak untuk bercerita di depan kelas kurang diperhatikan, sehingga terkadang anak menjadi gaduh ditempat duduk masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap kelas B1 menunjukkan bahwa penggunaan *setting* kelas adalah area, namun kegiatan bermain sehari-hari yang dilakukan di dalam kelas kurang menunjukkan kegiatan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa belum adanya bermain dramatisasi yang dilakukan secara terprogram seperti yang seharusnya ada pada strategi pembelajaran area. Keterampilan anak berbahasa dikembangkan dengan menggunakan berbagai kegiatan mengerjakan LKA (Lembar Kegiatan Anak), membaca tulisan yang dibuat guru di papan tulis atau didikte, maupun kegiatan pembelajaran yang bersifat individual yang menjadikan anak kurang berkomunikasi dengan teman lain. Bercerita anak terkadang diberikan dengan menggunakan gambar anak sendiri maupun materi pada lembar kegiatan anak yang digunakan sebagai bahan

cerita, namun pada pelaksanaannya anak belum dapat menceritakan dengan jelas cerita yang ingin disampaikan.

Vygotsky (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 36) berpendapat bahwa banyak pembelajaran terjadi ketika anak-anak bermain. Ia percaya bahwa anak akan secara konstan menggunakan bahasa mereka mendiskusikan peran dan benda, arah atau tujuan serta saling mengoreksi dalam kegiatan bermain, sehingga perkembangan bahasa dengan aspek perkembangan lainnya akan saling mempengaruhi. Menurut Buhler (dalam Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 90) menjelaskan bahwa lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa, karena anak belajar banyak dengan meniru apa yang dilakukan orang-orang terdekatnya. Hal tersebut dikenal dengan istilah imitasi atau *modelling* anak. Pendapat perkembangan bahasa tentang imitasi tersebut dipengaruhi oleh teori Bandura tentang Teori Belajar Sosial.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk bermain anak yaitu *role playing*. Menurut Yardley-Mad-wieczuk (dalam Sigit Setyawan, 2013: 97) mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah kegiatan yang melibatkan siswa dalam situasi yang seolah-olah terjadi seperti dalam dunia nyata. Melalui *role playing*, anak akan berperan sebagai orang lain atau suatu benda yang dapat menjelaskan siapa peran yang diperagakan atau dimodelkan, maka anak akan terlibat secara langsung dalam kelompok dan berkomunikasi secara aktif.

Role playing dilakukan dengan cara anak berperan menjadi seseorang maupun suatu benda sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru serta menggunakan media yang ada. Kegiatan ini membutuhkan peran kognitif yang

cukup penting. Anak akan berpikir dan mempersiapkan cerita yang akan disampaikan dengan media yang ada. Berdasarkan kajian yang sudah dipaparkan di atas maka penulis mengambil sebuah judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan *Role Playing* Di TK Arum Puspita Desa Triharjo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul Tahun 2013-2014”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Keterampilan bercerita ekspresif pada anak kelompok B1 TK Arum Puspita masih mengalami kesulitan dalam memahami kata yang disampaikan.
2. Anak belum dapat menggunakan ekspresi emosi diri, kata sifat (baik, buruk, nakal, pelit, dan sebagainya), serta konsep-konsep sederhana yang mereka ketahui seperti bentuk, waktu, ukuran dan beberapa konsep lain dalam cerita yang disampaikan.
3. Suara tidak lantang dan kurang lancar dalam bercerita, serta kurang adanya *gesture* tubuh untuk memperjelas cerita

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah anak belum dapat menggunakan ekspresi emosi diri, kata sifat (baik, buruk, nakal, pelit, dan sebagainya), serta konsep-konsep sederhana yang anak ketahui seperti bentuk, waktu, ukuran dan beberapa konsep lain dalam

cerita yang disampaikan. Selain itu, suara tidak lantang dan kurang lancar dalam bercerita, serta kurang adanya *gesture* tubuh untuk memperjelas cerita.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu: “Bagaimana cara meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif pada anak usia 5-6 Tahun dengan *Role Playing* di TK Arum Puspita Ciren Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, Yogyakarta Tahun ajaran 2013/2014?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif dengan menggunakan *role playing* di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai pendorong pelaksanaan pendidikan, pengetahuan untuk para orang tua dalam mendampingi anak agar berkembang sesuai dengan aspek perkembangan anak. Selain itu, digunakan sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan keterampilan pada anak.

Manfaat praktis dibagi menjadi tiga, yaitu manfaat bagi anak didik, bagi guru, dan bagi sekolah. Manfaat bagi anak didik, yaitu untuk mendorong semangat anak aktif berbicara dan bercerita, dan memupuk serta mengembangkan

kemampuan berbicara anak dengan baik, khususnya bercerita ekspresif. Bagi para guru, pelaksanaan penelitian ini bermanfaat untuk melatih keterampilan bercerita ekspresif, guru juga dapat menggunakan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keterampilan bercerita maupun keterampilan lainnya. Manfaat lain bagi guru dalam pelaksanaan penelitian ini dapat pula membangkitkan kreativitas guru dalam menentukan media-media yang digunakan selama *role playing* untuk anak, dan membuat *setting* bermain sehingga pelaksanaan dapat lebih maksimal.

Manfaat praktis yang terakhir yaitu untuk sekolah. Dalam pelaksanaan penelitian ini, manfaat yang dapat diambil sekolah, yaitu pelaksanaan kegiatan bermain di kelas maupun di luar kelas dapat lebih efektif dan efisien, sekolah dapat memberikan bekal untuk anak-anak yang berkualitas, serta mengembangkan keterampilan diri pada setiap anak yang dapat diaplikasikan di semua lingkungan masyarakat.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari kemungkinan meluasnya pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji, yaitu:

1. Keterampilan Bercerita Ekspresif

Bercerita ekspresif dalam penelitian ini adalah suatu keterampilan menyampaikan cerita dengan ketepatan menggunakan faktor non-kebahasaan yang terdiri dari penggunaan ekspresi wajah, sikap tubuh atau *gesture*, kenyaringan suara, serta kelancaran. Selain itu, cerita yang disampaikan runtut

dan mampu menghubungkan kalimat dengan objek yang diwakili. Aspek yang disebutkan dalam keterampilan bercerita tersebut di atas, merupakan faktor non-kebahasaan yang ada dalam kegiatan bercerita.

2. Bermain Peran

Role playing atau bermain peran merupakan salah satu jenis main yang dimainkan oleh anak usia dini yang dilakukan dengan cara memerankan sebuah peran selayaknya dunia nyata dengan menggunakan dirinya sendiri ataupun dengan media pembelajaran yang ada. *Role playing* bertujuan untuk meningkatkan kebahasaan anak (bercerita) dengan cara memerankan peran orang lain maupun memerankan benda tidak hidup menjadi hidup, di dalam perannya anak akan bercerita tentang hal tersebut. Keterampilan bercerita ekspresif anak dengan *role playing* ini melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dialami anak dan disampaikan dalam kegiatan bercerita.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

1. Pengertian Keterampilan Bercerita Ekspresif

Keterampilan bercerita terdiri dari dua kata yaitu keterampilan dan bercerita, keduanya memiliki makna yang berbeda dan jika digabungkan akan menjadi lebih mudah dipahami serta berkaitan dengan peningkatan aspek keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini. Kata keterampilan berasal dari kata terampil yang artinya cakap dalam melaksanakan tugas atau mampu dan cekatan, sedangkan keterampilan sendiri adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas (<http://kbbi.web.id/terampil>). Keterampilan dalam penelitian ini yang terfokus dalam aspek bahasa adalah suatu kecakapan seseorang untuk memakai bahasa di menulis, membaca, menyimak, dan berbicara.

Keterampilan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah keterampilan yang diperuntukkan bagi anak usia Taman Kanak-kanak khususnya pada aspek bahasa, sehingga dalam setiap pelaksanaan kegiatan bermain seluruh keterampilan yang dipelajari dengan baik oleh anak, akan berkembang menjadi kebiasaan yang baik pula dan akan terus digunakan oleh anak hingga dewasa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ahmad Muda, 2006: 155-156), cerita merupakan tuturan yang membentang bagaimana terjadinya sesuatu peristiwa, kejadian, dan sebagainya.

Sedangkan bercerita adalah menyampaikan cerita, atau kegiatan menuturkan sebuah cerita pada orang lain. selain itu, menurut Bachtiar (2005: 33) pada hakikatnya bercerita merupakan pengungkapan ide atau gagasan kepada

orang lain. Kegiatan bercerita merupakan salah satu keterampilan yang erat kaitannya dalam kemampuan berbicara atau berkomunikasi. Setiap anak pasti dapat berbicara dan berkomunikasi dengan banyak orang. Berbicara dapat diartikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa dalam bentuk lisan yang mengeluarkan suatu bunyi artikulasi atau kata untuk menyampaikan suatu hal kepada orang lain.

Menurut Owens (dalam Suhartono, 2005: 52) menyatakan bahwa anak usia sekolah sudah dapat mendeskripsikan sesuatu, tetapi deskripsi yang mereka buat masih bersifat personal dan kurang mempertimbangkan makna informasi yang disampaikan pendengar. Informasi tersebut biasanya tidak selalu benar, karena ada kalanya terpengaruh dengan hal-hal yang ada dalam khayalan mereka. Anak-anak yang telah berusia 6 tahun telah mampu menghasilkan berbagai cerita secara lisan. Cerita yang disampaikan berisi tentang hal-hal yang terjadi di rumah dan lingkungan rumah mereka (Suhartono, 2005: 55).

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan yang sudah ada sejak dahulu hingga sekarang. Nuraini menyatakan bahwa melalui kegiatan bercerita kemampuan bahasa, daya ingat, dan daya nalar kepekaan pendengaran serta imajinasi anak dikembangkan (dalam Muh. Nur, 2005: 98). Menurut Nurgiyantoro (2009: 289), bercerita merupakan salah satu tugas kemampuan atau kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara anak yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting dalam bercerita, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur “apa” yang

diceritakan. Kejelasan cerita serta pembawaan dalam bercerita juga akan menunjukkan keterampilan berbicara anak.

Bercerita merupakan kegiatan berbicara yang paling sering dilakukan. Bercerita atau mendongeng adalah suatu penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh dapat berupa diri sendiri, orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik orang, binatang, maupun benda yang tidak hidup. Adapun tujuan dari berbicara yaitu untuk berkomunikasi, yang di dalamnya terdapat sebuah proses memberitahu, menghibur, melaporkan, membujuk maupun menyakinkan seseorang tentang suatu hal. Keterampilan ini melatih anak untuk mengeluarkan ide atau pendapat melalui alat ucapan. Dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar maupun penyimak.

Kegiatan bercerita bermanfaat bagi pengembangan keterampilan berbicara dengan tujuan untuk apresiasi cerita, baik cerita langsung maupun tidak langsung. Kegiatan apresiasi secara langsung dimaksudkan anak dapat langsung menerapkan kegiatan bercerita (*storytelling*). Anak-anak dapat bercerita dihadapan teman-temannya dan mengembangkan sesuatu kebiasaan atau budaya kehidupan anak-anak dalam cerita yang dibawakan. Menurut Morrow dan Tomkins menyatakan bahwa *storytelling* dapat memberi kesenangan dan merangsang imajinasi anak. *Storytelling* dapat dilakukan sebagai perbaikan komunikasi, merangsang pertumbuhan imajinasi anak, memotivasi anak untuk mengisahkan cerita yang dialaminya, dan memberi hiburan (Muh.Nur, 2005: 174-175). Hal tersebut akan membuat anak merasa bahwa apa yang dilakukannya

dapat menumbuhkan suasana senang dan meningkatkan kegembiraan dalam bercerita.

Anak-anak memiliki konsep cerita mengenai elemen unsur-unsur cerita tersebut. Menurut Tomkins (dalam Muh. Nur, 2005: 30) anak TK telah memiliki konsep tentang cerita, apa yang dimaksud dalam cerita, merespon cerita, dan menyampaikan ceritanya sendiri kepada orang lain. anak juga dapat menggunakan 3 penanda cerita, yaitu “Pada zaman dahulu” untuk mengawali cerita, “Tamat” atau “dan mereka hidup bahagia” untuk menandai akhir cerita. Dalam bercerita, anak akan berimajinasi, konsep imajinasi anak cerita akan berkembang sesuai dengan alur cerita pelaku-pelaku sentral. Alur cerita dengan tokoh fabel sangat disukai anak-anak. Anak dapat mengimajinasikan perilaku tokoh tersebut sesuai dengan perilaku tokoh cerita dengan meniru tingkah binatang atau bermain peran seperti tokoh. Anak dapat mengekspresikan imajinasi ini dalam berbagai variasi gerak atau ucapan dan mengkondisikan sesuai setting cerita (Muh. Nur, 2005: 39).

Kegiatan bercerita berkembang dari kegiatan menyimak yang dilakukan dengan baik dan terus menerus, sehingga apa yang didengarnya dalam sebuah kegiatan menyimak dapat disampaikan kembali (bercerita) dengan mengungkapkan berbagai ide, gagasan, dan perasaan yang anak miliki. Menyimak cerita maupun informasi yang dibawa oleh lingkungan sekitar, disesuaikan dengan perkembangan bahasa dan imajinasi anak. Lingkungan berperan melatih anak memiliki wawasan yang luas tentang hasil simakan dan menyimpannya dalam memor. Selanjutnya, kemantapan kemampuan menyimak dan memori anak

pada sebuah informasi dapat diceritakan dan dibicarakan kembali oleh anak (Muh. Nur, 2005: 87).

Anak belum dapat secara utuh menyusun cerita, namun kemampuan menyusun alur dengan tahap kapan dimulainya cerita, pengembangan cerita, dan akhir cerita sudah diketahuinya. Kemampuan anak terbatas pada tingkat pemahaman dan kesadaran bercerita, sehingga untuk membantu perkembangan pikiran anak ketika bercerita, orang tua maupun orang dewasa sering mengarahkan anak dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring ke jalan cerita (Muh. Nur, 2005: 89).

Muh. Nur menyatakan bahwa seorang anak sudah dapat berbicara dan mudah diketahui konseptualisasi yang ada pada pikirannya. Kalimat sederhana dengan struktur pola kalimat yang lengkap dan pilihan kata yang tepat dalam berbicara maupun bercerita menunjukkan bahwa anak dapat menyatakan pikiran dan konseptualisasi dirinya sudah berkembang dan terarah. Hal ini membantu anak menjadi pembicara yang baik dan terampil bercerita (2005: 94). Selain itu, menurut Bachtiar (2005: 109) penggunaan gaya bahasa untuk anak pada usia taman kanak-kanak ini juga sudah mulai dilakukan dengan maksud agar anak lebih berpikir kreatif untuk memecahkan gaya bahasa tersebut. Proses ini juga disebut dengan *scaffolding* (jaring-jaring tangga) untuk menggapai proses perkembangan imajinasi berpikir anak.

Pada anak usia 6 tahun, rata-rata anak mulai aktif menggunakan *gesture* (bahasa atau gerak isyarat). Mereka menggerak-gerakkan tangan ketika berbicara untuk membantu menerangkan jelaskan maksud perkataannya. *Gesture* tersebut

mungkin tumbuh secara alamiah, karena meningkatnya kebutuhan anak akan komunikasi (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:10).

Pada penjelasan keterampilan bercerita di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita adalah suatu kecakapan seseorang dalam menuturkan suatu hal yang menjelaskan bagaimana terjadinya suatu peristiwa ataupun kejadian. Bercerita merupakan kegiatan yang umum dilakukan setiap orang, termasuk anak. Dalam bercerita, terdapat faktor kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan lebih menekankan pada struktur pola kalimat dan pilihan kata yang tepat untuk bercerita, sedangkan non-kebahasaan lebih melihat tentang bagaimana cara bercerita, seperti *gesture* tubuh, serta ekspresi. Pada anak, faktor-faktor bercerita tersebut dapat dilakukan dengan sederhana sesuai dengan kemampuan anak, karena pada dasarnya seorang anak berusia 5-6 tahun sudah dapat memberikan informasi dan menghasilkan cerita lisan yang berisi berbagai hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Hal-hal tersebut adalah suatu unsur yang membuat bercerita menjadi menarik dan menunjukkan keterampilan bercerita.

2. Faktor Kebahasaan dan Non-Kebahasaan Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan. Dalam bercerita terdapat faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar penyampaian dalam bercerita sesuai dengan yang diharapkan dan lebih efektif. Terdapat dua unsur yang terdapat dalam kegiatan bercerita, yaitu faktor kebahasaan dan non-kebahasaan. Arsjad dan Mukti (1993: 17-22) mengemukakan faktor-faktor kebahasaan yang meliputi a. ketepatan ucapan, b. penekanan tekanan nada, sendi dan durasi, c. pilihan kata, d. ketepatan

penggunaan kalimat, e. ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan faktor non-kebahasaan meliputi: a. sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, b. pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, c. kesediaan menghargai pendapat orang lain, d. gerak-gerik dan mimik yang tepat, e. kenyaringan suara, f. relevansi dan penalaran, g. penguasaan topik. Sedangkan menurut Nurbiana (2005: 36) mengemukakan ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari kebahasaan dan non kebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi: a. ketepatan ucapan; b. penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; c. pilihan kata; d. ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan faktor non-kebahasaan meliputi: a. sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; b. kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; c. kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara; d. relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai kedua faktor kebahasaan dan non-kebahasaan dalam kegiatan bercerita yang dikemukakan oleh Arsjad dan Mukti (1993: 17-22), yaitu:

1) Faktor Kebahasaan

Faktor kebahasaan yaitu faktor-faktor yang menyangkut masalah bahasa yang seharusnya dipenuhi pada waktu seseorang bercerita. Berikut ini pembahasan satu persatu tentang faktor-faktor kebahasaan tersebut, yaitu:

a) Ketepatan Ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi yang kurang tepat atau cacat akan

menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang dianggap cacat bisa mengalihkan perhatian pendengar.

b) Penempatan Tekanan, Nada, dan Durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, apabila disampaikan dengan penempatan tekanan, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalah menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan akan menimbulkan kejemuhan, dan keefektifan berbicara menjadi berkurang.

c) Diksi atau Pilihan Kata

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar.

d) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat yang efektif akan memudahkan pendengar memahami isi pembicaraan. Susunan penuturan kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, menimbulkan kesan, atau menimbulkan akibat. Dalam peristiwa komunikasi, kalimat tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian dan penerimaan informasi belaka, tetapi mencakup semua aspek ekspresi kejiwaan manusia.

2) Faktor-faktor Non-kebahasaan

a) Sikap yang Wajar, Tenang, dan Tidak Kaku

Seorang pencerita yang tidak tenang, lesu, dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Padahal kesan pertama ini sangat penting untuk menjamin adanya kesinambungan perhatian pihak pendengar. Dari sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya. Tentu saja sikap ini ditentukan oleh situasi, tempat, dan penguasaan materi.

b) Pandangan

Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara. Sebab pandangan mata seseorang itu dapat mempengaruhi perhatian lawan bicara. Pendapat ini sejalan dengan Ehrlich, ia menjelaskan bahwa pandangan kontak mata memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif.

c) Kesiediaan Menghargai Pendapat Orang Lain

Dalam menyampaikan isi cerita, seseorang hendaknya mempunyai sikap terbuka dalam arti dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya jika ternyata memang keliru.

d) Gerak-gerak dan Mimik yang Tepat

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal-hal penting lain selain mendapat tekanan, biasanya juga dibantu dengan gerak tangan atau mimik.

e) Kenyaringan Suara

Tingkat kenyaringan suara disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Kenyaringan suara ketika berbicara harus diatur supaya dapat didengar oleh semua pendengar dengan jelas, dengan juga mengingat gangguan dari luar.

f) Kelancaran

Seorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Berbicara dengan terputus-putus, atau bahkan antara bagian-bagian yang terputus-putus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu seperti e..., anu..., a..., dan sebagainya dapat mengganggu penangkapan pendengar. Sebaliknya pencerita yang terlalu cepat menyampaikan cerit, juga akan menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraan.

g) Relevansi atau Penalaran

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Proses berpikir untuk sampai pada suatu simpulan haruslah berhubungan dengan logis. Hal ini berarti bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.

h) Penguasaan Topik Pembicaraan

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuannya tidak lain adalah supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran.

Pada penjelasan faktor kebahasaan dan non-kebahasaan bercerita di atas, pelaksanaan yang dapat diterapkan pada anak tidak sepenuhnya seperti hal nya

orang dewasa. Pada anak, ketepatan ucapan, pilihan kata, ketepatan penggunaan kalimat tidak dapat disamakan karena kematangan anak berbeda sesuai dengan tahapan usia. Dalam penekanan tekanan nada (intonasi), sendi dan durasi dapat dilatih dengan berbagai kegiatan, anak juga sudah dapat membedakan suara dirinya sendiri dan peran yang dimainkannya. Ketepatan sasaran pembicaraan anak usia 5-6 tahun sudah dapat membuat kalimat sederhana dengan struktur kalimat yang lengkap dan dengan bahasa sederhana sehingga dapat berkomunikasi dengan cukup mudah saat berhadapan dengan orang lain sebagai lawan bicaranya.

Sedangkan untuk unsur non-kebahasaan yang meliputi meliputi: a) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, b) pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, c) kesediaan menghargai pendapat orang lain, d) gerak-gerik dan mimik yang tepat, e) kenyaringan suara, f) relevansi dan penalaran, g) penguasaan topik, seorang anak sudah dapat melakukannya dengan cukup baik dengan perlu latihan yang cukup untuk terus mengasah kemampuannya mengembangkan keterampilan bercerita. Unsur relevansi, kemampuan anak memiliki perbedaan sesuai dengan kematangan usia mereka, sehingga unsur tersebut harus mendapatkan perhatian dari orang dewasa untuk mendapatkan arahan. Pada anak, dalam cerita yang disampaikan masih terdapat unsur khayalan yang anak ciptakan sendiri. Sesuai dengan tahapan anak yang masih berada pada tahap praoperasional yang masih sangat egosentris, cara berpikir anak masih belum dapat membayangkan dari perspektif orang lain, sangat memusat, dan cara berpikir anak tidak dapat dibalik, sehingga perlu terus adanya latihan dan kematangan pada diri anak agar dapat

menyelesaikan masalah yang dihadapi dan melalui transisi tahap praoperasional menuju operasional kongkret dengan baik.

3. Jenis Cerita

Menurut Desi Retno, cerita dikelompokkan sebagai karya sastra berbentuk prosa yakni karangan bebas yang tidak terikat oleh aturan tertentu seperti pembaitan dan irama sebagaimana karya sastra puisi. Berdasarkan hal tersebut, dibagi menjadi dua yakni prosa lama dan prosa baru (dalam Bachtar, 2005: 23-25). Prosa lama terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya a) dongeng, b) hikayat, c) cerita berbingkai, e) cerita panji, dan f) tambo. Dalam dongeng, cerita memiliki sifat fantastis atau khayal karena dogeng merupakan cerita yang tidak masuk akal. Selain itu, dongeng juga terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Mite: cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus, roh, atau dewa-dewi.
- 2) Legenda: dongeng tentang kejadian alam yang aneh atau ajaib
- 3) Fabel: dongeng tentang kehidupan binatang yang diceritakan seperti kehidupan manusia
- 4) Saga: dongeng yang berisi kegagah beranian seorang pahlawan yang terdapat pada sejarah, tetapi isi cerita bersifat khayal.

Pada jenis prosa lama terdapat pula hikayat yang melukiskan kehidupan raja atau dewa yang bersifat khayal. Sama hal nya dengan hikayat, cerita panji juga melukiskan kehidupan raja atau dewa namun berasal dari kesusasteraan jawa. Selain itu, cerita berbingkai merupakan cerita yang di dalamnya terdapat beberapa cerita sebagai sisipan, dan sisipan tersebut memiliki alur cerita sendiri yang masih

berbingkai dalam satu cerita pokok. Yang terakhir dalam jenis prosa lama adalah tambo, jenis prosa lama ini adalah suatu cerita mengenai asal usul keturunan, khususnya keturunan raja-raja yang dicampur dengan unsur khayal.

Prosa baru adalah bentuk karangan bebas yang tidak terkait dengan sistem sosial dan struktur kehidupan lama. Prosa baru dapat dikembangkan dengan menceritakan kehidupan saat ini dengan keanekaragaman bentuk dan jenisnya, dan melibatkan banyak hal-hal realistik dalam kehidupan manusia. Sehingga, dalam hal ini prosa baru tidak hanya menyajikan sisi positif saja, namun menyajikan pula sisi negatif dalam semua aspek kehidupan modern.

4. Teknik Bercerita Anak Usia Dini

Dalam bercerita, terdapat teknik yang perlu dilakukan agar ide, gagasan, serta pendapat yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan berkesan antar individu. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam bercerita untuk anak usia dini menurut Kak Bimo adalah a) narasi, b) dialog, c) ekspresi, d) visualisasi gerak atau peragaan, e) ilustrasi suara, dan f) media atau alat peraga (Badko, 2010).

Narasi dikenal pula dengan cerita, pada narasi terdapat peristiwa atau kejadian dalam satu urutan waktu. Di dalam narasi terdapat konflik dan tokoh yang menghadapi konflik tersebut. Pembuatan narasi berdasarkan pada rumusan 5W1H (Bagus Nugraha, 2011). Pada anak usia dini, narasi yang dibuat, bukanlah narasi yang kompleks selayaknya narasi yang dibuat oleh orang dewasa, melainkan sebuah narasi sederhana yang menceritakan tentang apa yang diperankan maupun benda apa yang diperankan oleh anak.

Dialog adalah sebuah literatur yang terdiri dari percakapan secara lisan atau tertulis antara dua orang atau lebih (<http://id.m.wikipedia.org>). Pada pembelajaran anak usia dini, dialog untuk anak sederhana sesuai dengan ide serta gagasan yang keluar dari pikiran anak. Dialog yang dilakukan lebih sering merupakan dialog spontan yang dilakukan dalam komunikasi aktif antar anak.

Ekspresi adalah sebuah kemampuan memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan (Kamus Bahasa Indonesia). Ekspresi anak memiliki perbedaan pada setiap tahapan usia. Semakin tinggi usia anak, maka ekspresi yang ditunjukkan juga akan semakin matang. Terdapat berbagai ekspresi mimik wajah yang sangat umum ditunjukkan oleh setiap orang termasuk anak-anak, diantara adalah ekspresi kebahagiaan, marah, takut, sedih, serta ekspresi kasih sayang yang ditunjukkannya pada orang lain maupun pada benda dan hewan kesayangan anak.

Visualisasi gerak atau peragaan merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan gerak tubuh seseorang itu sendiri. Dalam bercerita, visualisasi gerak digunakan untuk memperjelas cerita, menarik perhatian, serta memberikan kesan cerita pada orang lain. Anak usia dini pada dasarnya memang pribadi yang aktif dengan semua gerak-geriknya untuk mengungkapkan suatu hal sebagai salah satu cara dalam berkomunikasi. Visualisasi gerak untuk anak dilakukan sederhana sesuai dengan kemampuan anak dalam memperagakan peran yang dimainkannya. Anak akan bergerak sesuai dengan pengetahuannya mengenai apa peran atau benda yang dimainkannya.

Ilustrasi suara adalah penjelasan tambahan berupa suara yang digunakan untuk lebih memperjelas apa yang dipaparkan. Dalam ilustrasi suara, anak memperagakan perannya dengan suara-suara yang berbeda-beda dan penekanan suara untuk memperjelas cerita. Sedangkan media atau alat peraga pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan untuk anak usia dini harus diperhatikan tingkat keamanan, baik dari bahan maupun warna yang digunakan. Pada bercerita, penggunaan media menjadi alat pembantu yang juga menjadi salah satu fokus cerita.

5. Manfaat Bercerita

Dalam bercerita, anak tidak hanya melakukan komunikasi atau menyuarakan gagasan serta idenya saja, namun terdapat berbagai manfaat yang dapat diambil oleh anak sebagai proses menuju semakin matangnya perkembangan dirinya. Menurut Hendra (2012), manfaat yang dapat diambil dalam bercerita untuk anak yaitu: a) membangun kedekatan sosial-emosional dengan orang lain baik teman maupun orang dewasa, b) media penyampaian pesan, c) mengembangkan pola berpikir kritis dan imajinasi, d) menyalurkan dan mengembangkan emosi personal yang baik, e) membantu proses motorik halus peniruan perbuatan baik yang diperankan tokoh dalam cerita, f) memberikan dan memperkaya pengalaman batin, g) sarana hiburan dan menarik perhatian, h) menggugah minat baca, i) membangun watak mulia (Hendra, 2012).

Manfaat-manfaat bercerita yang disebutkan di atas merupakan manfaat yang saling terintegrasi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak

pada usia emasnya. Kegiatan bercerita yang dilakukan oleh anak tidak terlalu berbeda dengan bercerita orang dewasa, anak tidak dituntut untuk menuturkan susunan kata atau kalimat dengan sempurna sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Anak hanya diajarkan untuk dapat berani dan bebas menyampaikan ide, gagasan, serta perasaan dengan cara mereka yang menyenangkan dan tidak menjadikannya suatu beban. Selain itu, keterampilan bercerita ini juga menjadikan anak mulai belajar tepat dalam menuturkan idenya, sehingga dapat menjadi kebiasaan yang baik dan dapat terus diaplikasikan anak hingga dewasa.

6. Pengertian Ekspresif

Menurut Kamus Bahasa Indonesia ekspresi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan, perubahan raut wajah karena pengaruh suasana pikiran atau hati. Sedangkan ekspresif merupakan kemampuan memberikan gambaran, keinginan, gagasan, dsb (Ahmad Muda, 2006: 198). Ekspresi juga bisa dijelaskan sebagai suatu cara untuk mengekspresikan kemampuan bahasa yang dimiliki anak melalui pengungkapan pikiran dan perasaan secara tepat. Selain itu, menurut Bachtiar (2005: 118) Ekspresi dijelaskan sebagai ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup semua suasana untuk menyampaikan ide dan tema dari cerita. Ekspresi yang ditampilkan dimulai dari gerakan-gerakan, serta kata hingga kalimat yang mengandung makna yang ingin disampaikan. Perasaan ini berhubungan dengan emosi yang dialami anak, seperti perasaan takut, marah, cemburu, bahkan kesedihan yang nyata.

Ekspresi yang biasa dilakukan dalam berkomunikasi sehari-hari adalah ekspresi wajah, karena ekspresi wajahlah yang dapat dihasilkan oleh seseorang,

termasuk anak. Ekspresi wajah digunakan untuk mengekspresikan tingkat emosi, dan dalam praktiknya sangat sedikit sekali ekspresi wajah bisa diketahui maknanya (Gordon, 2006: 43). Selanjutnya, Gordon juga mengungkapkan bahwa ekspresi-ekspresi wajah juga dapat digunakan untuk memperkuat pengaruh terhadap pesan verbal yang disampaikan (2006: 50). Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak bukan makhluk yang tanpa ekspresi, mereka dapat menyampaikan berbagai ekspresi. Anak yang berusia 5 tahun sudah mampu menduga aktivitas mental, sehingga dalam hal ini anak dapat mengaitkan dirinya dengan hal-hal yang dialami tokoh saat anak mendengarkan sebuah cerita, seperti sedih, kesepian, atau bahagia (Tadkiroatun, 2005: 68).

Ekspresi wajah berperan sangat besar pada pembangunan citra seseorang. Dari ekspresi wajah dapat ditangkap beberapa pesan non verbal yang menggambarkan perasaan dan suasana hati pemiliknya. Namun, lebih penting menampilkan ekspresi wajah yang natural, dan tidak dibuat-buat (Bachtiar, 2005: 134). Dalam bercerita, pengekspresian diperlukan sebagai “bahasa” dalam pengungkapan maksud yang ingin disampaikan. Hal ini diperlukan, karena masih banyaknya ide dan gagasan yang tidak dapat disampaikan melalui bahasa verbal, yaitu suara yang menjadi alat utama bercerita. Sehingga ekspresi menjadi jalan untuk menyampaikan ide dan gagasan yang disampaikan (Bachtiar, 2005: 118).

Hurlock menjelaskan bahwa perkembangan tingkat ekspresi emosi anak berpengaruh pula pada tingkat usia mereka. Semakin tinggi usia anak, maka emosional anak juga semakin matang. Begitupula dengan reaksi kata atau bahasa, ekspresi emosional yang ditunjukkan juga semakin matang (1978: 212).

Emosi sebagai bentuk ekspresi yang ditunjukkan anak juga berpengaruh dalam penyesuaian pribadi anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Emosi merupakan suatu bentuk komunikasi yang dapat diketahui melalui mimik wajah dan fisik saat seseorang mengungkapkan perasaan mereka pada orang lain. Ekspresi emosi yang diwujudkan pada ekspresi wajah berpengaruh pada menarik atau tidaknya seseorang. Ekspresi emosi yang menyenangkan pada wajah seseorang akan membuatnya lebih menarik dibandingkan dengan orang yang tidak dapat memainkan ekspresi emosi pada wajah.

Ekspresi emosi yang umum terjadi pada anak menurut Hurlock (1978: 215) adalah sebagai berikut:

a. Takut

Takut merupakan suatu bentuk ekspresi emosi berupa kekuatan yang khas sering dijumpai pada anak usia tertentu. Pada usia 2-6 tahun merupakan masa puncak bagi rasa takut yang khas di dalam pola perkembangan yang normal. Alasannya karena anak kecil lebih mampu mengenal bahaya dibandingkan bayi, tetapi kurang pengalaman dalam mengenal apakah suatu bahaya merupakan ancaman bagi dirinya atau tidak. Pada kalangan anak-anak yang lebih tua, rasa takut terpusat pada bahaya yang fantastis, supernatural, dan samar-samar. Mereka juga memiliki berbagai ketakutan yang berhubungan dengan diri atau status. Terdapat beberapa ekspresi emosi yang berhubungan dengan rasa takut yaitu malu, canggung, khawatir, dan cemas.

b. Marah

Marah adalah ekspresi yang lebih sering diungkapkan pada usia kanak-kanak dibandingkan dengan takut, karena rangsangan yang menimbulkan kemarahan lebih banyak. Pada usia prasekolah, anak-anak tidak menyukai gangguan terhadap milik mereka, dan selalu melawan anak lain yang mencoba meraih mainan mereka atau mengganggu mereka selagi bermain. Disekitar umur 4 tahun bahasa digunakan sebagai salah satu reaksi kemarahan (Hurlock, 1978: 223)

c. Cemburu

Cemburu adalah ekspresi emosi normal terhadap kehilangan kasih sayang yang nyata, dibayangkan, maupun ancaman dan seringkali berasal dari rasa takut yang dikombinasikan dengan rasa marah. Terdapat tiga sumber munculnya rasa cemburu dan kadar pentingnya sumber kemunculan berdasarkan umur (Hurlock, 1978: 223) yaitu rasa cemburu pada masa kanak-kanak umumnya ditumbuhkan di rumah, situasi sosial di sekolah berpengaruh pada kecemburuan bagi anak-anak yang berusia lebih tua, serta situasi dimana anak merasa ditelantarkan dalam hal pemilikan benda-benda seperti yang dimiliki anak lain akan memunculkan rasa cemburu pada anak tersebut. Reaksi cemburu pada anak kecil lebih bersifat langsung dan agresif sedangkan untuk anak yang lebih besar lebih bermacam-macam, terkadang bersifat agresif apabila terjadi di lingkungan sekolah maupun lapangan bermain.

d. Dukacita

Dukacita adalah trauma psikis, suatu kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang dicintai, dan merupakan salah satu emosi

yang paling tidak menyenangkan. Ekspresi dukacita pada anak-anak dapat dibedakan menjadi ekspresi yang tampak berupa tangisan dan ditekan berupa keadaan apatis yang ditandai dengan hilangnya minat pada hal-hal yang terjadi di dalam lingkungan (Hurlock, 1978: 226).

e. Kegembiraan, keriang, dan kesenangan

Kegembiraan adalah ekspresi emosi yang menyenangkan yang dikenal juga dengan keriang, kesenangan atau kebahagiaan. Pada anak prasekolah, rasa senang timbul dari aktivitas yang menyertakan anak lain, terutama teman sebaya, dan rasa senang sangat kuat apabila prestasi mereka melebihi teman sebaya.

Ada berbagai macam ekspresi kegembiraan yang berkisar dari diam, tenang, puas-diri, sampai meluap-luap dalam kegembiraan yang besar. Semakin meningkatnya usia, anak-anak belajar mengekspresikan kegembiraan mereka dalam pola kegembiraan yang diterima secara sosial oleh kelompok tempat mereka mempersamakan diri. Anak juga mengekspresikan kebahagiaan mereka dengan aktivitas otot, seperti melompat-lompat, berguling-guling di lantai, bersorak dengan riang, bertepuk tangan, memeluk orang, binatang, atau obyek yang menimbulkan kegembiraan mereka, serta tertawa dengan hingar bingar.

f. Kasih sayang

Kasih sayang adalah reaksi emosional terhadap seseorang, binatang, atau benda. Anak-anak cenderung paling suka dengan orang-orang yang menyukai mereka dan anak-anak bersikap “ramah-tamah” terhadap orang tersebut. Setelah anak memasuki sekolah, mereka cenderung menganggap bahwa demonstrasi fisik untuk mengekspresikan kasih sayang adalah kekanak-kanakan dan hal itu

membuat mereka canggung. Sebagai gantinya mereka lebih suka mengungkapkannya dengan kata-kata, seperti menyebut teman mereka sebagai “teman yang baik” atau “sahabat”.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai bercerita dan ekspresi dapat disimpulkan bahwa bercerita dan ekspresi saling berkaitan. Dalam sebuah kegiatan bercerita, seseorang harus menyampaikannya dengan ekspresi emosional diri yang bertujuan untuk memberikan penekanan pada cerita yang disajikan agar menarik perhatian orang lain sebagai lawan bicara. Seorang anak pada usia ini berada dalam masa yang aktif dan ekspresif. Mereka dapat menyampaikan berbagai ide, gagasan, dan perasaan mereka dalam perkataan maupun sikap. Namun, pada usia ini anak sudah dapat membangun pemikiran diri bagaimana sikap yang harus mereka tunjukkan atau ekspresikan agar diterima dalam lingkungan sosial.

Anak akan lebih mudah memahami konsep-konsep baru ketika mereka mencoba memecahkan masalah dengan mainan yang memiliki objek konkrit, dan terkait dengan *mental content*. Selain itu, jika mengajarkan bahasa pada usia taman kanak-kanak dengan memperkenalkan sebuah huruf maka seorang guru atau orang tua di rumah diharuskan bersuara dengan jelas dan benar (Harun, Mansyur, & Suratno, 2009: 133) dan menunjukkan benda secara langsung, sehingga konsep anak tentang benda tersebut terbangun.

Selain ekspresi wajah, *gesture* juga digunakan untuk memperlihatkan serangkaian sikap, emosi, dan pesan-pesan lainnya. Menurut Gerard Nierenberg dan Henry Calero mengemukakan bahwa gerak-gerik digunakan untuk

mengekspresikan berbagai hal diantaranya, keterbukaan, sikap bertahan, kesiapan, menentramkan hati, frustrasi, keyakinan diri, kegelisahan, penerimaan, pengharapan, hubungan dan kecurigaan (Gordon, 2006: 83).

Penggunaan gerak tubuh atau *gesture* harus diperhatikan penempatannya, karena seseorang yang berbeda daerah dengan kita dibelahan dunia manapun memiliki pemahaman yang berbeda dengan apa yang kita maksudkan. Pada anak mungkin tidak terlalu memperhatikan perbedaan tersebut, karena pada dasarnya setiap anak dimanapun sama mereka akan senang bersosialisasi dengan banyak teman, bermain dan tertawa bersama dengan gerak-gerik tubuh yang hampir sama. Dalam kehidupan sehari-hari perlu adanya pendampingan orang dewasa sebagai permodelan gerak-gerik anak, karena lingkungan berpengaruh.

Gerakan tubuh yang terbuka dapat menjadi cara yang sangat berguna untuk bisa menciptakan komunikasi yang hangat, penuh kepercayaan dan keramah tamahan (Gordon, 2006: 104). Anak akan dapat berkomunikasi dengan gerakan tubuh yang baik jika lingkungan sekitar juga memberikan contoh yang baik, dan sebaliknya jika lingkungan memberikan contoh yang kurang baik dapat berpengaruh pula pada *gesture* anak. Dalam gerak-gerik tubuh, seluruh anggota tubuh dapat digunakan sebagai penyampaian maupun penerimaan informasi, ide, maupun perasaan emosi anak.

B. Role Playing

1. Pengertian Role Playing

Menurut Yardley-Mad-wiejczuk (dalam Sigit Setyawan, 2013: 97) mengemukakan bahwa *role playing* adalah sebuah kegiatan yang melibatkan

siswa dalam situasi yang seolah-olah terjadi seperti dalam dunia nyata. *Role playing* atau stimulasi diadakan untuk membawa orang ke dalam keadaan yang dirancang seperti sesungguhnya tetapi di bawah “kontrol” orang yang membuatnya.

Permainan drama atau yang seringkali disebut “permainan pura-pura” adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Jenis bermain ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya sering disebut kreatif. Permainan ini merupakan permainan khas yang dimainkan pada masa kanak-kanak. Bermain drama pada mulanya merupakan permainan soliter (sendiri), selanjutnya dengan meningkatnya minat anak untuk bermain dengan teman sebayanya permainan tersebut menjadi permainan sosial dengan adanya kerja sama antar anak-anak dengan berbagai peran yang dimainkan dalam dramatisasi. Secara bertahap, dengan meningkatnya kemampuan intelektual mereka, dramatisasi menjadi lebih rinci (Hurlock, 1978: 329).

Menurut Gowen (dalam Mukhtar Lathif, dkk, 2013: 208) bahwa main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi. Menurutnya, melalui bermain peran anak belajar bermain dan bekerja, dimana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata. Orang dewasa juga harus memperhatikan ekspresi

wajah, karena wajah merupakan mainan pertama, dan selanjutnya ekspresi badan. Kemudian permainan dengan wajah dan seluruh badan ini adalah dasar untuk main peran selanjutnya.

Vygotsky (dalam Mukhtar Lathif, dkk, 2013: 209) menjelaskan bahwa main peran sangat mendukung kemampuan anak untuk meraih lebih jauh tahap perkembangan tertinggi mereka. Anak yang terlibat dalam main peran dapat menggunakan kesadarannya untuk menyusun perkembangan kemampuan-kemampuannya yang masih berusaha dipelajarinya hingga harapan mereka terpenuhi.

Anak umumnya akan menyukai bermain peran (dramatik), mulai dengan bermain ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu. Menurut Berk, bermain peran semacam ini membantu anak mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan dan kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bekerja sama dan bergaul dengan anak-anak lainnya (dalam Mayke, 2005: 33). Melalui khayalannya dalam bermain, anak mengemukakan gagasan yang asli hasil ciptaannya sendiri, dan selalu menemukan hal-hal baru yang mengasyikkan. Bermain khayal dapat pula melibatkan teman khayalan yang diajak berbicara, bermain, ataupun kesekolah setiap hari.

Yang sama pentingnya, dari permainan drama anak belajar memperoleh kepuasan melalui usahanya sendiri dengan tidak hanya menunggu untuk dihibur orang lain. Selain itu, mereka juga belajar menjadi anggota yang bekerja sama

dalam kelompok bermain, memainkan peran yang diberikan padanya, dan tidak menuntut peran yang dipilihnya (Hurlock, 1978: 329).

Berdasarkan penjelasan mengenai permainan main peran diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan permainan yang dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok atau bekerja sama dengan teman lain yang didalamnya terjadi sebuah perilaku dan bahasa yang jelas sehingga terjalin komunikasi aktif yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Dalam permainan ini, akan melatih tanggung jawab anak dalam memerankan peran yang sudah dipilih atau diberikan kepadanya, selain itu anak dapat belajar mengamati kehidupan dan peran sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

a. Ciri-ciri Metode Pembelajaran *Role Playing*

Ciri-ciri dalam bermain peran menurut Sara Smilansky (dalam Mukhtar Lathif, dkk, 2013: 209) adalah sebagai berikut:

- 1) Anak meniru sebuah peran
- 2) Anak tetap pada peran dalam beberapa menit
- 3) Anak memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang
- 4) Anak berinteraksi dengan anak lain
- 5) Anak bertukar kata

Pada ciri-ciri yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat membantu anak dalam berinteraksi dengan menggunakan cara atau kegiatan yang menyenangkan. Dalam permainan ini, anak juga diberikan tanggung jawab untuk memerankan peran yang sudah diberikan kepadanya

dengan menggunakan tubuhnya sendiri maupun dengan media yang sudah disediakan.

b. Macam-macam *Role Playing*

Dalam kegiatan *role playing* terdapat dua macam kegiatan yang dibedakan berdasarkan jumlah partisipan dalam permainan, cara bermain, serta ukuran media yang digunakan (Mukhtar Latif, dkk, 2013: 130), yaitu:

1) Main peran besar

Main peran besar merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia disekitarnya, keterampilan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati yang mengalirkan *knowledge* pada anak. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan bahasa serta membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, dan afeksi. Kegiatan yang dimainkan seperti peran sebagai ibu, ayah, dokter, binatang-binatang serta beberapa peran lainnya.

Aturan dalam main peran besar:

- a) Fokus, main sesuai peran
- b) Kontrol diri dalam berinteraksi dengan pemeran lain, dan dalam menggunakan alat main.
- c) Membereskan setelah bermain

Manfaat main peran besar mendukung anak dalam memiliki:

- a) Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda
- b) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel

c) Kemampuan membedakan imajinasi dan realitas

Perlengkapan main peran besar:

a) Alat dan bahan main kerumah tanggaan

b) Alat dan bahan main keprofesian

c) Alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan

2) Main peran kecil

Main peran kecil adalah suatu kegiatan yang mengalirkan *knowledge* pada anak melalui alat main berukuran kecil. Anak sebagai dalang yang menggerakkan dan benda-benda kecil seperti boneka menjadi pemeran. Tujuan yang dicapai adalah untuk membangun kemampuan berpikir secara abstrak dan objektif, serta mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sosial dan berbahasa.

Manfaat main peran kecil:

a) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel

b) Kemampuan berpikir objektif

Perlengkapan main peran kecil adalah alat permainan yang berukuran kecil, yang dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan seperti: 1) maket bangunan berikut perlengkapan furnitur dengan ukuran yang proporsional dengan bangunannya, 2) boneka orang dan binatang, 3) aksesoris pendukung, seperti pohon, pagar, kendaraan, dan lain sebagainya yang berukuran kecil, 4) alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan anak.

c. Manfaat *Role Playing*

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bermain peran atau *role playing* menurut Sigmund Freud (dalam Mukhtar Lathif, dkk, 2013: 210), yaitu membangun berbagai kemampuan yang dibutuhkan oleh anak dalam kehidupannya, seperti:

- 1) Perkembangan bahasa secara keseluruhan lebih tinggi, seperti pengungkapan kata-kata dan jumlah kosa kata lebih baik
- 2) Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik
- 3) Penyesuaian sosial dan emosional lebih baik
- 4) Lebih imajinatif

Manfaat yang diberikan kegiatan bermain peran sangatlah banyak dan meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan anak, termasuk dalam segi bahasan dan ekspresi emosi diri anak. Hal tersebut dijelaskan bahwa kemampuan yang dihasilkan dalam kegiatan bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan pengungkapan kosa kata, pengendalian diri yang berhubungan dengan bagaimana anak berekspresi, serta meningkatkan kognitif anak dengan mengajak anak berimajinasi. Selain itu, dengan mengadakan *role playing*, para siswa mendapatkan wawasan, pengalaman, dan pengamatan yang menandai terhadap sesuatu yang awalnya abstrak (Sigit Setyawan, 2013: 97)

d. Perkembangan *Role Playing*

Menurut Mukhtar Latif, dkk (2013: 211) menjelaskan bahwa dalam perkembangan main peran, terdapat beberapa tahapan yang dilalui anak, diantaranya pada tahap pertama, disebut dengan awal pura-pura. Pada tahap ini

anak terlibat dalam tindakan pura-pura tetapi belum ada bukti dia main pura-pura, seperti anak sekilas menyentuh telepon mengangkatnya ke telinga, dan berbagai contoh lainnya. Tahap kedua atau pura-pura dengan dirinya, merupakan suatu tahap dimana anak terlibat dengan perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri, di mana pura-pura terlihat jelas seperti anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir, dan membuat suara seperti sedang minum. Tahap ketiga atau pura-pura dengan yang lain, dalam tahap ini dijelaskan anak terlibat dengan perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak ke yang lainnya, berpura-pura berperilaku tentang orang lain, seperti memberi makan boneka dengan botol mainan atau cangkir.

Tahap keempat atau pengganti, merupakan tahap dimana anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya, seperti anak memberi makanan pada boneka dengan balok sebagai botol bayi. Tahap kelima atau pura-pura dengan objek benda, yaitu anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada, seperti anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata “kopi”. Tahap keenam atau agen aktif, dalam tahap ini anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura, seperti anak menaruh tangan boneka ke mulut boneka seakan boneka tersebut sedang makan.

Pada tahap ketujuh atau urutan yang belum berbentuk cerita, anak mengulang-ngulang satu tindakan atau adegan kepada beberapa orang seperti anak memberikan ibu dan boneka masing-masing satu cangkir minuman. Pada tahap ke

delapan atau urutan cerita, anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran, seperti anak mengaduk cangkir, minum dari cangkir, dan berkata “mmm, rasanya enak”. Tahap yang terakhir (kesembilan) atau perencanaan, merupakan tahap dimana anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu.

2. Implementasi *Role Playing* dalam Bercerita Ekspresif anak

Sara Smilansky (dalam Mukhtar lathif, 2013: 209) menyatakan bahwa anak yang tidak terlibat main peran sering terlihat tidak ada rangkaian dalam kegiatan dan percakapan mereka, yaitu terlihat kaku, monoton, dan mengulang-ulang perilaku. Selain itu, Menurut Slamet Suyanto (2005: 172) menjelaskan bahwa untuk melatih anak berkomunikasi secara lisan yaitu dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan orang lain sehingga anak mendapatkan kegiatan pengenalan dan pembelajaran berbahasa. Oleh sebab itu, maka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak perlu menggunakan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan karakteristik anak agar pelaksanaan tidak menjadi beban untuk anak. Dalam hal tersebut juga akan berpengaruh pada komponen-komponen yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran (RKH), yaitu:

a. Tujuan

Penggunaan media hendaknya tetap pada hasil yang akan dicapai. Pencapaian hasil tersebut direncanakan dalam sebuah rencana pembelajaran yang berupa rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan tema yang sudah direncanakan dan disusun, yang didalamnya terdapat pencapaian perkembangan

anak sesuai tujuan yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran di sesuaikan dengan indikator Permendiknas No. 58 dan aspek-aspek perkembangan anak meliputi aspek bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan norma dan nilai agama dengan menggunakan berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan dan tidak membebani anak.

b. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan isi yang akan disampaikan pada anak. Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan apa yang ada pada rencana pembelajaran atau RKH yang sudah dipersiapkan, yaitu tema dan sub tema yang sudah disepakati.

c. Metode atau pendekatan

Metode merupakan cara yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Metode pembelajaran yang dilakukan di TK meliputi metode demonstrasi, metode bercakap-cakap, dan metode *role playing*. Metode tersebut bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan anak.

d. Evaluasi

Evaluasi dapat digunakan sebagai salah satu cara mengetahui ketercapaian tujuan yang sudah direncanakan. Evaluasi terus dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung hingga tercapai tujuan yang optimal.

e. Siswa

Penggunaan media benda hidup disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam bermain peran disesuaikan dengan kebutuhan anak yang direncanakan dalam RKH. Dalam

pelaksanaan *role playing*, keaktifan dan imajinasi anak sangat berpengaruh baik dalam keterampilan bercerita ekspresifnya. Kegiatan bermain peran ini sangat membantu anak dalam mengeluarkan ide, gagasan, dan pendapatnya dalam sebuah kelompok sehingga akan menimbulkan komunikasi aktif dengan menggunakan benda konkret yang diperankan menjadi seseorang atau sesuatu.

Kegiatan bermain peran pada pembelajaran dalam penelitian ini berupa:

- 1) Guru membuat seting permainan yang sesuai untuk *role playing*
- 2) Anak mendapatkan media bermain peran yang sudah dipersiapkan oleh guru dan selanjutnya mereka mengekspresikan dengan berkomunikasi langsung dengan teman lain tentang idenya dan menggunakan media tersebut sebagai peran tertentu lalu bercerita ekspresif.
- 3) Guru membimbing anak dalam *role playing* dan peneliti mengamati hasil keterampilan bercerita ekspresif.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Penggunaan kegiatan *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan anak terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Memberikan anak waktu untuk menyampaikan gagasan mereka
- 2) Membantu anak berkomunikasi lebih aktif dengan anggota kelompok yang lain
- 3) Memperkuat dan memperluas bahasa anak
- 4) Memberikan pijakan tentang berhubungan sosial

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Anak yang tidak mengikuti bermain peran akan menjadikannya kurang kreatif
- 3) Pelaksanaan yang kurang maksimal, menjadikan guru tidak dapat mengambil kesimpulan dalam permainan
- 4) *Setting* kelas menggunakan tempat yang besar

C. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Karakteristik anak kelompok B adalah anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang memiliki keunikan tersendiri pada masing-masing anak. Karakteristik anak ditinjau dari berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik dan NAM. Kemampuan berbahasa anak pada usia ini berada pada tahap praoperasional, dimana pada tahap ini perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap anak.

Pada perkembangan bercerita yang termasuk dalam keterampilan berbicara, diperlukan kemampuan menguasai dua fungsi komunikasi, yaitu mengerti dan memahami apa yang dikatakan orang lain, dan mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaan diri kepada orang lain (Rita Eka Izzaty, dkk, 2008: 79). Proses perkembangan kemampuan berbicara pada dimulai dengan kehidupan lingkungan yang sederhana, dan melalui praktek empirik. Menurut Dyson dalam mengajarkan artikulasi bahasa pada anak, dia memperdengarkan kalimat setiap hari melalui permainan yang dipilih secara fleksibel. Selain itu, diberikan juga dorongan dan kesempatan pada anak untuk siap tampil bermain

dengan mainan yang menggunakan berbagai macam jenis kalimat yang sederhana (Harun Rasyid, dkk, 2009: 132-133).

Suhartono (2005: 43) mengemukakan bahwa pada usia 5-6 tahun atau usia Taman Kanak-Kanak, telah memiliki sejumlah besar kosakata. Mereka sudah dapat membuat pertanyaan negatif, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat. Mereka memahami kosakata lebih banyak, dapat bergurau, bertengkar dengan teman-temannya dan berbicara sopan dengan orang tua dan guru mereka. Kematangan bicara anak ada hubungannya dengan latar belakang orang tua anak dan perkembangannya di taman kanak-kanak. Selanjutnya Nurbiana (2008: 3.9) juga menjelaskan anak usia 4-6 tahun mempunyai karakteristik berbicara, yaitu:

1. Kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik
2. Melaksanakan 2-3 perintah lisan secara berurutan dengan benar.
3. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami
4. Menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya
5. Menggunakan kata sambung seperti: dan, karena, tetapi
6. Menggunakan kata tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan
7. Membandingkan dua hal
8. Memahami konsep timbal balik
9. Menyusun kalimat

Berdasarkan tahap berbicara pada anak usia 5-6 tahun atau Taman Kanak-Kanak, maka dapat digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan anak dalam berbahasa, salah satunya bercerita. Hal tersebut sebagai dasar pemahaman dari kemampuan bercerita yang termasuk dalam keterampilan berbicara anak pada anak.

D. Kerangka Berfikir

Bercerita merupakan salah satu keterampilan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang, khususnya saat berkomunikasi dengan dunia luar. Pada anak, berbicara merupakan tahap awal kehidupannya untuk belajar dalam penyampaian ide dan gagasannya kepada orang-orang disekitarnya.

Dalam bercerita, anak dapat menyampaikan segala gagasan, ide dan perasaan yang dirasakan secara lisan. Terkadang anak membutuhkan keberanian untuk dapat memperkenalkan diri, berbicara dengan orang lain, menyampaikan ide dan gagasan dalam sebuah diskusi dan keberanian setiap anak tidaklah sama. Hal ini terjadi karena kurangnya ajakan aktif dari lingkungan dalam memberikan pelatihan keterampilan dalam berbicara, sehingga ada beberapa anak yang lebih memilih untuk menyampaikan ide dan gagasannya dengan menggunakan sebuah tulisan.

Keterampilan bercerita anak merupakan sebuah hasil perkembangan bahasa yang berintegrasi dengan aspek sosial-emosionalnya untuk mengekspresikan berbagai hal yang ada dalam pikiran dan perasaan mereka. Pemberian stimulasi tentang keterampilan bercerita pada anak hendaknya dilakukan sejak dini. Kemampuan anak pada hal ini akan terlihat saat anak mendapatkan sesuatu yang menarik untuknya, baik itu teman bermain, keluarga, lingkungan, maupun benda-benda disekitarnya baik benda hidup maupun benda mati (benda yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari).

Kenyataan yang berada di lapangan berdasarkan hasil observasi, pada kegiatan bercerita ekspresif di kelompok B1 TK Arum Puspita, masih banyak

anak yang sudah berani untuk maju namun di depan kelas belum dapat mengungkapkan apa yang ingin disampaikan dengan ekspresi yang tepat, penggunaan *gesture* tubuh, suara, dan kelancaran bercerita yang semakin memperjelas dan menarik jalannya cerita yang disampaikan, serta dalam penggunaan kata yang dipilih anak belum cukup paham terhadap arti kata tersebut. Kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita terkadang hanya terjadi kegiatan tanya jawab dan LKA. Model pembelajaran area yang diterapkan TK Arum Puspita juga tidak diaplikasikan secara maksimal dan hanya menggunakan model pembelajaran klasikal. Hal tersebut menjadi kurang maksimalnya perkembangan keterampilan bercerita dan stimulasi yang dibutuhkan anak yang kurang sesuai dengan karakteristik anak.

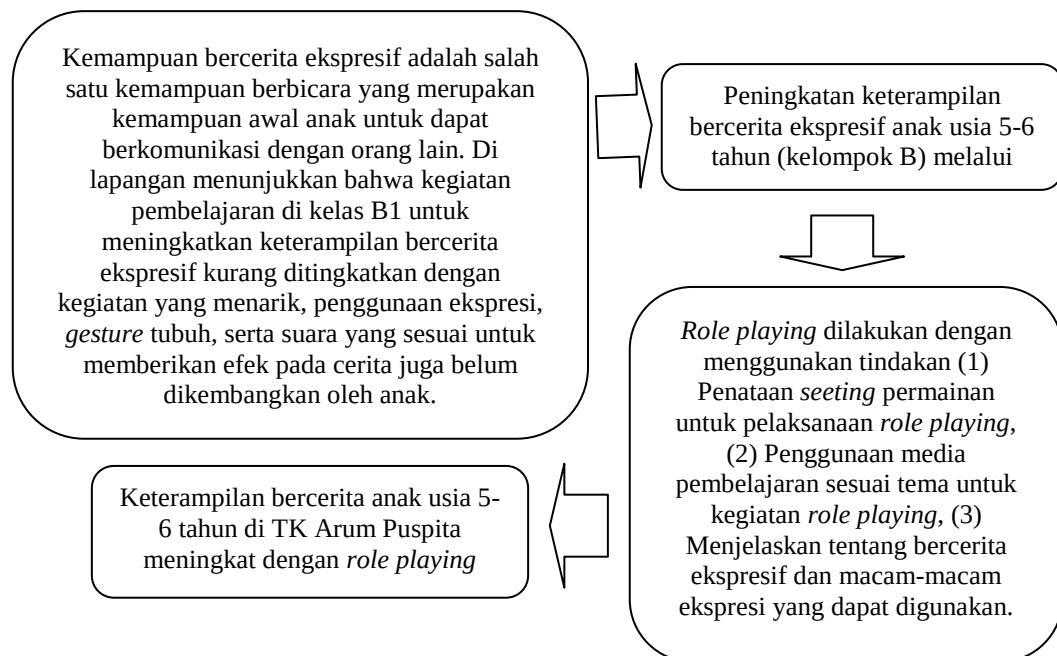
Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita adalah *role playing* (bermain peran). *Role playing* merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang ada pada model pembelajaran area maupun sentra, yang di dalam kegiatan tersebut anak bermain seolah-olah mereka memerankan seorang atau sesuatu dengan imajinasi dan pengalamannya sendiri. Dalam kegiatan ini anak akan berkomunikasi dengan aktif dengan anak lain untuk menciptakan sebuah seting bermain peran selayaknya mereka sesungguhnya memerankan peran tersebut di kehidupan nyata.

Sebelum *role playing*, guru melakukan beberapa hal agar pelaksanaan berlangsung lebih optimal, yaitu penataan *setting* yang memberikan ruang gerak cukup untuk anak, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tema yang dilaksanakan agar tidak adanya perbedaan konsep pembelajaran, sehingga

anak dapat bercerita menggunakan benda kongkret. Selanjutnya, untuk beberapa tema bermain yang akan dilakukan anak, anak ditempatkan dalam sebuah kelompok dan memainkan main peran besar dengan menjadikan dirinya seperti orang lain atau memainkan benda-benda selayaknya benda tersebut hidup.

Selain itu, guru hendaknya memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang bermain peran yang akan dilakukan dengan menjelaskan tentang bercerita ekspresif serta menjelaskan macam-macam ekspresi yang dapat dilakukan siswa dalam berkomunikasi, sehingga pelaksanaan berjalan dengan baik. Dengan aktivitas tersebut, maka keterampilan anak kelompok B1 di TK Arum Puspita dapat meningkat lebih optimal untuk mempersiapkan pendidikan selanjutnya pada jenjang yang lebih tinggi.

Alur berpikir dalam penelitian ini dapat diperjelas menggunakan gambar berikut ini, yaitu:



Gambar.1 Bagan Alur Kerangka Pikir

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka muncul hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu: “keterampilan bercerita ekspresif dapat ditingkatkan dengan *role playing* pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul, Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Selain itu, penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas yang sehari-hari diajarnya.

Wibawa (dalam Johni Dimiyati, 2013: 116) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Menurut Suroso (dalam Acep Yonny, 2010: 7) mendefinisikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri, berdasarkan pada permasalahan yang ditemui di dalam kelas yang diampunya. Hasil penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kurikulum, sekolah, maupun keahlian dalam mengajar.

Pengertian lain menurut Suhardjono (dalam Johni Dimiyati, 2000:116) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang langsung menerapkan perlakuan dengan secara hati-hati, seraya mengikuti proses serta dampak perlakuan yang dimaksud. Menurutnya, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

Prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas menurut Hopkins (dalam Johni Damiyati, 2013: 119) dijelaskan sebagai berikut:

1. Tugas pendidik dan tenaga kependidikan yang utama yaitu menyelenggarakan pembelajaran yang baik dan berkualitas
2. Meneliti merupakan bagian integral dari pembelajaran yang tidak menuntut kekhususan waktu maupun metode pengumpulan data
3. Keinginan penelitian yang merupakan bagian integral dari pembelajaran harus diselenggarakan dengan tepat bersandar pada alur dan kaidah ilmiah
4. Masalah yang ditangani adalah masalah pembelajaran yang riil merisaukan tanggung jawab profesional dan komitmen terhadap diagnosis masalah bersandar pada kejadian nyata yang berlangsung dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya
5. Konsisten sikap dan kepedulian dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesungguhnya
6. Cakupan permasalahan penelitian tindakan kelas tidak seharusnya dibatasi pada masalah pembelajaran di kelas, tetapi dapat diperluas pada tataran di luar kelas.

PTK merupakan sarana guru dalam meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang terjadi di dalam kelasnya. Sehingga dalam penelitian PTK juga perlu adanya pencapaian tujuan agar hasil penelitian juga maksimal. Adapun tujuan PTK menurut Sukardi (dalam Johni Damiyati, 2013: 117-118), yaitu sebagai salah satu cara strategis guna memperbaiki layanan maupun hasil kerja suatu lembaga pendidikan, mengembangkan rencana tindakan kelas guna meningkatkan kinerja yang sekarang sedang dan telah dilakukan, mewujudkan proses penelitian yang bermanfaat ganda baik bagi peneliti maupun bagi lembaga pendidikan yang diteliti, tercapainya konteks pembelajaran dari pihak yang terlibat, yaitu peneliti, para subjek yang diteliti serta guru dan tenaga kependidikan yang lainnya.

Selain itu tujuan selanjutnya adalah untuk menumbuhkan budaya meneliti yang memiliki nilai ganda yakni sambil bekerja sambil melakukan penelitian di bidang pekerjaan yang ditekuni, memberikan perubahan pada subjek yang diteliti karena dampak dari tindakan yang dilakukan peneliti dapat meningkatkan kualitas belajar siswa yang diteliti, serta memperoleh pengalaman dan hasil penelitian yang selanjutnya dapat digunakan sebagai rujukan dalam rangka meningkatkan kualitas mengajar guru pada umumnya serta peneliti pada khususnya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan bercerita ekspresif pada anak dengan *role playing*. Penelitian bersifat kemitraan dan kerjasama antara guru dan peneliti terhadap permasalahan yang akan disolusikan bersama. Perencanaan tindakan untuk memberi solusi dan merefleksikan hasil dari tindakan yang mengacu pada aspek perkembangan dan kemampuan anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain, sehingga tidak menimbulkan beban pada anak. Dalam penelitian, guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti mencatat kondisi dan proses pembelajaran, serta mendokumentasikan. Setelah melaksanakan proses pembelajaran, guru dan peneliti mengevaluasi hasil penelitian bersama agar hasil penelitian yang diharapkan dapat tercapai.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

TK ini mempunyai 3 kelas yaitu TK A, B1, dan B2. Kelas B1 merupakan kelas yang dipilih untuk diteliti dalam penelitian ini, yang terdiri dari 1 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita ekspresif dengan *role playing*.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis mengambil lokasi di Taman Kanak-kanak Arum Puspita Ciren, desa Triharjo, kecamatan Pandak, kabupaten Bantul, Yogyakarta. Penelitian dilakukan di dalam ruang kelas B1 dengan penataan seting kelas dan halaman sekolah yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan, pada bulan Desember 2013 hingga bulan Januari 2014. Penelitian ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak untuk meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan kesepakatan Ibu Tri sebagai guru kelas dan guru kolaborator.

Kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Januari 2014 semester 2. Adapun pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan tema dan subtema pembelajaran pada bulan dan minggu tersebut. Jadwal pelaksanaan tindakan pada

saat penelitian juga dibuat berdasarkan kesepakatan dengan guru kolaborator Ibu Tri.

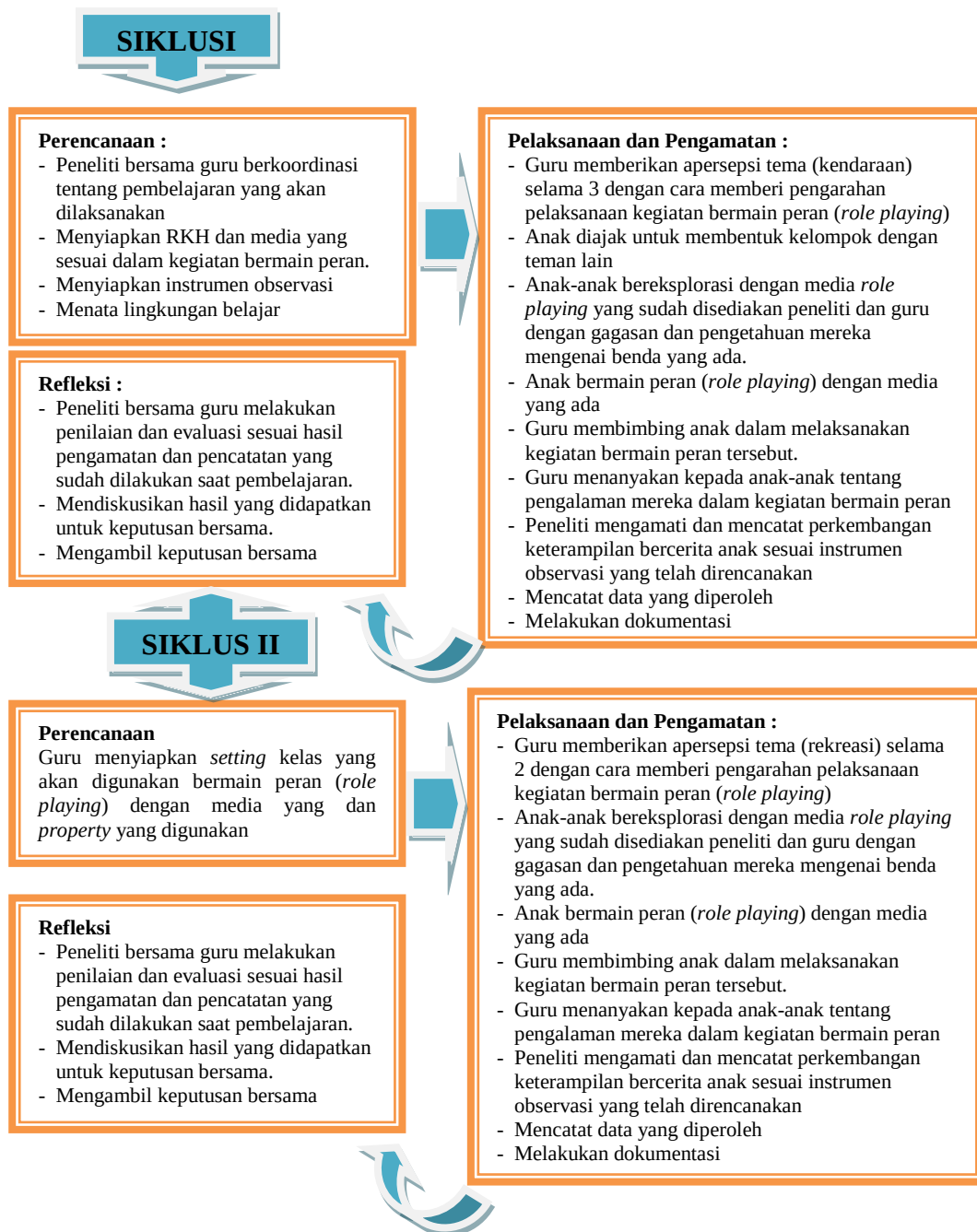
D. Rancangan Penelitian

Model PTK terdiri dari berbagai macam yang diantaranya dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2009), Kurt Levin (1990), John Elliot dan Hopkin (dalam Johni Dimiyati, 2013: 125-127). Selain itu, ada pula model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sa'dun Akbar, 2010: 87).

Model PTK yang dikembangkan oleh beberapa ahli memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Johni Dimiyati, 2013: 122) menerangkan bahwa para ahli mengemukakan model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dapat dilakukan dalam beberapa siklus. Jika dalam Siklus I belum mendapatkan hasil yang sesuai, maka dilanjutkan dengan melakukan Siklus II dengan tahapan yang sama. Pada Siklus II strategi yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I agar hasil penelitian dapat mencapai indikator yang ditentukan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan, peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral yaitu pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan *observing* (pengamatan), dan refleksi serta perbaikan rencana (Sa'dun Akbar, 2010: 87).

Adapun penjabaran pelaksanaan penelitian meningkatkan keterampilan berbicara ekspresif dengan *role playing* menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang diaplikasikan pada penelitian di lapangan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan Kelas Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif

Adapun penjelasan setiap langkah penelitian tindakan kelas model Model Siklus Kemmis & Mc.Taggart (1990) (dalam Sa'dun Akbar, 2010: 87) yang sudah dimodifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam mengetahui tingkat efektivitas tindakan yang akan dilakukan, hendaknya menggunakan rencana tindakan yang merupakan hal penting dalam menguji penelitian. Pelaksanaan perencanaan pada penelitian ini meliputi kegiatan mengkoordinasikan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian keterampilan bercerita ekspresif yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas B1.

Koordinasi pembelajaran yang dilakukan meliputi menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Tema pembelajaran pada penelitian mengikuti jadwal tema yang ada pada TK. Setelah koordinasi tema dan subtema dilanjutkan memilih indikator yang sesuai dan merumuskan kegiatan ke dalam RKH. RKH yang digunakan menggunakan indikator bahasa yang terdapat pada Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dengan menggunakan *role playing* dan media pembelajaran yang mendukung.

Peneliti menyiapkan instrumen pengamatan sebagai hasil pengamatan keterampilan anak sehingga dapat menjadi suatu hasil perbandingan tingkat keterampilan anak. *Setting* kelas dalam *role playing* sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penelitian. Dalam pelaksanaan *role playing* pada kegiatan inti selanjutnya, guru menyediakan media yang akan digunakan dan anak bebas untuk memilih media yang ada. Pada salah satu pertemuan, anak ditempatkan dalam

kelompok yang terdapat 4-5 anak dengan duduk menggunakan meja kursi, maupun duduk di lantai menggunakan karpet. Setiap kelompok mendapatkan media *role playing* masing-masing sesuai dengan tema.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dalam mengatasi permasalahan yang ada, hendaknya memperhatikan pertimbangan teori sehingga hasil sesuai dengan yang diharapkan dan tidak menghambat pada fokus penelitian. Peran peneliti (mahasiswa) dalam hal ini bukanlah menjadi peran utama.

Pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada Siklus I saat kegiatan inti, guru memberikan apersepsi kepada anak sesuai sub tema yang ditentukan. Apersepsi dilakukan melalui percakapan yang melibatkan keaktifan anak dalam mengungkapkan pengalaman anak sehari-hari dan pemberian materi pembelajaran yang baru yang akan dilaksanakan oleh anak. Setelah anak mengerti materi yang dipelajari, maka dilanjutkan dengan bereksplorasi dalam kegiatan bermain peran sehingga peningkatan keterampilan bercerita ekspresif dapat meningkat dengan baik.

Peran guru dalam *role playing* hanya sebagai pembimbing dan pendamping. Kegiatan didominasi oleh anak. Guru menjelaskan tentang *role playing* yang akan anak lakukan, selanjutnya kegiatan tersebut akan menjadi refleksi hasil keterampilan anak selama proses pembelajaran.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran dengan mengamati setiap keterampilan bercerita ekspresif anak. Pengamatan dicatat sesuai indikator penelitian yang sudah ditentukan dalam keterampilan bercerita anak pengekspresian wajah, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara, serta kelancaran anak dalam bercerita. Kesemua indikator yang diteliti dalam penelitian ini adalah unsur non-kebahasaan dalam bercerita. Dalam pengamatan yang dilakukan, peneliti hanya member *checklist* (✓) pada kolom instrument penelitian yang ada. Untuk mendukung catatan kemampuan anak, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto.

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi dalam pembelajaran yang berlangsung serta memberikan manfaat pada peneliti maupun objek yang diteliti. Refleksi dilakukan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, dimulai dari kegiatan awal, inti, hingga kegiatan penutup.

Refleksi yang dilakukan yaitu mengenai analisis hasil yang sudah dicapai anak pada Siklus I dalam peningkatan keterampilan bercerita ekspresif. Keputusan yang dihasilkan pada Siklus I akan mempengaruhi strategi yang selanjutnya akan digunakan pada Siklus II sebagai peningkatan keterampilan bercerita mencapai indikator yang sudah ditetapkan.

E. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan diskusi dengan beberapa pihak yang kompeten dibidangnya, dan setelah penulis melaksanakan observasi, dan dokumentasi (foto), penulis menganalisis dengan berdasarkan pada lembar penilaian yang berisikan penjelasan mengenai apa saja yang sudah dicapai oleh anak, dan penulisan hasil pengamatan hanya memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang disediakan dengan beberapa catatan penjelasan hasil pengamatan serta saran yang dapat membantu anak dalam melakukan perbaikan dalam keterampilan berbahasa.

Selama kegiatan pembelajaran, penulis melakukan observasi terhadap perilaku siswa. Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam observasi ini antara lain :

1. Keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan
2. Keterampilan anak dalam bercerita ekspresif di dalam kelas

Berikut metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah instrumen yang digunakan untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas (H.E Mulyasa, 2012: 69). Metode observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan metode partisipatif. Observasi nonpartisipasif merupakan observasi yang dilakukan apabila observer tidak ikut serta dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan *observant* (Wina Sanjaya, 2010: 92). Pada metode ini peneliti mencatat, menganalisis dan selanjutnya dapat mengambil kesimpulan tentang perilaku objek

yang diteliti. Tujuan penggunaan teknik observasi ini adalah mengamati peristiwa yang dirasakan subjek dan selanjutnya digunakan untuk mengembangkan pemahaman tentang keterampilan berbahasa (bercerita) yang dimiliki oleh anak.

Observasi dilakukan dengan menemukan kenyataan di lapangan, bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Arum Puspita faktor di lapangan yang peneliti temukan. Tujuan observasi ini adalah sebagai kegiatan yang menjadi salah satu solusi penerapan tindakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak. Kegiatan yang dipilih untuk mendukung peningkatan keterampilan ini adalah *role playing*. Adapun instrumen observasi terhadap keterampilan bercerita anak dapat dilihat pada lembar lampiran berupa nilai yang diperoleh anak dan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan.

2. Dokumentasi (Foto dan catatan tentang anak)

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasikan (H.E Mulyasa, 2012: 69). Sedangkan menurut Goetz dan Le Compte (dalam Rochiati Wiriaatmaja, 2006: 121) menjelaskan macam-macam dokumentasi termasuk didalamnya terdapat rencana pelajaran, catatan tentang siswa, dan foto. Dokumentasi dilakukan setiap saat dimulai dari observasi kondisi awal, pelaksanaan penelitian, hingga evaluasi keterampilan bercerita anak. Penggunaan dokumentasi berupa foto dan catatan tentang masing-masing anak selama pelaksanaan tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penggunaan instrumen observasi yang dirancang oleh peneliti untuk mengetahui beberapa indikator keterampilan anak dalam bercerita ekspresif. Aspek-aspek keterampilan berbahasa anak yang diamati adalah keterampilan berbicara anak.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu bagian dalam keterampilan berbicara yang di dalamnya memuat faktor kebahasaan yang meliputi ketepatan ucapan, penekanan tekanan nada, sendi dan durasi, pilihan kata, ketepatan penggunaan kalimat dan ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan faktor non-kebahasaan meliputi sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, relevansi dan penalaran, serta penguasaan topik. Berikut adalah karakteristik non-kebahasaan keterampilan bercerita ekspresif anak yang diamati meliputi hal-hal di bawah ini:

1. Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita
2. Penggunaan sikap (*gesture*) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan.
3. Kenyaringan suara dalam bercerita
4. Kelancaran dalam bercerita

Tabel 1. Lembar *Checklist* Penelitian Keterampilan Bercerita Ekspresif

Tabel 1. Lembar Checklist Penilaian Keterampilan Berbicara Ekspresif										
No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	

			jumlah pendengar	
			Anak belum mampu menyampaikan cerita dengan menggunakan kenyaringan suara yang tepat sesuai dengan ruangan dan jumlah pendengar	1
		Kelancaran dalam bercerita	Anak sudah mampu menyampaikan cerita dengan lancar tanpa tersendat-sendat atau menyelinapkan bunyi lain yang tidak menjelaskan cerita	2
			Anak belum mampu menyampaikan cerita dengan lancar, masih tersendat-sendat dan terdapat beberapa bunyi lain yang tidak menjelaskan cerita	1

Dalam penelitian ini validasi instrumen sudah dikonsultasikan dengan dosen ahli. Beliau adalah seorang pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan berupa catatan pengamatan, dan dokumen foto yang akan dianalisis. Selanjutnya, semua data yang diperoleh akan dikumpulkan dan dilaporkan dalam bentuk deskripsi. Teknik kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif

menurut Miles dan Huberman (dalam Prof. Emzir, 2011: 129-135) menjelaskan bahwa ada tiga macam kegiatan yang dilakukan, yaitu mereduksi data, model data (*Data Display*), serta penarikan atau verifikasi kesimpulan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam analisis data kualitatif menurut Prof. Emzir, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertaham, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara di mana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan. Tahap ini merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi data terjadi secara kontinu melalui kehidupan suatu proyek yang diorientasikan secara kualitatif.

2. Model Data (*Display Data*)

Model didefinisikan sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Model (*Display*) dalam kehidupan sehari-hari berbeda-beda dari pengukuran biasa sampai layar komputer. Bentuk yang paling sering digunakan pada model data kualitatif adalah teks naratif. Teks naratif dalam pengertian ini memuat terlalu banyak kemampuan memproses informasi manusia.

3. Penarikan atau Verifikasi Kesimpulan

Langkah terakhir dari aktivitas analisis kualitatif adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan dimana mulai memutuskan apakah “makna” sesuatu,

mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal, dan proposisi-proposisi.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah peningkatan nilai mampu atau terampil dalam keterampilan bercerita ekspresif anak dengan *role playing* mencapai 80% selama penelitian yang dilakukan dari jumlah seluruh siswa TK B1. Hasil ini diketahui berdasarkan instrumen pengamatan anak sejak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Jika dalam Siklus I belum mendapatkan hasil yang diinginkan maka akan dilakukan siklus berikutnya hingga kemampuan bercerita ekspresif anak meningkat sesuai indikator.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) bahwa keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria presentase dari Suharsimi Arikunto, yaitu :

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 20 = Kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria (%) : 21 – 40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%) : 41 – 60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%) : 61 – 80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%) : 81 – 100 = Sangat Baik

Dari persentasi di atas, maka dalam penelitian ini mengambil keseluruhan kriteria persentase yang akan digunakan dalam penelitian peningkatan keterampilan bercerita ekspresif, yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0 – 20 = Kurang sekali

2. Kesesuaian kriteria (%) : 21 – 40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%) : 41 – 60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%) : 61 – 80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%) : 81 – 100 = Sangat Baik

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus penilaian dengan persen. Rumus penilaian dengan persen adalah nilai yang dihitung dalam bentuk persen berdasarkan skor yang diperoleh anak (Ngalim Purwanto, 2006: 102). Cara pemerolehan penilaian dalam persen sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
- R = skor mentah yang diperoleh siswa
- SM = skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 = bilangan tetap

Perhitungan tingkat keberhasilan dalam penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita ekspresif dengan *role playing*. Langkah yang digunakan dengan cara mengamati perkembangan kemampuan anak sesuai panduan observasi kemampuan anak.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Pelaksanaan pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum dilakukannya tindakan. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan Pra Tindakan sebelum siklus I dilakukan yaitu pada hari Sabtu tanggal 14 Desember 2013. Pelaksanaan Pra Tindakan berupa kegiatan bercerita di dalam kelompok tentang tumbuhan yang mereka ketahui, membuat tumbuhan dengan metode melipat kertas dan menceritakan apa yang mereka buat. Setiap anak berkelompok secara bebas sesuai keinginan anak dan saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan. Pelaksanaan Pra Tindakan menggunakan metode pengamatan dan dokumentasi.

Hasil keterampilan bercerita ekspresif anak pada Pra Tindakan ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita masih perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan keterampilan bercerita ekspresif anak yaitu dengan menggunakan *role playing*. Hal ini dapat diketahui dari tabel data yang diperoleh sebagai berikut:

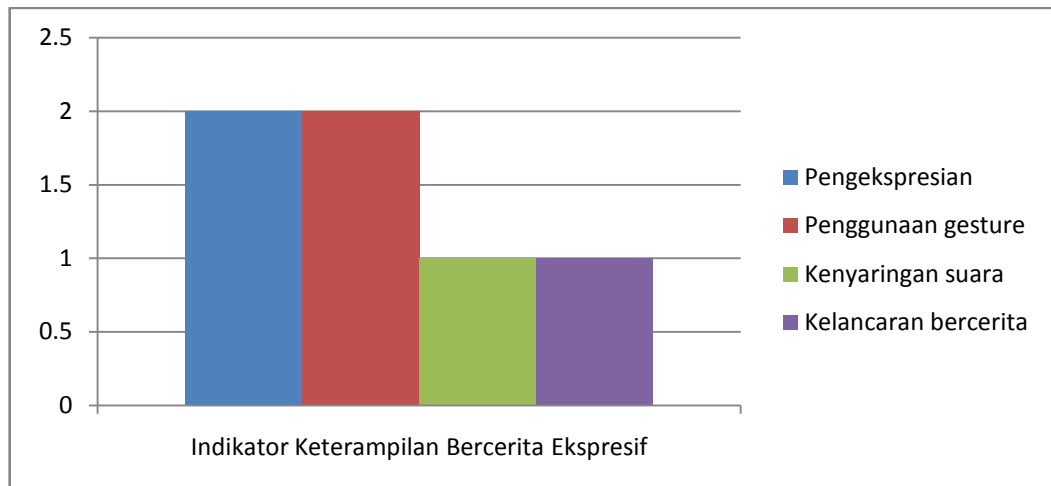
Tabel 3. Data Observasi Pra Tindakan

No	Aspek yang diamati	Kondisi Awal				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	2	22,2%	7	77,7%	Kurang
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas	2	22,2%	2	77,7%	Kurang

	pesan dan informasi yang ingin disampaikan					
3.	Kenyaringan suara	1	11.1%	8	88,8%	Kurang Sekali
4.	Kelancaran bercerita	1	11.1%	8	88,8%	Kurang Sekali
Jumlah			66.6%			
	Persentase Rata-rata keterampilan bercerita anak		16.65%		83,25%	Kurang Sekali

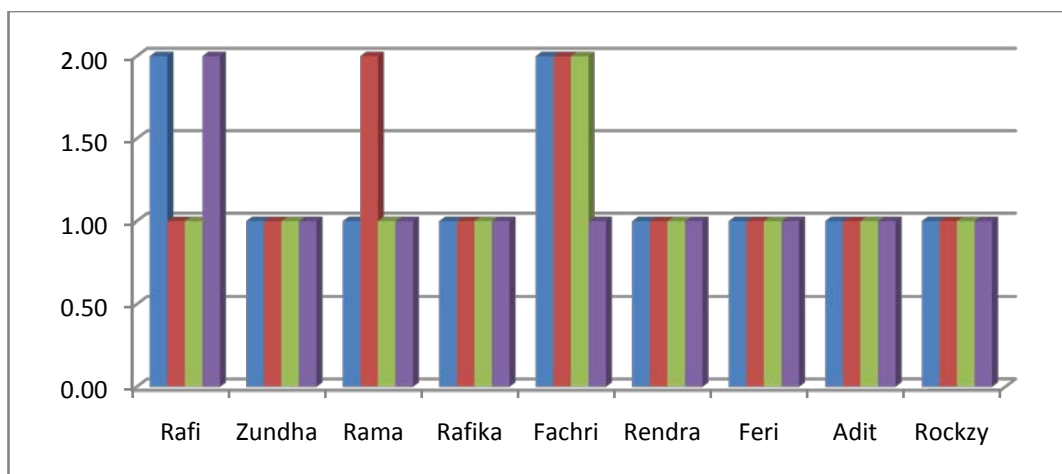
Pada tabel di atas, keterampilan bercerita ekspresif anak pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita sudah dapat dilakukan dengan baik oleh RA dan FA, 7 teman lain masih belum dapat menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai untuk menceritakan isi cerita yang dibawakan. Penggunaan *gesture* sudah mencapai persentase sebanyak 22.2% dari jumlah 2 anak yang sudah dapat melakukan dengan baik, yaitu RM, dan FA. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing hanya satu orang yang sudah menunjukkan dengan baik, yaitu FA (kenyaringan suara) dan RA (kelancaran bercerita) sehingga untuk kedua indikator tersebut masih sangat kurang.

Berikut gambar hasil pelaksanaan Pra Tindakan yang dilihat berdasarkan indikator penelitian, dan nilai yang diperoleh anak pada keempat indikator penelitian yang telah ditentukan.



Gambar 3. Data Observasi Pra Tindakan

Pada gambar di atas, terlihat bahwa pencapaian keterampilan bercerita anak masih rendah. Total skor yang diperoleh anak masih berkisar antara 4-7. Namun, secara keseluruhan, kemampuan anak dalam bercerita ekspresif sesuai masing-masing indikator hanya berjumlah 2 anak untuk pengekspresian dan penggunaan *gesture*, serta masing-masing berjumlah 1 anak pada indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, Pada gambar dibawah ini, akan lebih terlihat hasil yang diperoleh masing-masing anak selama pelaksanaan Pra Tindakan (tabel dapat dilihat pada lampiran lembar penilaian hal 127).



Gambar 4. Data Observasi Setiap Anak Pada Pelaksanaan Pra Tindakan

Keterangan:

	Pengekspresian wajah
	Penggunaan <i>gesture</i> tubuh
	Kenyaringan suara
	Kelancaran bercerita

Berdasarkan dengan persentase di atas mengenai keterampilan bercerita ekspresif anak sebelum dilakukannya tindakan, menunjukkan bahwa keterampilan anak masih cukup rendah. Terlihat salah satu anak sudah mampu menunjukkan keterampilannya dalam bercerita dengan mendapatkan skor 2 pada 3 indikator penelitian yang sudah ditentukan. Selain itu, 2 anak RA dan RM juga sudah menunjukkan kemampuannya pada beberapa indikator penelitian. Sedangkan ke-6 anak lain, masih belum menunjukkan keterampilannya bercerita ekspresif.

Keterampilan bercerita ekspresif anak ditingkatkan dengan *role playing* yang merupakan permainan memerankan sebuah peran atau menghidupkan benda mati dan anak berperan menghidupkan benda mati tersebut. Dalam *role playing* menjadikan anak secara langsung melibatkan dirinya dalam kegiatan untuk merasakan dan selanjutnya anak dapat mengambil makna yang terkandung dalam permainan tersebut. Pada *role playing* anak dinilai selama permainan berlangsung sehingga anak tidak merasa terbebani dalam menyampaikan ide dan gagasannya, selain itu anak juga dapat mengeksplorasi berbagai media yang disediakan oleh guru. Saat akhir pembelajaran, anak menceritakan kembali apa yang dilakukan.

2. Deskripsi Pelaksanaan

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu pada hari Rabu tanggal 15 Januari 2014, langkah-langkah yang dilakukan dalam

perencanaan sudah dijelaskan dalam bab III. Perencanaan dilakukan bersama guru kelas B1 dan peneliti untuk menentukan tema dan sub tema yang akan digunakan dalam pelaksanaan *role playing* serta menyediakan alat dan melakukan seting permainan yang mendukung. Perencanaan pada Siklus I, pelaksanaan penelitian dibuat sebanyak 3x pertemuan, sehingga RKH dan media yang digunakan juga dipersiapkan untuk pelaksanaan 3x pertemuan. Untuk seting permainan pada Siklus I ini dilakukan di dalam kelas, sehingga persiapan yang dilakukan setelah berakhirnya setiap pelaksanaan tindakan dan saat akan memulai kegiatan pada pagi hari.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus 1 dilakukan selama tiga kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus I, yaitu: pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Januari 2014, pertemuan kedua hari Sabtu tanggal 18 Januari 2014 dan pertemuan ketiga pada hari Senin tanggal 20 Januari 2014. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat jam pelajaran berlangsung, yaitu pada jam 08.30-09.30 dan jadwal pelaksanaan tersebut sudah tercantum dalam RKH.

Deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus I dijelaskan sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 17 Januari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam Profesi (Penjual)". Pelaksanaan kegiatan keterampilan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak melakukan sholat

dilanjutkan hafalan beberapa surat pendek di mushola sekolah, dilanjutkan berdoa untuk memulai pembelajaran, serta tepuk-tepuk islami.

Setelah selesai, anak langsung menuju ruang kelas dan duduk di kursi masing-masing dengan tertib dan rapi. Guru mengucapkan salam, memanggil nama anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang “Penjual”. Guru menanyakan kepada anak tentang siapa itu penjual, dan juga pembeli. Tidak semua anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai tema pada hari itu, anak masih terlihat pasif. Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang belum dimengerti dari tema yang dibahas. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru mengajak anak untuk melakukan tepuk islam dan beberapa tepuk lainnya.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan bermain apa saja yang akan dilakukan, yaitu *role playing*. Dalam *role playing* ini anak akan bermain banyak hal mengenai profesi yang sudah dijelaskan. Guru kelas membagi anak ke dalam dua kelompok, mereka memerankan penjual, dan satu kelompok lagi berperan sebagai pembeli secara bergantian dengan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya oleh guru. Anak-anak yang berperan sebagai penjual terlebih dahulu menempati posisi pada tempat yang sudah disiapkan berbagai media untuk dijual. Setiap anak yang berperan sebagai pembeli mendapat kepingan koin mainan yang diumpamakan sebagai uang. Begitu terus hingga semua anak dapat merasakan sebagai penjual dan pembeli (dapat dilihat pada CL.1).

Anak cukup antusias memainkan perannya walaupun masih terdapat beberapa anak yang sering terdiam karena tidak tahu harus berkata apa. Namun, beberapa anak lain yang sudah cukup baik dalam pemahamannya mengenai profesi yang diperankan tersebut dengan cepat membantu teman yang lain, seperti mengajak berbelanja bersama. Guru sesekali ikut dalam kelompok, namun hanya sebentar sambil mengamati permainan anak.

Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita anak sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita saat memainkan sebuah peran. Ketika anak berperan menjadi orang lain atau memerankan benda yang dia hidupkan, anak dapat mengucapkan bermacam kata yang mencerminkan siapa dirinya dengan tujuan memberikan penjelasan kepada teman lain. Penjelasan anak mengenai peran yang dimainkan oleh dirinya dapat dibantu dengan berbagai properti yang disiapkan guru, seperti kostum, barang-barang yang dijual, dan uang.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik masih dengan berbagai pertanyaan untuk semakin memunculkan keberanian anak mengemukakan ide mereka. Diskusi yang dilakukan juga bertujuan untuk semakin menggali pengetahuan anak dengan peran yang sudah dimainkan sebelumnya. Anak diberi banyak kesempatan untuk mengungkapkan hal-hal yang sulit untuk mereka atau hal-hal yang menyenangkan selama pembelajaran. Anak

terlihat senang dan tanpa beban dalam kegiatan bermain ini, karena tidak adanya tugas yang harus anak selesaikan. Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan do'a sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari keterampilan pengekspresian wajah dan penggunaan intonasi dalam bercerita. Hasil keterampilan bercerita ekspresif pada tindakan pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Data Observasi Siklus I Pertemuan 1

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	4	44.4%	5	55,5%	Cukup
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	3	33.3%	6	66,6%	Kurang
3.	Kenyaringan suara	2	22.2%	7	77,7%	Kurang
4.	Kelancaran bercerita	1	11.1%	8	88,8%	Kurang Sekali

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita sudah dapat dilakukan dengan baik oleh 4 anak, yaitu RA, RM, FA, dan RE. Penggunaan *gesture* masih sebanyak 33.3% dari jumlah 3 anak yang sudah dapat melakukan dengan baik, yaitu RA, RM, dan RO. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara, sudah meningkat menjadi berjumlah 2 anak yaitu RA dan FA, sedangkan 7 lainnya masih belum

melaksanakan dengan baik. Kelancaran bercerita masih sangat perlu ditingkatkan karena hanya satu anak yang sudah menunjukkan dengan baik, yaitu RA (dapat dilihat pada lampiran nilai anak halaman 128).

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pelaksanaan pertemuan kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Januari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam Profesi (Koki)". Pelaksanaan kegiatan keterampilan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak dikumpulkan di halaman sekolah untuk melakukan senam pagi dan diberikan beberapa pengumuman. Setelah selesai, anak langsung menuju ruang kelas dan duduk di kursi masing-masing dengan tertib dan rapi.

Guru mengucapkan salam, berdoa dan memanggil nama anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi. Kegiatan dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Koki". Guru menanyakan kepada anak tentang siapa itu Koki dan apa tugasnya. Salah satu anak menjawab bahwa koki adalah tukang masak dan masaknya di rumah makan dan beberapa teman lain menyetujui, beberapa teman yang lain hanya diam. Guru menjelaskan lebih lengkap tentang koki berdasarkan jawaban yang diungkapkan anak. Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang belum dimengerti dari tema yang dibahas. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru mengajak anak untuk bernyanyi meningkatkan semangat bermain anak.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan bermain apa saja yang akan dilakukan. Salah satu dari kegiatan

tersebut adalah *role playing*. Guru kelas memberikan berbagai media yang dapat digunakan untuk anak melakukan perannya sebagai koki. Anak-anak seluruhnya berperan sebagai koki, namun bahan yang digunakan berbeda-beda sehingga anak bebas untuk membuat apa yang mereka inginkan dengan kreasi mereka dengan terus bercerita apa yang dibuatnya kepada koki yang lain.

Anak cukup antusias memainkan perannya dan sebagian besar sudah mengerti tugas yang harus dilakukannya tentang peran koki. Komunikasi anak semakin menunjukkan peningkatan saat masing-masing anak menggabungkan masakan yang mereka buat dengan kreasi mereka. Guru pendamping sesekali ikut dalam peran tersebut dan mencoba memakan hasil masakan anak.

Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita anak sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita saat memainkan sebuah peran. Dalam perannya menjadi koki anak dapat mengetahui tugas apa yang dikerjakan oleh seorang koki dan melatih keterampilan dirinya. Ketika anak berperan menjadi orang lain atau memerankan benda yang dia hidupkan, anak dapat mengucapkan bermacam kata yang mencerminkan siapa dirinya dengan tujuan memberikan penjelasan kepada teman lain. Penjelasan anak mengenai peran yang dimainkan oleh dirinya dapat dibantu dengan berbagai media yang disiapkan guru, dalam hal berperan sebagai koki ini dapat digunakan seperti kostum, bahan-bahan yang digunakan untuk berperan menjadi koki.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik, dan beberapa anak masih belum cukup berani mengemukakan ide mereka. Diskusi yang dilakukan juga bertujuan untuk semakin menggali pengetahuan anak dengan peran yang sudah dimainkan sebelumnya. Anak diberi banyak kesempatan mengungkapkan hal-hal yang sulit untuk mereka atau hal-hal yang menyenangkan selama pembelajaran. Anak terlihat senang dalam *role playing* yang dilakukan. Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya yaitu berdo'a sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari keterampilan pengekspresian wajah dan penggunaan intonasi dalam bercerita. Hasil keterampilan bercerita ekspresif pada tindakan pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Data Observasi Siklus I Pertemuan 2

No	Aspek yang diamati	Pertemuan II				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	6	66.6%	3	33,3%	Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	2	22.2%	7	77,7%	Kurang
3.	Kenyaringan suara	3	33.3%	6	66,6%	Kurang
4.	Kelancaran bercerita	2	22.2%	7	77,7%	Kurang

Pada tabel di atas, keterampilan bercerita ekspresif anak pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita sudah mengalami peningkatan mencapai persentasi 66.6% dari jumlah 6 anak, yaitu RA, RM, RF, FA, RE dan RO. Penggunaan *gesture* menurun menjadi 22.2% yang sudah dapat melakukan dengan baik, yaitu ZU, dan FA. Pada indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing sudah meningkat sebanyak 11.1%, mencapai 33.3% untuk kenyaringan suara yang dilakukan dengan baik oleh RA, ZU, dan RE, sedangkan untuk kelancaran bercerita mencapai 22.2% dari jumlah 2 anak yang melaksanakan dengan baik, yaitu RA, dan FA. Sehingga untuk indikator keberhasilan kelas pada pertemuan kedua berada di range kurang-cukup (dapat dilihat pada lampiran nilai anak pada halaman 129).

3) Pertemuan ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga pada Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Januari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam profesi (Dokter)". Pelaksanaan kegiatan keterampilan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak langsung menuju ruang kelas dan duduk di kursi masing-masing dengan tertib dan rapi. Guru mengucapkan salam, berdoa, kegiatan imtaq yaitu hafalan do'a serta tepuk-tepuk islami. Selanjutnya guru memanggil nama anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi dengan lagu "Selamat Pagi".

Kegiatan dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Dokter". Guru menanyakan kepada anak tentang siapa itu Dokter dan apa tugasnya. Pada pertemuan ketiga, beberapa anak sudah cukup berani mengungkapkan pendapat

mereka dengan bercerita secara singkat tentang apa yang mereka ketahui tentang tema yang dibahas pada hari itu. Anak menjawab bervariasi seperti dokter itu yang memberi obat pahit dan suntikan, ada pula yang menjawab takut dan tidak berani dengan dokter. Guru menjelaskan lebih lengkap tentang dokter. Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang belum dimengerti dari tema yang dibahas. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan bermain apa saja yang akan dilakukan, *role playing*. Guru kelas memberikan berbagai media yang dapat digunakan untuk anak melakukan perannya sebagai dokter. Anak-anak bergantian berperan sebagai dokter, dan adapula yang berperan sebagai pasien dan suster. Setiap anak yang berperan sebagai pasien mendapat kepingan koin mainan yang diumpamakan sebagai uang untuk alat pembayaran berobat yang selanjutnya pasien akan mendapatkan obat.

Anak terlihat antusias memainkan perannya sebagai dokter walaupun terdapat beberapa anak yang takut untuk berganti peran sebagai pasien, namun permainan dapat berjalan dengan lancar. Guru pendamping juga sesekali ikut dalam peran tersebut dan berperan sebagai pasien yang berobat dan memancing pembicaraan yang menjelaskan bahwa dokter tidak menakutkan seperti yang dikatakan oleh salah satu anak sebelumnya mengenai ketakutannya pada dokter.

Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita anak sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan

kelancaran dalam bercerita saat memainkan sebuah peran. Dalam perannya menjadi koki anak dapat mengetahui tugas apa yang dikerjakan oleh seorang dokter dan melatih keberaniannya juga. Ketika anak berperan menjadi orang lain atau memerankan benda yang dia hidupkan, anak dapat mengucapkan bermacam kata yang mencerminkan siapa dirinya dengan tujuan memberikan penjelasan kepada teman lain. Penjelasan anak mengenai peran yang dimainkan oleh dirinya dapat dibantu dengan berbagai media yang mendukung, seperti kostum, bahan-bahan yang digunakan untuk berperan menjadi dokter, dan media lain seperti stetoskop, dan obat.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik, diskusi yang dilakukan juga bertujuan untuk semakin menggali pengetahuan anak dengan peran yang sudah dimainkan sebelumnya. Anak diberi banyak kesempatan mengungkapkan hal-hal yang sulit untuk mereka atau hal-hal yang menyenangkan selama pembelajaran. Anak terlihat senang dan tanpa beban dalam kegiatan bermain peran yang dilakukan. Guru memberitahukan tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya yaitu berdo'a sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari keterampilan pengekspresian wajah dan

penggunaan intonasi dalam bercerita. Hasil keterampilan bercerita ekspresif pada tindakan pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Data Observasi Siklus 1 Pertemuan 3

No	Aspek yang diamati	Pertemuan III				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	9	100%	-	-	Sangat Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	8	88.8%	1	11,1%	Sangat Baik
3.	Kenyaringan suara	4	44.4%	5	55,5%	Cukup
4.	Kelancaran bercerita	3	33.3%	6	66,6%	Kurang

Pada tabel data observasi pertemuan ketiga pada Siklus I di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak pada indikator pengekspresian wajah dan penggunaan *gesture* yang sesuai mengalami peningkatan yang signifikan. Kedua indikator ini dilakukan dengan baik oleh hampir keseluruhan anak, kecuali untuk penggunaan *gesture* RE belum dapat menunjukkannya dengan baik. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing semakin meningkat dengan persentase peningkatan sebanyak 11.1%, yaitu 44.4% untuk kenyaringan suara dengan 4 anak mampu, adalah RA, ZU, RM, dan FA, serta 33.3% untuk kelancaran bercerita dari jumlah 3 anak mampu, yaitu RA, FA, dan RE (dapat dilihat pada lampiran nilai anak halaman 130).

c. Observasi

Observasi dilakukan ketika kegiatan bermain peran (*role playing*). Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi pada pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara, dan kelancaran dalam bercerita. Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita ekspresif anak pada Siklus I dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan yang cukup beragam dari kondisi Pra Tindakan. Hasil Pelaksanaan tindakan Siklus I untuk setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

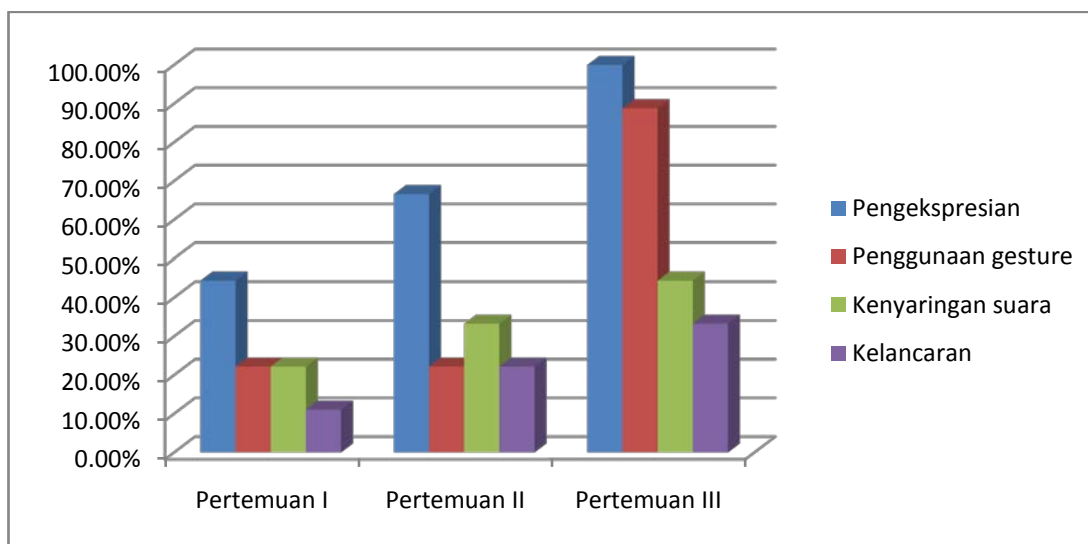
Tabel 7. Data Kumulatif Observasi Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III		% rata-rata	Kriteria
		%	Kriteria	%	Kriteria	%	Kriteria		
1.	Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita	44.4 %	Cukup	66.6 %	Baik	100 %	Sangat Baik	70.33%	Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	33.3 %	Kurang	22.2 %	Kurang	88.8 %	Sangat Baik	48.1%	Cukup
3.	Kenyaringan suara	22.2 %	Kurang	33.3 %	Kurang	44.4 %	Cukup	33.3%	Kurang
4.	Kelancaran bercerita	11.1 %	Kurang Sekali	22.2 %	Kurang	33.3 %	Kurang	22.2%	Kurang
Persentase Rata-rata Kelas								43.48%	Cukup

Pada tabel data kumulatif observasi ketiga pertemuan pada Siklus I di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak yang dihitung dengan

persentase indikator keberhasilan kelas pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita mengalami peningkatan sebanyak 22.2% pada pertemuan kedua dan semakin meningkat hingga mencapai persentase 100% pada pertemuan ketiga. Penggunaan *gesture* sudah cukup baik di pertemuan pertama, namun menurun pada pertemuan kedua, lalu mengalami peningkatan sebanyak 66.6% dari pertemuan kedua mencapai persentase 88.8% dari jumlah 8 anak yang mampu. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing semakin meningkat dengan persentase peningkatan sebanyak 11.1% pada setiap pertemuan. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama tiga kali pertemuan pada Siklus I, terlihat bahwa persentase rata-rata kelas sudah meningkat mencapai 43.48%.

Data pada tabel di atas dapat dilihat dalam diagram yang disajikan dalam bentuk peningkatan yang dilihat dari indikator penilaian dibawah ini:



Gambar 5. Data Kumulatif Indikator Pada Observasi Siklus I

Pada diagram di atas, terlihat peningkatan yang cukup signifikan pada perkembangan setiap indikator dalam setiap siklus yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pada indikator pengekspresian peningkatan terjadi pada pertemuan 2 mencapai 11,1% dari pertemuan 1, dan semakin meningkat pada pertemuan ketiga hingga mencapai 100%. Indikator kedua dalam penelitian yaitu penggunaan *gesture* atau olah tubuh, mengalami penurunan 11.1% pada pertemuan kedua dan kembali naik pada pertemuan 3 sebanyak 66.6% mencapai persentase 88.8%. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara, pada setiap pertemuan mengalami peningkatan masing-masing sebanyak 11,1%, sehingga pada pertemuan ketiga mencapai 44,4%. Indikator yang terakhir yaitu kelancaran dalam bercerita, pada Siklus I ini, juga mengalami peningkatan masing-masing sebanyak 11,1% sejak pertemuan pertama, dan mencapai persentase sebanyak 33,3% pada pertemuan ketiga.

Dalam penelitian pada Siklus I, didapatkan hasil bervariasi yang dicapai oleh anak, beberapa mengalami peningkatan, dan adapula yang mengalami penurunan, maupun nilai stabil. Data observasi kumulatif perkembangan untuk masing-masing anak selama tiga pertemuan pada Siklus I disajikan dalam bentuk tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 8. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus I

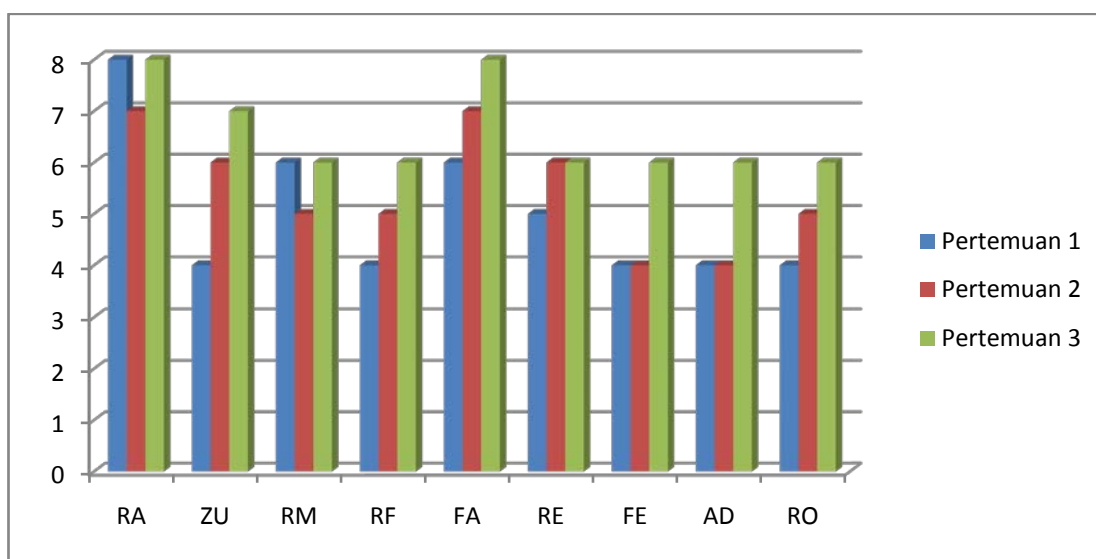
No		Nama Anak	Aspek yang diamati				Jumlah
			Peng-eksprisian	Penggunaan <i>gesture</i>	Kenyaringan suara	Ke-lancaran	
1.	RA						
Pertemuan 1		2	2	2	2	8	
Pertemuan 2		2	1	2	2	7	
Pertemuan 3		2	2	2	2	8	
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					76.6%	Kriteria : Baik	
2.	ZU						
Pertemuan 1		1	1	1	1	4	

Pertemuan 2	1	2	2	1	6
Pertemuan 3	2	2	2	1	7
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			56.6%		Kriteria : Cukup
3.	RM				
Pertemuan 1	2	2	1	1	6
Pertemuan 2	2	1	1	1	5
Pertemuan 3	2	2	2	1	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			56.6%		Kriteria : Cukup
4.	RF				
Pertemuan 1	1	1	1	1	4
Pertemuan 2	2	1	1	1	5
Pertemuan 3	2	2	1	1	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			50%		Kriteria : Cukup
5.	FA				
Pertemuan 1	2	1	2	1	6
Pertemuan 2	2	2	1	2	7
Pertemuan 3	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			70%		Kriteria : Baik
6.	RE				
Pertemuan 1	2	1	1	1	5
Pertemuan 2	2	1	2	1	6
Pertemuan 3	2	1	1	2	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			56.6%		Kriteria : Cukup
7.	FE				
Pertemuan 1	1	1	1	1	4
Pertemuan 2	1	1	1	1	4
Pertemuan 3	2	2	1	1	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			46.6%		Kriteria : Cukup
8.	AD				
Pertemuan 1	1	1	1	1	4
Pertemuan 2	1	1	1	1	4
Pertemuan 3	2	2	1	1	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			46.6%		Kriteria : Cukup
9.	RO				
Pertemuan 1	1	1	1	1	4
Pertemuan 2	2	1	1	1	5
Pertemuan 3	2	2	1	1	6
Persentase Rata-rata Selama Siklus I			53.3%		Kriteria : Cukup

Dalam tabel penilaian masing-masing anak yang dilakukan selama Siklus I, terlihat sebagian anak masing belum mencapai nilai maksimal yang ditetapkan. Terlihat pula, bahwa nilai 1 (belum mampu) masih banyak tersebar selama siklus ini. Selain itu, mulai adanya peningkatan pada salah satu indikator pada pertemuan ke-3 yaitu indikator pengekspresian wajah. Penggunaan *gesture* juga mengalami peningkatan yang sama, hanya salah satu anak yang belum mampu

menggunakan *gesture* dengan baik, yaitu RE. Selain itu, untuk indikator kenyaringan skor 1 (belum mampu) yang belum mengalami peningkatan selama 3 kali pertemuan yaitu RF, FE, AD dan RO, sedangkan untuk kelima siswa lain sudah mulai menunjukkan peningkatan kemampuannya. Untuk indikator kelancaran bercerita yang belum mengalami peningkatan selama 3 pertemuan dalam Siklus I sebanyak 6 orang, yaitu ZU, RM, RF, FE, AD, dan RO. Beberapa anak juga mengalami penurunan pada beberapa pertemuan, namun adapula yang dapat meningkatkan nilainya kembali pada pertemuan ketiga.

Berdasarkan hasil data kumulatif keterampilan bercerita setiap anak pada Siklus I selama 3 pertemuan, terlihat variasi perolehan nilai yang saling mempengaruhi dalam mencapai indikator keberhasilan kelas yang sudah disepakati. Hasil data observasi kumulatif selama pelaksanaan Siklus I dapat dilihat pada diagram yang telah disajikan di bawah ini:



Gambar 6. Data Observasi Kumulatif Setiap Anak Pada Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus I

Pada diagram yang disajikan di atas, terlihat beberapa anak mengalami peningkatan secara keseluruhan indikator yang diteliti pada penelitian ini. Peningkatan terjadi konsisten pada setiap pertemuan, namun adapula yang menurun ataupun stabil pada beberapa pertemuan namun dapat meningkat pada pertemuan ketiga. Untuk RA dan RM keterampilan bercerita pada pertemuan pertama dan pertemuan ketiga stabil, namun nilai tersebut mengalami penurunan dari pertemuan kedua. Sedangkan untuk RE mengalami peningkatan yang pada pertemuan kedua, dan stabil pada pertemuan ketiga. RF yang merupakan anak perempuan satu-satunya dikelas, mampu menunjukkan kemampuannya pada setiap pertemuan. 2 anak yaitu FE, dan AD mendapatkan nilai stabil untuk pertemuan pertama dan kedua, sedangkan pada pertemuan ketiga berhasil menunjukkan kemampuannya dalam bercerita. Sedangkan ZU, FA, dan RO terus menunjukkan peningkatan yang baik pada setiap pertemuan dalam Siklus I ini.

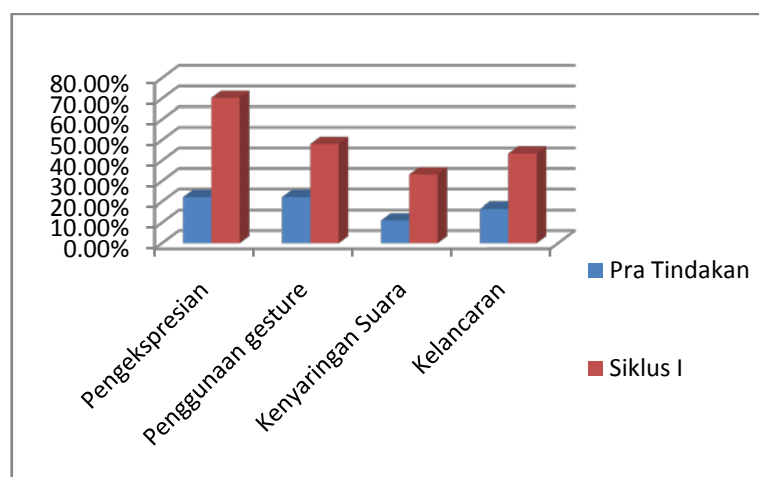
Pada perolehan data observasi kumulatif pada pelaksanaan Siklus I ini nilai yang paling banyak diperoleh masing-masing anak berkisar antara 4-6 dan merupakan nilai yang belum sepenuhnya dikatakan mampu. Sehingga masih diperlukannya pelaksanaan siklus selanjutnya untuk mencapai indikator keberhasilan. Berikut ini, data perbandingan yang diperoleh saat Pra Tindakan dan Siklus I:

Tabel 9. Data Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pra Siklus		Siklus I	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	22.2%	Kurang	70.33%	Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)	22.2%	Kurang	48.1%	Cukup
3.	Kenyaringan suara	11.1%	Kurang Sekali	33.3%	Kurang

4.	Kelancaran bercerita	11.1%	Kurang Sekali	22.2%	Kurang
	Persentase Rata-rata	16.65%	Kurang Sekali	43.48%	Cukup
	Persentase Kelas			80%	

Pada tabel data perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak pada semua indikator, yaitu indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing mengalami peningkatan yang bervariasi untuk indikator keberhasilan kelas. Dari tabel data perbandingan observasi pada Pra Tindakan dengan Siklus I untuk indikator keberhasilan kelas dapat dilihat pada grafik yang ditampilkan di bawah ini:



Gambar 7. Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan dan Siklus I

Gambar 7 di atas menunjukkan mengenai perbedaan setiap indikator selama pelaksanaan penelitian, yaitu pada Pra Tindakan dan Siklus I. Pada masing-masing indikator yang diteliti pada penelitian kali ini, terlihat semua dapat meningkat setelah dilakukannya Siklus I jika dibandingkan dengan Pra Tindakan. Hal ini terjadi karena penyampaian keterampilan bercerita anak tidak

menggunakan permainan yang menarik. Pelaksanaan keterampilan bercerita sebelumnya memberikan tugas pada anak untuk maju di depan kelas dan menceritakan apa yang ditugaskan guru di depan kelas dan menghadap anak-anak lain. Anak lain terlihat biasa dalam menyampaikan dan cenderung merupakan komunikasi dua arah dengan gurunya saja dan selanjutnya guru menyampaikan kepada teman-teman tentang apa yang disampaikan oleh anak yang sedang berada di depan kelas tersebut. Peningkatan pada Siklus I ini terjadi karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah menggunakan *role playing* sebagai salah satu kegiatan bermain untuk anak dan salah satu metode untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak.

Pada tabel yang disajikan di bawah ini menunjukkan bagaimana nilai yang dicapai masing-masing anak pada pelaksanaan Pra Tindakan dan Siklus I. Berikut adalah tabel untuk data perkembangan masing-masing anak yang digunakan sebagai perbandingan keterampilan Pra Tindakan dan Siklus I, yaitu:

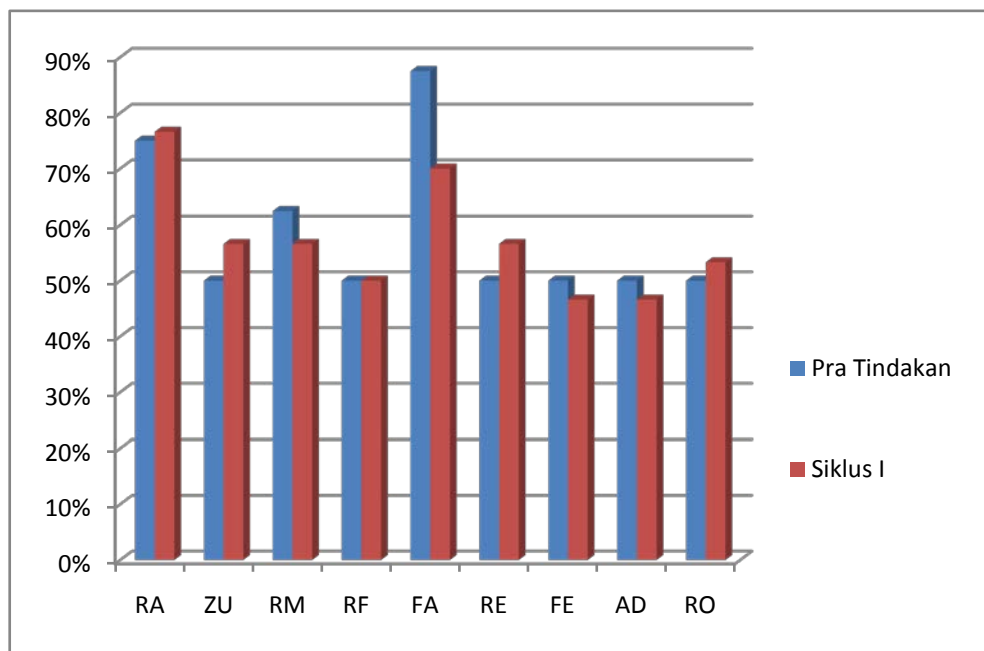
Tabel 10. Data Perbandingan Setiap Anak Pra Tindakan dan Siklus I

No.	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	RA	75%	Baik	76.6%	Baik
2.	ZU	50%	Cukup	56.6%	Cukup
3.	RM	62.5%	Baik	56.6%	Cukup
4.	RF	50%	Cukup	50%	Cukup
5.	FA	87.5%	Sangat Baik	70%	Baik
6.	RE	50%	Cukup	56.6%	Cukup
7.	FE	50%	Cukup	46.6%	Cukup
8.	AD	50%	Cukup	46.6%	Cukup
9.	RO	50%	Cukup	53.3%	Cukup

Tabel data observasi perbandingan pada Pra Tindakan dan Siklus I menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam bercerita sudah sebagian anak mengalami peningkatan dan beberapa anak lain memperoleh nilai yang cukup

stabil dalam tindakan tersebut. Namun, adapula beberapa yang mengalami penurunan pada Siklus I, yaitu RM, FA, FE, dan AD. Setelah pelaksanaan kegiatan yang berbeda pada Pra Tindakan dan Siklus I, beberapa anak (RM, FE, dan AD) yang belum mengalami penurunan merupakan anak-anak yang cenderung lebih banyak diam dan hanya berkomunikasi secukupnya saja, serta pelaksanaan yang masih di dalam ruang kelas sehingga anak masih merasakan suasana yang belum banyak berubah dibandingkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebelumnya.

Hasil yang diperoleh selama pelaksanaan Pra Tindakan dan Siklus I yang disajikan dalam tabel di atas, beberapa anak masih belum mampu pada indikator kelancaran bercerita. Sedangkan kenyaringan suara anak dalam bercerita juga masih perlu ditingkatkan, masih cukup banyak anak yang belum sesuai dalam menggunakan volume suara selama pelaksanaan tindakan. Masih banyak anak yang kurang tepat dalam penempatan volume suara untuk berkomunikasi dengan teman lain sesuai dengan jumlah anak maupun dengan tempat dimana anak berkomunikasi, sehingga anak-anak yang lain merasa kurang nyaman. Sedangkan untuk pengekspresian dan penggunaan *gesture* beberapa anak sudah cukup mampu sejak pelaksanaan Pra Tindakan dan mulai meningkat pada pelaksanaan Siklus I, sebagian besar anak lain belum mampu melaksanakan dengan baik kedua indikator tersebut. Hal tersebut dipengaruhi karena ada beberapa anak yang memang pendiam.



Gambar 8. Perbandingan Hasil Observasi Setiap Anak Pada Pra Tindakan dan Siklus I Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif

Pada diagram yang disajikan di atas, terlihat 4 anak mengalami peningkatan pada Pra Tindakan dan Siklus I dalam penelitian ini, yaitu RA, ZU, RE, dan RO. Namun adapula yang menurun sebanyak 4 anak, dan stabil berjumlah 1, yaitu RF. RF merupakan anak perempuan satu-satunya, sehingga terkadang komunikasinya dengan teman yang lain yang mayoritas merupakan anak laki-laki hanya seperlunya saja. Namun RF sudah dapat menunjukkan peningkatannya dengan baik pada pertemuan ketiga dalam Siklus I.

Berdasarkan data observasi yang sudah dilakukan pada Siklus I, keterampilan bercerita anak dengan *role playing* yang dilakukan selama 3 kali pertemuan mencapai 43.48%, berdasarkan nilai rata-rata dari 9 anak di kelas B1. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan kelas yang sudah ditentukan yaitu 80%, sehingga perlu dilakukannya tindakan Siklus II dengan

mengubah seting permainan dan media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan *role playing*.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum mencapai hasil yang diinginkan, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan dilakukannya beberapa perubahan, meliputi seting permainan dan media yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum dapat membedakan kenyaringan suara saat bercerita saat menghadapi banyak teman ataupun hanya sedikit, sehingga terdapat beberapa anak dalam permainan merasa kurang nyaman dan menjadi marah ataupun tidak suka. Selain itu, kelancaran dalam bercerita juga terhambat, terdapat beberapa anak yang belum cukup lancar dalam bercerita.

Belum tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan menjadi perlu dilaksanakannya Siklus II sebagai upaya untuk mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Selain itu, perubahan seting permainan dan media pembelajaran perlu dilakukan untuk kegiatan bercerita ekspresif ini sehingga anak bisa leluasa mengekspresikan idenya melalui *role playing*. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap permasalahan yang terdapat pada kelas B1 tentang keterampilan bercerita ekspresif anak yang belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Maka peneliti bersama guru kelas selanjutnya melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan cara, yaitu:

- 1) Setting permainan dirubah dengan menggunakan luar ruangan sebagai tempat bermain peran anak.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan lebih variatif dengan properti pendukung tema yang lebih mendukung sesuai dengan tema yang dibahas.

Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada Siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan keterampilan bercerita ekspresif anak. Perbaikan dilakukan bekerja sama dengan guru kelas B1.

3. Deskripsi Pelaksanaan

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan dalam penelitian merupakan hasil refleksi dari Siklus I yaitu dalam menyusun rencana kegiatan harian (RKH) dan media yang akan digunakan dalam *role playing*. Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 22 Januari 2013. Tema pembelajaran tentang “Rekreasi” dengan sub tema “Tempat Rekreasi”. Peneliti membuat RKH, menyiapkan rencana media pembelajaran dan instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan Siklus II yang selanjutnya melakukan diskusi bersama guru kelas B1 untuk menyepakati bersama pelaksanaan Siklus II. Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan yaitu hari Jumat tanggal 24 Januari 2014, dan pelaksanaan kedua hari Sabtu tanggal 25 Januari 2014. Kegiatan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB.

Teknis pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru kelas B1 dengan terlebih dahulu melakukan apersepsi mengenai tema yang akan dibahas dengan dilanjutkan menjelaskan kegiatan bermain yang salah satunya bermain peran untuk keterampilan bercerita ekspresif.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus II sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama Siklus II

Pelaksanaan pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 24 Januari 2014 dengan tema "Rekreasi" dan sub tema "Tempat Rekreasi (Pemancingan)". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak langsung menuju mushola untuk melakukan sholat berjamaah yang diikuti oleh seluruh anak di TK Arum Puspita, membaca iqro', dan berdoa memulai kegiatan juga dilakukan di dalam mushola. Selanjutnya anak masuk ke ruang kelas masing-masing dan anak kelas B1 duduk di kursi masing-masing dengan tertib dan rapi.

Guru mengucapkan salam, memanggil nama anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Tempat Rekreasi" dan salah satunya guru menjelaskan tentang tempat pemancingan. Guru menanyakan kepada anak tentang apa saja yang anak ketahui tentang ditempat pemancingan. Proses apersepsi berlangsung cukup aktif, anak-anak sudah mulai bercerita banyak mengenai hal yang mereka ketahui tentang tema yang dibahas. Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang belum

dimengerti dari tema yang dibahas. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru mengajak anak untuk bernyanyi dahulu agar anak-anak tetap semangat.

Kegiatan inti dimulai dengan langsung melakukan *role playing*. Guru menjelaskan mengenai media apa saja yang tersedia untuk bermain peran hari itu. Tempat pemancingan yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan guru berada di halaman sekolah, dan untuk menuju ke tempat pemancingan guru mengajak anak untuk menaiki kereta dengan melibatkan semua anak sebagai badan kereta dan guru menjadi lokomotif sekaligus masinis.

Anak antusias bermain dengan berekreasi di tempat pemancingan. Sepanjang bermain sambil memancing anak-anak terus bercerita hal-hal yang berhubungan dengan memancing ikan, walaupun masih terdapat anak yang lebih sering terdiam karena belum bisa memancing ikan. Namun, beberapa anak lain yang sudah baik dalam pemahamannya mengenai permainan yang dilakukan. Guru pendamping sesekali ikut dalam kelompok dengan terus mengamati permainan yang dilakukan anak.

Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita anak sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita saat memainkan sebuah peran. Ketika anak bermain mereka akan dengan mudah berkomunikasi dengan anak lain tanpa beban seperti hal nya harus berbicara di depan kelas, anak dapat mengucapkan bermacam kata yang mencerminkan siapa dirinya dan apa yang sedang dilakukan dengan tujuan memberikan penjelasan kepada teman lain. Penjelasan anak mengenai kegiatan

yang dimainkan oleh dapat dibantu dengan berbagai properti yang disiapkan guru, seperti alat-alat, dan media lain yang mendukung kegiatan berekreasi hari itu di tempat pemancingan.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik masih dengan berbagai pertanyaan untuk semakin memunculkan keberanian anak mengemukakan ide mereka. Anak diberi banyak kesempatan kesempatan mengungkapkan hal-hal yang sulit untuk mereka atau hal-hal yang menyenangkan selama pembelajaran. Anak terlihat senang dan tanpa beban dalam kegiatan bermain ini, karena tidak adanya tugas yang harus anak selesaikan. Guru memberi tahukan tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan do'a sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari keterampilan pengekspresian wajah dan penggunaan intonasi dalam bercerita. Hasil keterampilan bercerita ekspresif pada tindakan pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 11. Data Observasi Siklus II Pertemuan 1

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	8	88.8%	1	11,1%	Sangat Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas	7	77.7%	2	22,2%	Baik

	pesan dan informasi yang ingin disampaikan					
3.	Kenyaringan suara	7	77.7%	2	22,2%	Baik
4.	Kelancaran bercerita	7	77.7%	2	22,2%	Baik

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita sudah dapat dilakukan dengan baik oleh 8 anak, yaitu RA, ZU, RM, RF, FA, RE, FE dan RO. Penggunaan *gesture* mencapai 77.7% dari jumlah 7 anak yang mampu, yaitu RA, ZU, RM, FA, RE, FE dan AD. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara, RA, ZU, RM, RF, FA, RE, dan RO sudah mampu melaksanakan dengan baik. Kelancaran bercerita juga sudah mencapai 77.7% dengan 7 anak mampu, yaitu RA, ZU, RF, FA, RE, FE, dan AD. Sehingga persentase indikator keberhasilan kelas untuk pertemuan pertama pada Siklus II untuk semua indikator berada pada kriteria baik-sangat baik (dapat dilihat pada lampiran nilai anak halaman 131).

2) Pertemuan kedua Siklus II

Pelaksanaan pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 25 Januari 2014 dengan tema "Rekreasi" dan sub tema "Tempat Rekreasi (Pantai)". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan tanya jawab mengenai tema dan pengalaman anak sebelum berangkat sekolah, kegiatan imtaq yaitu hafalan do'a dan surat pendek, serta tepuk-tepuk islami. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak langsung menuju ruang kelas dan duduk di kursi masing-masing dengan tertib dan rapi. Guru mengucapkan salam, memanggil nama anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi.

Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang “Tempat Rekreasi” dan setelah pada pertemuan sebelumnya guru menjelaskan mengenai tempat pemancingan, pada pertemuan kedua guru menjelaskan tentang pantai. Guru menanyakan kepada anak tentang apa saja yang anak ketahui tentang pantai. Proses apersepsi berlangsung aktif, anak-anak bercerita banyak mengenai hal yang mereka ketahui tentang tema yang dibahas. Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang belum dimengerti dari tema yang dibahas. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru mengajak anak untuk bernyanyi.

Kegiatan inti dimulai dengan langsung melakukan *role playing*. Guru menjelaskan mengenai media apa saja yang tersedia untuk bermain peran hari itu. Pantai yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan guru berada di halaman sekolah dengan memanfaatkan pasir yang ada. Anak antusias bermain dengan berekreasi di pantai. Semua anak bermain dengan aktif dan memilih media apa yang digunakan untuk bermain sesuai dengan keinginan anak. Sepanjang bermain anak-anak terus bercerita hal-hal yang berhubungan dengan pantai. Semua anak sudah baik dalam pemahamannya mengenai permainan yang dilakukan. Guru pendamping sesekali ikut dalam kelompok dengan terus mengamati permainan yang dilakukan anak.

Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita anak sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita saat memainkan sebuah peran sudah baik. Ketika anak bermain mereka akan dengan mudah berkomunikasi dengan anak lain tanpa beban

seperti hal nya harus berbicara di depan kelas, anak dapat mengucapkan bermacam kata yang mencerminkan siapa dirinya dan apa yang sedang dilakukan dengan tujuan memberikan penjelasan kepada teman lain. Penjelasan anak mengenai kegiatan yang dimainkan oleh dapat dibantu dengan berbagai properti yang disiapkan guru, seperti alat-alat, dan media lain yang mendukung seperti media yang digunakan untuk berekreasi di pantai. Peneliti juga menemukan hampir keseluruhan anak sudah dapat bercerita dengan baik dengan kalimat yang sederhana (dapat dilihat CL.5)

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik masih dengan berbagai pertanyaan untuk semakin memunculkan keberanian anak mengemukakan ide mereka. Anak diberi banyak kesempatan kesempatan mengungkapkan hal-hal yang sulit untuk mereka atau hal-hal yang menyenangkan selama pembelajaran. Anak terlihat senang dan tanpa beban dalam kegiatan bermain ini, karena tidak adanya tugas yang harus anak selesaikan. Guru memberi tahukan tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan do'a sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari keterampilan pengekspresian wajah dan penggunaan intonasi dalam bercerita. Hasil keterampilan bercerita ekspresif pada tindakan pertemuan pertama dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Data Observasi Siklus II Pertemuan 2

No	Aspek yang diamati	Pertemuan II				Kriteria Jumlah Anak yang Mampu
		Jumlah Anak yang Mampu	Persentase	Jumlah Anak yang Belum Mampu	Persentase	
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	9	100%	-	-	Sangat Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	9	100%	-	-	Sangat Baik
3.	Kenyaringan suara	8	88.8%	1	11,1%	Sangat Baik
4.	Kelancaran bercerita	8	88.8%	1	11,1%	Sangat Baik

Pada tabel data observasi pertemuan kedua di atas, diketahui bahwa pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita dan penggunaan *gesture* sudah dapat dilakukan oleh seluruh anak dengan persentase 100%. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara, sudah meningkat sebanyak 8 anak yang mampu melakukan dengan baik, yaitu RA, ZU, RM, RF, FA, FE, AD, dan RO. Sama halnya dengan indikator kenyaringan suara, untuk indikator kelancaran bercerita pada pertemuan kedua ini sudah mencapai 88.8% dari jumlah 8 anak, yaitu RA, ZU, RM, RF, FA, RE, FE, dan RO. Sehingga indikator keberhasilan kelas untuk semua indikator berada pada kriteria sangat baik (dapat dilihat pada lampiran nilai anak halaman 132).

C. Observasi

Observasi dilakukan ketika kegiatan bermain peran (*role playing*). Peneliti menggunakan panduan instrumen observasi pada pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara, dan kelancaran dalam bercerita. Peneliti mengamati perkembangan keterampilan bercerita ekspresif anak pada

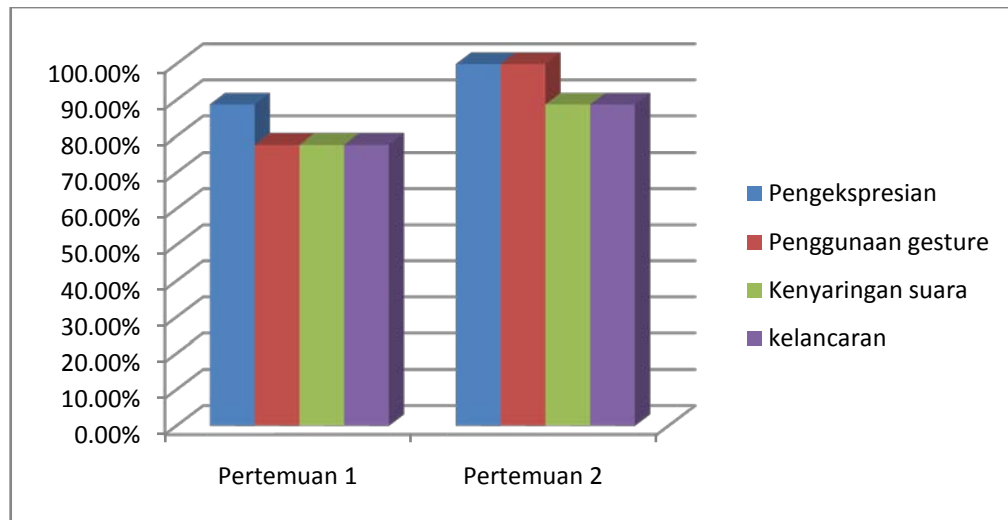
Siklus II dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Hasil pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mulai mengalami peningkatan dari hasil pengamatan Siklus I. Hasil Pelaksanaan tindakan Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 13. Data Kumulatif Observasi Siklus 1I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		% Rata-rata	Kriteria
		%	Kriteria	%	Kriteria		
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	88.8%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik	94.4%	Sangat Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>) yang sesuai untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan	77.7%	Baik	100%	Sangat Baik	88.85%	Sangat Baik
3.	Kenyaringan suara	77.7%	Baik	88.8%	Sangat Baik	83.25%	Sangat Baik
4.	Kelancaran bercerita	77.7%	Baik	88.8%	Sangat Baik	83.25%	Sangat Baik
Persentase Rata-rata						87.43%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada indikator pengekspresian wajah sesuai dengan cerita dan penggunaan *gesture* sudah meningkat sangat baik hingga mencapai persentasi 100% atau keseluruhan anak sudah mampu melaksanakan dengan baik. Kenyaringan suara dan kelancaran bercerita, masing-masing mengalami peningkatan sebanyak 11.1% pada pertemuan kedua dengan jumlah anak yang mampu sebanyak 8 anak, sehingga mencapai persentase 88.8% pada Siklus II ini. Sehingga, pelaksanaan Siklus II yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan sudah mencapai persentase rata-rata 87,43%. Hasil ini sudah menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak sudah mencapai

indikator keberhasilan kelas yang ditentukan. Data pada tabel di atas dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:



Gambar 9. Data Kumulatif Observasi Siklus II

Pada gambar di atas dapat dilihat peningkatan pada Siklus II terlihat pada setiap indikator, yaitu pengekspresian, penggunaan *gesture* anak, kenyaringan suara, dan kelancaran bercerita masing-masing mengalami peningkatan pada pertemuan kedua. Untuk kenyaringan suara dan kelancaran bercerita mengalami peningkatan sebanyak 11.1% pada pertemuan kedua. Secara keseluruhan indikator penelitian yang ditetapkan pada penelitian Siklus II sudah mencapai persentase indikator keberhasilan kelas pada kriteria sangat baik. Setting permainan yang dilakukan di luar ruangan juga berpengaruh pada hasil yang diperoleh pada Siklus II, anak semakin bebas bereksplorasi dengan dirinya dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Selain itu, anak juga tidak harus duduk bermain di dalam kelas.

Data observasi kumulatif perkembangan untuk masing-masing anak selama dua pertemuan pada Siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan diagram di bawah ini, yaitu:

Tabel 14. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus II

No.	Nama Anak	Aspek Yang Dinilai				Jumlah
		Peng- ekspresian	Penggunaan <i>Gesture</i>	Kenyaringan Suara	Kelancaran Bercerita	
1.	RA					
	Pertemuan 1	2	2	2	2	8
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					80%	Kriteria : Baik
2.	ZU					
	Pertemuan 1	2	2	2	2	8
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					80%	Kriteria : Baik
3.	RM					
	Pertemuan 1	2	2	2	1	7
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					75%	Kriteria : Baik
4.	RF					
	Pertemuan 1	2	1	2	2	7
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					75%	Kriteria : Baik
5.	FA					
	Pertemuan 1	2	2	2	2	8
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					80%	Kriteria : Baik
6.	RE					
	Pertemuan 1	2	2	2	2	8
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					80%	Kriteria : Baik
7.	FE					
	Pertemuan 1	2	2	1	2	7
	Pertemuan 2	2	2	2	1	7
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					70%	Kriteria : Baik
8.	AD					
	Pertemuan 1	1	2	1	2	6
	Pertemuan 2	2	2	2	1	7
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					65%	Kriteria : Baik
9.	RO					
	Pertemuan 1	2	1	2	1	6
	Pertemuan 2	2	2	2	2	8
Persentase Rata-rata Selama Siklus I					70%	Kriteria : Baik

Tabel data observasi pada Siklus II selama dua kali pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam bercerita sudah semakin

menunjukkan. Peningkatan dan beberapa anak lain memperoleh nilai di atas nilai maksimal dalam tindakan tersebut. Setelah pelaksanaan kegiatan yang berbeda pada Siklus II berdasarkan hasil refleksi Siklus I, yaitu seting permainan yang dilaksanakan di luar kelas, berhasil menunjukkan hasil bahwa semua anak semakin meningkat pada Siklus II ini. Untuk RA, ZU, FA, dan RE dalam perolehan nilai keseluruhan indikator selama pelaksanaan Siklus II selama dua kali pertemuan sudah mencapai nilai maksimal, yaitu 8. Sedangkan untuk sebagian anak lain sudah mengalami peningkatan pada pertemuan kedua. Nilai yang diperoleh pada pertemuan kedua bervariasi. RM, RF, dan RO sudah mencapai nilai maksimal pada pertemuan kedua, namun untuk FE dan AD masih berada di nilai 7 namun sudah meningkat bila dibandingkan dengan pertemuan pertama maupun pada Siklus I.

Untuk beberapa indikator penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini, keterampilan anak untuk meningkatkan nilai tersebut terjadi pada pertemuan kedua, sedangkan untuk FE dan AD mengalami penurunan nilai yang pada indikator kelancaran bercerita jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Keberhasilan peningkatan keterampilan anak pada Siklus II ini terjadi karena anak melakukan kegiatan di luar ruangan yang menjadikan anak tidak terkungkung dan terpatok dengan kegiatan pembelajaran konvensional di dalam ruangan. Suasana di luar ruangan juga semakin menjadikan anak belajar untuk menyatu dengan alam.

Berdasarkan penjelasan tabel yang sudah disajikan di atas, data observasi kumulatif peningkatan keterampilan anak dalam bercerita ekspresi juga dipaparkan pada gambar di bawah ini, yaitu:



Gambar 10. Data Observasi Kumulatif Perkembangan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Selama Siklus II

Pada gambar di atas dapat dilihat peningkatan pada masing-masing anak sudah semakin terlihat pada indikator pengekspresian, penggunaan *gesture* anak, kenyaringan suara, serta kelancaran bercerita yang merupakan indikator dalam penelitian tersebut. Berdasarkan gambar di atas, terlihat RA, ZU, FA, dan RE sudah mencapai nilai maksimal pada kedua pertemuan. Sedangkan 3 anak lain yaitu RM, RF, dan RO mencapai nilai maksimal pada pertemuan kedua, dan yang terakhir yaitu FE dan AD sudah mencapai nilai mampu walaupun belum mencapai nilai maksimal. Secara keseluruhan indikator penelitian yang ditetapkan pada penelitian Siklus II sudah mencapai persentase indikator keberhasilan kelas pada kriteria sangat baik.

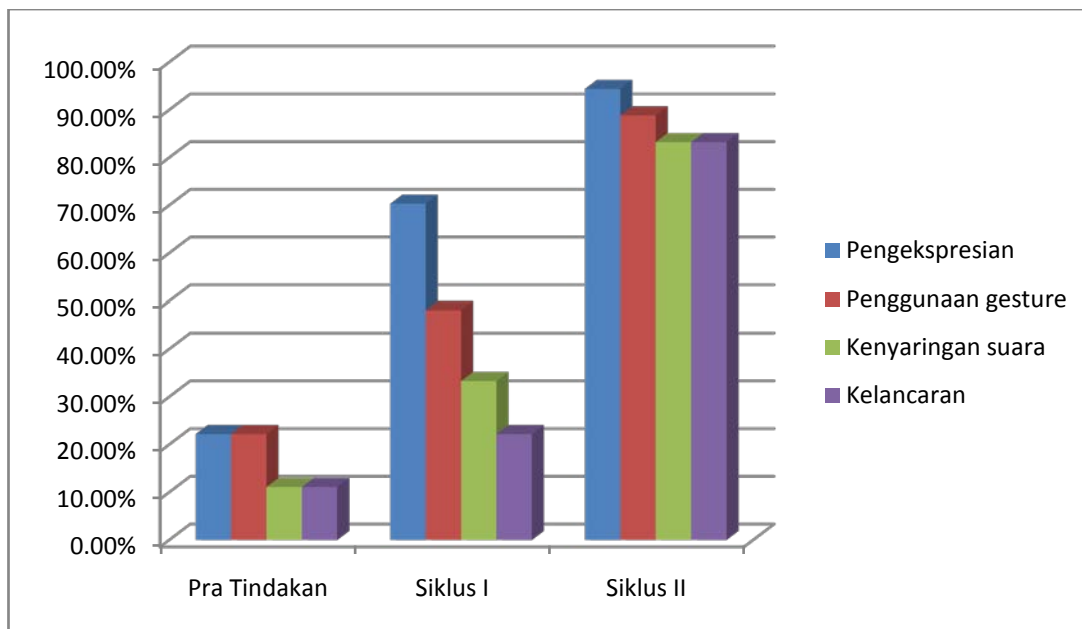
Dari hasil pelaksanaan Siklus II, maka dapat dilakukan perbandingan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita ekspresif anak. Dalam perbandingan ini, pelaksanaan penelitian sejak awal yaitu sejak Pra Tindakan, serta Siklus I dapat dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada Siklus II. Data perbandingan pelaksanaan penelitian sejak Pra Tindakan hingga Siklus II dipaparkan pada tabel di bawah ini, yaitu:

Tabel 15. Data Perbandingan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita	22.2%	Kurang	70.33%	Baik	94.4%	Sangat Baik
2.	Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)	22.2%	Kurang	48.1%	Cukup	88.85%	Sangat Baik
3.	Kenyaringan suara	11.1%	Kurang Sekali	33.3%	Kurang	83.25%	Sangat Baik
4.	Kelancaran bercerita	11.1%	Kurang Sekali	22.2%	Kurang	83.25%	Sangat Baik
	Persentase Rata-rata	16.65%	Kurang Sekali	43.48%	Cukup	87.43%	Sangat Baik
	Persentase Keberhasilan					80%	

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada keseluruhan indikator keterampilan bercerita ekspresif untuk semua indikator yang sudah ditetapkan mengalami peningkatan yang signifikan sejak dilaksanakannya Pra Tindakan hingga Siklus II. Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita dan penggunaan *gesture* selama pelaksanaan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan sebanyak masing-masing 24.07% dan 40.75% sehingga mencapai 94,4% dan 88.85%. Sedangkan untuk indikator kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita meningkat sebanyak 49.95% dan 61.05% hingga kedua indikator ini mencapai persentase sebanyak 83.25% pada Siklus II.

Dari tabel data perbandingan observasi pada Pra Tindakan dengan Siklus I dapat dilihat pada grafik yang ditampilkan di bawah ini, yaitu:



Gambar 11. Perbandingan Hasil Observasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada gambar di atas, dapat diketahui bahwa pada keseluruhan indikator keterampilan bercerita ekspresif mengalami peningkatan sejak pelaksanaan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Pengekspresian wajah sesuai dengan cerita, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara, kelancaran bercerita selama pelaksanaan Pra Tindakan. Siklus I, dan Siklus II menunjukkan peningkatan bervariasi. Untuk keseluruhan indikator selama pelaksanaan tindakan, peningkatan berkisar antara 11.1% - 61.05% setiap pergantian Siklus. Untuk indikator kenyaringan suara dan kelancaran bercerita mencapai persentase yang sama pada Siklus II dan merupakan peningkatan yang cukup banyak dibandingkan dengan indikator lain. Perubahan setting kegiatan pembelajaran yang dilakukan berbeda pada setiap

penelitian menjadi salah satu faktor semakin meningkatnya keterampilan anak dalam bercerita ekspresif.

Berikut ini data perbandingan hasil observasi untuk setiap anak yang dilakukan sejak pelaksanaan Pra Tindakan, hingga Siklus II. Perbandingan hasil observasi ini dilihat berdasarkan persentase rata-rata setiap siklus yang sudah dilaksanakan oleh masing-masing anak.

Tabel 16. Perbandingan Hasil Observasi Setiap Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

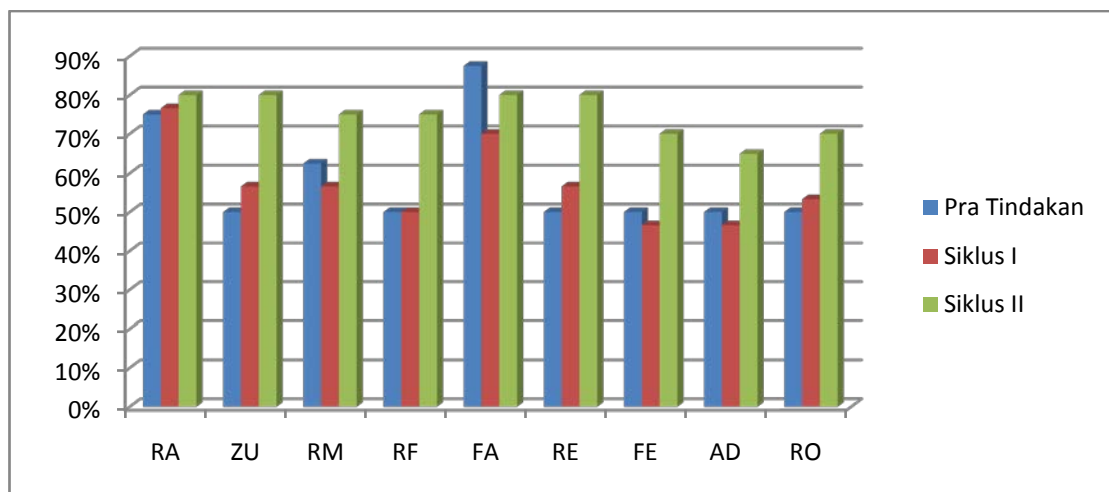
No.	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
1.	RA	75%	Baik	76.6%	Baik	80%	Baik
2.	ZU	50%	Cukup	56.6%	Cukup	80%	Baik
3.	RM	62.5%	Baik	56.6%	Cukup	75%	Baik
4.	RF	50%	Cukup	50%	Cukup	75%	Baik
5.	FA	87.5%	Sangat Baik	70%	Baik	80%	Baik
6.	RE	50%	Cukup	56.6%	Cukup	80%	Baik
7.	FE	50%	Cukup	46.6%	Cukup	70%	Baik
8.	AD	50%	Cukup	46.6%	Cukup	65%	Baik
9.	RO	50%	Cukup	53.3%	Cukup	70%	Baik

Tabel data observasi hasil perbandingan nilai yang dicapai masing-masing anak pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan anak dalam bercerita sudah semakin mengalami peningkatan untuk keseluruhan anak pada Siklus II. Setelah pelaksanaan kegiatan yang berbeda pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II, beberapa anak yang sudah mampu mengekspresikan dirinya dalam bercerita merupakan anak-anak yang cenderung lebih banyak diam dan hanya berkomunikasi secukupnya saja, namun saat pelaksanaan Siklus II anak-anak tersebut sudah dapat menunjukkan peningkatannya semakin lebih baik. Hal ini berhubungan dengan *setting* tempat yang digunakan dalam penelitian Siklus II yaitu diluar ruangan. Untuk beberapa anak mengalami penurunan pada pelaksanaan Siklus I jika dibandingkan dengan

Pra Tindakan, namun dapat kembali meningkat pada pelaksanaan Siklus II. Sedangkan untuk beberapa anak yaitu RA, ZU, RE, dan RO terus mengalami peningkatan hingga Siklus II.

Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan bercerita ekspresif pada ketiga rangkaian pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terlaksana dengan sangat baik, anak-anak dapat mengembangkan diri dengan bercerita mengenai apa yang sedang diperankan olehnya. Penggunaan *role playing* juga menjadikan anak merasa tidak terbebani dalam melakukannya, karena dilakukan tanpa harus berdiri di depan kelas dan menyampaikan idenya dengan menggunakan media seperti LKA atau bahkan tanpa menggunakan media pendukung yang menjelaskan cerita yang dimaksudkan oleh anak.

Berdasarkan data tabel yang sudah dijelaskan di atas, berikut paparan hasil perbandingan peningkatan keterampilan masing-masing anak pada seluruh rangkaian penelitian yang dilaksanakan dimulai saat Pra Tindakan hingga pelaksanaan Siklus II dengan berbagai pengaturan yang dibutuhkan.



Gambar 12. Perbandingan Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Setiap Anak Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Pada gambar di atas, dapat diketahui bahwa pada keseluruhan rangkaian penelitian yang dilakukan mengalami perkembangan yang bervariasi sejak pelaksanaan Pra Tindakan, Siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan keterampilan anak bercerita ekspresif semakin menunjukkan peningkatan pada pelaksanaan Siklus II. Untuk RA, ZU, RE, dan RO terus mengalami peningkatan hingga akhir pelaksanaan Siklus II. Sedangkan untuk RF tidak mengalami peningkatan pada Siklus I, namun untuk pelaksanaan Siklus II RF mengalami peningkatan yang cukup besar. Selanjutnya, untuk 4 anak lain yaitu RM, FA, FE, dan AD mengalami penurunan pada Siklus I jika dibandingkan dengan Pra Tindakan, namun keempatnya dapat menunjukkan keterampilannya pada Siklus II hingga lebih tinggi dibandingkan pelaksanaan Pra Tindakan. Peningkatan yang dicapai setiap siklus meningkat secara signifikan. Perubahan setting kegiatan pembelajaran yang dilakukan berbeda pada setiap penelitian menjadi salah satu faktor semakin meningkatnya keterampilan anak dalam bercerita ekspresif.

Berdasarkan data pengamatan yang sudah dilakukan pada Siklus II, keterampilan bercerita anak dengan *role playing* yang dilakukan selama 2 kali pertemuan mencapai 87.43%, berdasarkan nilai rata-rata dari 9 anak di kelas B1. Hasil penelitian sudah mencapai indikator keberhasilan kelas yang ditetapkan yaitu 80%, sehingga pengamatan pada Siklus II dihentikan, karena keterampilan anak dalam bercerita ekspresif sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pelaksanaan Siklus II juga berhasil dilaksanakan sesuai dengan aspek penilaian yang tertera dalam instrument penelitian, yaitu pengekspresian wajah, penggunaan sikap (*gesture*), kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan sudah mencapai hasil yang diinginkan, sehingga tidak perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus II menunjukkan bahwa anak sudah dapat menunjukkan keterampilan dalam bercerita ekspresif dengan aspek yang sudah ditentukan dalam instrument penelitian. Dalam pengamatan pelaksanaan siklus II saat proses pembelajaran berlangsung dengan *role playing* dengan merubah *setting* permainan dan media pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas, menunjukkan bahwa keterampilan anak semakin menunjukkan perkembangan. Hal ini dikarenakan beberapa hal yang membuat anak lebih bebas bereksplorasi dan menyatu dengan alam jika dilakukan di luar kelas. Anak juga tidak merasa takut untuk membuat kegaduhan dan mengganggu teman lain yang sedang bermain di kelas yang berbeda.

Dalam pelaksanaan Siklus II dapat diamati bahwa dengan *role playing*, anak dapat bercerita ekspresif dengan baik. Dari hasil pengamatan siklus II telah menunjukkan hasil keberhasilan 80%, maka penelitian pada pertemuan kedua dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif anak sesuai aspek bahasa anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas B1 yang dilakukan selama enam kali pertemuan

yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif dengan *role playing* anak mengalami peningkatan. Kegiatan bercerita sebelum menggunakan *role playing* dilakukan dengan bercerita di depan kelas dengan media gambar hasil karya anak sendiri maupun dengan LKA yang disediakan, sehingga beberapa anak yang kesulitan dalam penyampaian cerita. Melihat hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Pra Tindakan, maka peneliti bersama guru kelas melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan diatas dengan kegiatan bermain peran.

Role playing digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif anak pada pembelajaran bahasa (bercerita) selama dua siklus. Peningkatan perkembangan keterampilan bercerita ekspresif pada anak dapat dilihat dengan semakin meningkatnya keaktifan anak bercerita mengenai peran maupun permainan yang dilakukannya pada anak lain dengan memanfaatkan media dan properti pendukung yang ada selama pelaksanaan permainan. Perkembangan keterampilan anak berlangsung secara bertahap setiap pelaksanaan tindakan dengan fokus pada indikator yang dinilai, yaitu pengekspresian, penggunaan *gesture* tubuh, kenyaringan suara, serta kelancaran dalam bercerita.

Pada kemampuan anak dalam kenyaringan suara serta kelancaran bercerita mengalami peningkatan bertahap. Anak mampu membedakan kenyaringan suara yang digunakan saat berhadapan dengan anak lain sesuai dengan jumlah anak yang mendengarkan serta situasi ruangan bermain. Sedangkan untuk kelancaran dalam bercerita, anak dapat bercerita dengan baik dengan meminimalkan penggunaan bunyi-bunyi tertentu seperti e..., anu..., a..., dan sebagainya antara

bagian-bagian yang terputus-putus yang dapat mengganggu penangkapan pendengar. Penelitian pada keterampilan bercerita ekspresif anak sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Applebee dalam Tomkins (dalam Muh. Nur, 2005: 30) anak TK telah memiliki konsep tentang cerita, apa yang dimaksud dalam cerita, merespon cerita, dan menyampaikan ceritanya sendiri kepada orang lain.

Sejalan dengan Piaget dalam teori *constructive* nya yang terkenal menjelaskan bahwa pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap anak. Sehingga, melalui interaksi sosial, anak akan mengalami peningkatan kemampuan berpikir. Keterampilan bercerita ekspresif pada penelitian ini menggunakan empat indikator non-kebahasaan dalam bercerita, yaitu pengekspresian, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara, dan kelancaran dalam bercerita.

Penelitian dalam meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif anak dengan *role playing* yang dipilih berdasarkan prinsip bermain sambil belajar. Keterampilan bercerita ekspresif anak sebelum dengan bermain peran, dilakukan dengan bercerita di depan kelas menggunakan gambar hasil karya anak maupun dengan LKA (Lembar Kegiatan Anak) yang telah disediakan sehingga anak masih sulit untuk mengekspresikan cerita yang akan disampaikan. Kegiatan bercerita di depan kelas membutuhkan keberanian dan keterampilan bercerita yang baik, oleh karena itu keterbatasan keberanian anak untuk menyampaikan ide cerita di depan kelas menjadikan anak diam dan terkadang suara yang dihasilkan hanya dapat

didengar oleh guru yang berdiri di sebelahnya yang selanjutnya harus disampaikan kembali oleh guru kepada anak-anak yang lain.

Hasil yang diperoleh setelah bermain peran atau *role playing*, keaktifan dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan bercerita ekspresif dapat terlihat ketika anak menceritakan peran yang dimainkannya, serta menjelaskan permainan apa yang sedang dimainkannya, dan menceritakan pengalamannya yang sesuai dengan permainan yang dilakukan dalam bermain peran tersebut. Bermain peran atau *role playing* merupakan kegiatan bermain yang memainkan kreativitas dan imajinasi anak, sehingga permainan dapat dieksplorasi oleh anak dalam membangun pengetahuannya dan pengalamannya. Pelaksanaan bermain peran disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dibahas. Dalam melakukan *role playing*, melibatkan keaktifan dan kreativitas ide anak dalam memerankan peran yang sudah dipilihnya.

Pelaksanaan *role playing* pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang diatur setelah melakukan refleksi pada penelitian sebelumnya. Setting tidak hanya bertindak sebagai batas wilayah (area) dimana penceritaan berlangsung namun lebih jauh setting merupakan bagian dari semua yang terlibat dalam penceritaan, atau sebaliknya setting juga dapat melahirkan komponen-komponen dalam penceritaan. Setting adalah waktu dan tempat dimana sebuah cerita berlangsung (Bachtar, 2005: 96-97). Pada pelaksanaan tindakan Siklus I, *role playing* dilakukan di dalam ruang kelas anak yang di *setting* sesuai dengan tema yang dibahas, namun hasil penelitian yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan anak. Sehingga dalam refleksi yang dilakukan pada Siklus I

menghasilkan perencanaan yang dibuat secara kolaboratif dengan guru untuk mengubah seting bermain anak, yaitu diluar ruangan atau *outdoor*. Saat pelaksanaan Siklus II dilaksanakan di luar ruangan, anak cenderung lebih dapat lebih eksploratif dengan apa yang sedang dilakukannya, termasuk dalam hal berbahasa.

Outdoor atau di luar ruangan merupakan salah satu lingkungan belajar yang dapat menunjang perkembangan diri anak. Lingkungan belajar berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk anak. Lingkungan tersebut dapat pula meningkatkan keaktifan belajar, oleh karena itu lingkungan belajar perlu di tata semestinya disesuaikan dengan kebutuhan dan sesuai dengan rentang usia anak. Perabotan yang digunakan harus aman, dibatasi namun anak tetap bisa berinteraksi satu sama lain.

Gary Moore (2002) menjelaskan terdapat 10 prinsip yang harus dirancang oleh arsitektur dalam perkembangan anak usia dini, yang diantaranya yaitu modifikasi di ruang terbuka dan aktivitas di luar kelas. Untuk modifikasi di luar terbuka lebih menekankan mengenai apa yang diperhatikan seorang pendidik maupun orang dewasa untuk menciptakan lingkungan bermain di luar ruangan yang nyaman dengan tetap memperhatikan perkembangan anak. Sedangkan aktivitas ruangan harus di desain dengan nyaman dan baik, mempertimbangkan keadaan lingkungan sekitar. Sehingga kebutuhan anak untuk koneksi visual dan gerakan motoriknya dapat bergerak dengan bebas. Keragaman kegiatan yang ada diluar kelas juga harus diperhatikan, seperti bermain peran atau bermain fantasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini.

Keberhasilan pelaksanaan Siklus II yang menggunakan seting di luar ruangan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk dapat menarik minat anak. Hal ini dikarenakan, anak akan lebih tertarik untuk memanfaatkan beragam hal yang ditemuinya di luar ruangan serta lebih menumbuhkan aktivitas belajar anak yang akan semakin meningkat. Memanfaatkan lingkungan sekitar di luar kelas saat pelaksanaan penelitian Siklus II mengajak anak-anak untuk mengamati lingkungan. Hal ini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, dan budaya, perkembangan emosional serta intelektual anak. Selain itu, lingkungan bermain di luar ruangan menjadikan anak lebih dapat menyatu dengan alam dan atmosfer atau suasana yang diciptakan dari alam juga lebih natural, sehingga pikiran anak lebih segar dan selanjutnya mempengaruhi suasana hati dan menciptakan kegiatan bermain yang semakin bermakna.

Pada saat pelaksanaan *role playing* di luar kelas, anak yang saat di dalam kelas terlihat diam dan ada salah seorang anak yang kondisinya kurang sehat menjadi kembali bersemangat untuk mengikuti kegiatan bermain yang dilakukan oleh teman-temannya yang lain. Alam memberikan sesuatu yang berbeda yang tidak anak dapatkan di dalam ruang kelas. Kondisi seperti ini yang menjadikan kegiatan bermain menjadi semakin bermakna, tanpa melupakan seluruh aspek perkembangan yang harus dicapai anak.

Berikut ini, beberapa kelebihan mengenai kegiatan bermain di luar ruangan yang dipaparkan oleh Parenting dalam blog nya, yaitu anak menjadi tidak terpaku pada teori tetapi mengalami langsung pengetahuan yang dipelajari, meninggalkan sistem belajar yang konvensional, tidak mengungkung anak di

dalam 4 sisi dinding. Selain itu, anak juga terhindar dari kejenuhan, kebosanan, dan persepsi belajar hanya di dalam kelas, serta mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan bebas dan menyenangkan tanpa rasa takut membuat gaduh.

Penggunaan *role playing* dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan setiap tahapan-tahapan yang terus berkembang menjadi tahap bermain peran yang matang untuk anak, sesuai dengan tahap bermain peran yang dikemukakan oleh Mukhtar Latif, dkk (2013: 211), menjelaskan bahwa dalam perkembangan main peran, terdapat beberapa tahapan yang dilalui anak, diantaranya 1) tahap awal pura-pura, 2) tahap pura-pura dengan dirinya, 3) tahap pura-pura dengan yang lain, 4) tahap pengganti, 5) tahap pura-pura dengan objek benda, 6) tahap agen aktif, 7) tahap urutan yang belum berbentuk cerita, 8) tahap ke urutan cerita, 9) tahap perencanaan. Konsep pembelajaran untuk anak usia dini adalah anak belajar dalam memperoleh konsep pengetahuannya melalui media konkret dan dapat dieksplor oleh anak. Hal tersebut dapat dilihat dari eksplorasi anak menyampaikan ide dan gagasannya dalam sebuah cerita saat memerankan sebuah peran maupun menceritakan permainan yang dilakukan kepada anak lain dengan mengekspresikan diri dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki melalui benda kongkret yang ada. Pengetahuan anak berupa pengalaman yang telah ada tentang peran maupun hal-hal yang berhubungan dengan permainan yang dilakukannya terhadap lingkungan sekitar dengan menggunakan bahasa sesuai dengan kematangan anak.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan keterampilan bercerita ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan *role playing* mengalami peningkatan yang baik. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan, yaitu:

1. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini hanya terbatas pada unsur non-kebahasaan saja.
2. Penelitian ini hanya dapat dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun di kelas B1 TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas B1 disimpulkan bahwa keterampilan bercerita ekspresif anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dengan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrumen penelitian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus yaitu kondisi Pra Tindakan sebesar 16.65%, dan masih berada pada kriteria kurang berdasarkan pada indikator keberhasilan yang ditentukan. Pada Siklus I sebesar 43.48% dengan peningkatan sekitar 26.83%. persentase tersebut sudah mulai menunjukkan peningkatan dan berada pada kriteria cukup. Sedangkan untuk hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II sebesar 87.43% dengan peningkatan hingga mencapai 40,4%, dan sudah berada pada kriteria sangat baik berdasarkan dengan indikator yang sudah ditentukan, sehingga persentase peningkatan keterampilan bercerita ekspresif anak secara keseluruhan sudah mencapai indikator keberhasilan. Keseluruhan persentasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan persentase dari jumlah anak yang sudah mampu melakukan aspek yang dinilai dan sudah tertera pada instrumen penelitian.

Keberhasilan pelaksanaan Siklus II dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan hasil yang diinginkan ketika dilaksanakan di luar kelas. Dalam pelaksanaannya, penataan tempat disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan *role playing* dan tetap mementingkan kenyamanan dan keamanan untuk anak. Pelaksanaan di luar kelas sangat membantu kegiatan bermain lebih hidup, karena

anak merasa lebih bebas dan menyatu dengan alam. Suasana yang dibangun juga semakin menyegarkan pikiran anak dan mempengaruhi pula pada suasana hati anak, sehingga kegiatan bermain juga semakin bermakna.

Dari hasil yang telah didapatkan melalui pengamatan selama 6 kali pertemuan menunjukkan bahwa *role playing* dapat menunjang proses belajar mengajar pada aspek bahasa anak yaitu keterampilan bercerita ekspresif anak sehingga mengalami peningkatan berdasarkan faktor-faktor non-kebahasaan dalam bercerita anak yaitu pengekspresian, penggunaan *gesture*, kenyaringan suara, dan kelancaran dalam bercerita.

B. Saran

Ada beberapa hal yang disampaikan oleh penulis sebagai saran :

1. Guru hendaknya dapat terus mengembangkan berbagai kegiatan bermain yang dapat mengembangkan dan meningkatkan perkembangan bahasa anak salah satunya meningkatkan perkembangan keterampilan bercerita ekspresif anak sesuai dengan karakteristik anak dan prinsip bermain sambil belajar, seperti dengan menggunakan *role playing* dalam proses pembelajaran sebagai suatu variasi permainan dalam proses pembelajaran.
2. Untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran untuk mengembangkan aspek kebahasaan anak khususnya bercerita. Maka cerita akan lebih bermakna, jika dilengkapi dengan media yang sesuai dan memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia
- Ahmad A. K. Muda. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Reality Publisher
- Bachtiar S. Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-Kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Badko TKA-TPA Mergangsan. (2010). Teknik Bercerita Untuk Anak Usia Dini Kak Bimo Master Dongeng Indonesia. Diakses dari <http://badkomergangsan.wordpress.com/2010/03/20/teknik-bercerita-untuk-anak-usia-dini-kak-bimo-master-dongeng-indonesia/>) pada tanggal 25 November 2013, jam 19.00 WIB
- Bagus Nugraha. (2011). *Pengertian Narasi*. Diakses dari <http://bagusnugraha97.wordpress.com/2011/11/12/pengertian-narasi/> pada tanggal 26 November 2011 jam 16.15 WIB
- Burhan Nurgiyantoro. (1995). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE
- Burhan Nurgiyantoro. (2001). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Edisi Ketiga. Yogyakarta: BPFE
- E.B Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Emzir. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers
- Fitri Ariyanti., Lita Edia., & Khamsa Noory. (2007). *Diary Perkembangan Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read
- Gordon R Wainwright. (2006). *Membaca Bahasa Tubuh*. Yogyakarta: Baca!
- H.E Mulyasa. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- H Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Harun Rasyid., Mansyur. & Suratno. (2009) *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo

- Hendra. (2012). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://www.anakku.net/bercerita-untuk-anak-usia-dini-html/> pada tanggal 27 November 2013 jam 20.35 WIB
- Ismail Kusmayadi., Dini Aida Fitria. & Eva Rahmawati. (2008). *Be Smart Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- Jhon Gottman., & Joan DeClaire. (2003). *Kiat-kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasarn Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Johani Dimiyati. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Maidgar G. Arsjad., & Mukti. U. S. (1993). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Meli Novitasari. (2013). *Perkembangan Membaca Dan Menyimak*. Diakses dari <http://melyloelhabox.blogspot.com/2013/06/membaca-dan-menyimak-pada-anak-usia-dini.html/> pada tanggal 20 Februari 2014 jam 17.31 WIB
- Muh. Nur Mustakin. (2005). *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas
- Mukhtar Latif. dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurbiana Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rita Eka Izzaty. dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Rochiati Wiriattmaja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- S. Mayke Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Sa'dun Akbar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media

- Sigit Setyawan. (2013). *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Grasindo
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Tadkirotun Musfiroh. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Wahyudi, CHA., & Dwi Retno Damayanti. (2005). *Program Pendidikan Untuk Anak Usia Dini Di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo
- Wikipedia. (--) *Dialog*. Diakses dari <http://id.m.wikipedia.org/wiki/dialog> pada tanggal 26 November 2013 jam 16.19 WIB
- KBBI. *Terampil*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/> pada tanggal 2 Februari 2014 jam 14.10 WIB

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B1
TK ARUM PUSPITA CIREN**

No.	Nomor Induk	NamaAnak
1.	585	Zundha Ardhani
2.	591	Rockzy Azizu Fara
3.	593	Aditya
4.	595	Ferinditya Rendra
5.	599	Rafika
6.	610	Feri Wijayanto
7.	612	Fachri Muhammad
8.	615	Fathakhul Ibnu Rafi
9.	-	Miftakhul Ramadhan

LAMPIRAN 2
Nilai Anak Pra Tindakan, Siklus
I, dan Siklus II

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Pratindakan

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√			√		√	√		6
2.	ZU		√		√		√		√	4
3.	RM		√	√			√		√	5
4.	RF		√		√		√		√	4
5.	FA	√		√		√			√	7
6.	RE		√		√		√		√	4
7.	FE		√		√		√		√	4
8.	AD		√		√		√		√	4
9.	RO		√		√		√		√	4
Jumlah		2	7	2	7	1	8	1	8	42
Persentase rata-rata		22.2%	77.7 %	22.2%	77.7%	11.1%	88.8%	11.1%	88.8 %	57.96%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Siklus I Pertemuan Ke-1

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√		√		√		√		8
2.	ZU		√		√		√		√	4
3.	RM	√		√			√		√	6
4.	RF		√		√		√		√	4
5.	FA	√			√	√			√	6
6.	RE	√			√		√		√	5
7.	FE		√		√		√		√	4
8.	AD		√		√		√		√	4
9.	RO		√	√			√		√	5
Jumlah		4	5	3	6	2	7	1	8	46
Persentase Rata-rata		44.4%	55.5%	33.3%	66.6%	22.2%	77.7%	11.1%	88.8%	63.48%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Siklus I Pertemuan ke-2

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√			√	√		√		7
2.	ZU		√	√		√			√	6
3.	RM	√			√		√		√	5
4.	RF	√			√		√		√	5
5.	FA	√		√			√	√		7
6.	RE	√			√	√			√	6
7.	FE		√		√		√		√	4
8.	AD		√		√		√		√	4
9.	RO	√			√		√		√	5
Jumlah		6	3	2	7	2	7	2	7	49
Persentase Rata-rata		66.6%	33.3%	22.2%	77.7%	22.2%	77.7%	22.2%	77.7%	67.62%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Siklus I Pertemuan ke-3

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringa n suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√		√		√		√		8
2.	ZU	√		√		√			√	7
3.	RM	√		√		√			√	7
4.	RF	√		√			√		√	6
5.	FA	√		√		√		√		8
6.	RE	√			√		√	√		6
7.	FE	√		√			√		√	6
8.	AD	√		√			√		√	6
9.	RO	√		√			√		√	6
Jumlah		9	-	8	1	4	5	3	6	60
Persentase Rata-rata		100 %	-	88.8 %	11.1 %	44.4 %	55.5 %	33.3 %	66.6 %	82,8%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Siklus II Pertemuan ke-1

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√		√		√		√		8
2.	ZU	√		√		√		√		8
3.	RM	√		√		√			√	7
4.	RF	√			√		√		√	7
5.	FA	√		√		√		√		8
6.	RE	√		√		√		√		8
7.	FE	√		√			√	√		7
8.	AD		√	√			√	√		6
9.	RO	√			√	√			√	6
Jumlah		8	1	7	2	6	3	6	3	65
Persentase Rata-rata		88.8%	11.1 %	77.7 %	22.2 %	66.6%	33.3%	66.6%	33.3 %	89.7%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor Pengamatan *Checklist* Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita
Ekspresif Siklus II Pertemuan ke-2

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai								Jumlah
		Peng-ekspresian wajah sesuai dengan cerita		Penggunaan sikap (<i>gesture</i>)		Kenyaringan suara dalam bercerita		Kelancaran dalam bercerita		
		M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	M (2)	BM (1)	
1.	RA	√		√		√		√		8
2.	ZU	√		√		√		√		8
3.	RM	√		√		√		√		8
4.	RF	√		√		√		√		8
5.	FA	√		√		√		√		8
6.	RE	√		√		√		√		8
7.	FE	√		√			√	√		7
8.	AD	√		√		√			√	7
9.	RO	√		√		√		√		8
Jumlah		9	-	9	-	8	1	8	1	70
Persentase Rata-rata		100 %	-	100 %	-	88.8 %	11.1 %	88.8 %	11.1 %	96.6%

Keterangan:

Skor 1= skor yang diberikan kepada anak jika anak belum mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

Skor 2= skor yang diberikan kepada anak jika anak sudah mampu melakukan indikator pada instrumen penelitian dengan baik

LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1
 SEMESTER/ MINGGU : 1/20
 TEMA/ SUB TEMA : Tumbuhan / Tanaman Hias
 HARI/ TANGGAL : Sabtu, 14 Desember 2013
 WAKTU : ± 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	*****
Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang baik	Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi 3. Apersepsi Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang tanaman/ tanaman hias - Anak mendengarkan guru dalam menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi semua apa kabar? Anak langsung	Observasi Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				
		Kegiatan Inti ± 60 Menit						

Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) (B.B.4)	Menceritakan hasil karya yang dibuat saat <i>role playing</i>	(Individual/ Kelompok) Role Playing Melakukan <i>role playing</i> dengan tema tanaman dan sub tema “tanaman hias”. Setiap anak bermain bebas dengan menggunakan media yang ada. Membuat tanaman dengan berbagai media yang sudah disediakan, seperti dengan balok, kertas lipar, maupun dengan gambar anak sendiri. Guru mengajak anak untuk membuat bunga dengan menggunakan kertas lipat, sebelumnya guru member contoh membuatu bunga dengan perlahan di depan kelas, dan semua anak menirukan.	Anak langsung, kertas lipat, lem, gunting	Unjuk kerja (ketelitian) Penugasan				
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. (SE.2)		• Istirahat ± 30 Menit - Bermain bebas - Cuci tangan - Berdoa sebelum makan - Makan - Cuci tangan - Berdoa setelah makan						

Bangga terhadap hasil karya sendiri (SE.8)	Menunjukkan hasil karya yang telah dibuat	• Kegiatan Akhir ± 30 Menit - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari - Berdoa - Salam	Anak langsung	Percakapanak tif menjawab pertanyaan)				
--	---	---	---------------	---------------------------------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd AUD

NIP. 196602241987022002

Guru Kelas

Tri Haryatin

Yogyakarta, 14 Desember 2013

Peneliti

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1
 SEMESTER/ MINGGU : 2/1
 TEMA/ SUB TEMA : Pekerjaan / Macam-macam Pekerjaan (Penjual)
 HARI/ TANGGAL : Jumat, 17 Januari 2014
 WAKTU : ± 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
• Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang baik	Pelaksanaan sholat dan hafalan surat pendek Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi/ Ice Breaking 3. Apersepsi Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang pekerjaan/profesi (penjual dan pembeli) - Anak mendengarkan guru	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi semua apa kabar? Anak langsung	Observasi Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				

		dalam menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan						
Ber-komunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (B.B.3) Menyebutkan lambing	Memerankan profesi dengan <i>role playing</i>	• Kegiatan Inti ± 60 Menit (Individual/ Kelompok) <i>Role Playing</i> Melakukan <i>role playing</i> dengan tema profesi dan sub tema “penjual dan pembeli”. Anak dibagi dua kelompok yang berperan menjadi penjual dan pembeli. Terjadi proses jual beli, contoh : “ayoo Mas dibeli bukunya 500an” dan pembeli “aku beli dua Pak”. Terjadi proses tawar menawar. Uang yang digunakan oleh anak adalah koin yang untuk tiap koin senilai Rp 100,00	Anak langsung, media untuk <i>role playing</i>	Unjuk kerja (ketelitian) Penugasan (ketepatan)				

bilangan 1-10 (K.C.1)								
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (F.A.4)								
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. (SE.2)		• Istirahat ± 30 Menit - Bermain bebas - Cuci tangan - Berdoa sebelum makan - Makan - Cuci tangan - Berdoa setelah makan						
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (B.B.1)	Bercerita tentang pengalaman membeli	• Kegiatan Akhir ± 30 Menit - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan	Anak langsung	Percakapan aktif menjawab pertanyaan)				

		dilakukan esok hari - Berdoa - Salam						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Guru Kelas

Tri Haryatin

Yogyakarta, 17 Januari 2014

Peneliti

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK	: B1
SEMESTER/ MINGGU	: 2/1
TEMA/ SUB TEMA	: Pekerjaan / Macam-macam Pekerjaan (Koki)
HARI/ TANGGAL	: Sabtu, 18 Januari 2014
WAKTU	: ± 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
- Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam (F.A.2) - Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Senam pagi	Kegiatan Outdoor - Senam pagi bersama		Observasi				
	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan	Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi/ Ice Breaking 3. Apersepsi	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi	Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				

	kegiatan dengan sikap yang baik	Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang pekerjaan/profesi (koki) - Anak mendengarkan guru dalam menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan	semua apa kabar? Anak langsung					
Ber-komunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (B.B.3)	Memerankan profesi dengan <i>role playing</i>	• Kegiatan Inti ± 60 Menit (Individual/ Kelompok) <i>Role Playing</i> Melakukan <i>role playing</i> dengan tema profesi dan sub tema “koki”. Anak langsung menggunakan media yang mendukung menjadi koki, dan langsung membuat makanan dengan bahan yang tersedia. Terjadi kerjasama dalam membuat makanan. Makanan yang sudah jadi lalu dihidangkan dan boleh dimakan oleh teman lain untuk mencoba.	Anak langsung, media untuk menjadi koki dalam <i>role playing</i>	Unjuk kerja				

Melakukan kegiatan kebersihan diri (F.A.5)								
Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan (K.A.3)								
Memahami peraturan dan disiplin (SE.5)		• Istirahat ± 30 Menit - Bermain bebas - Cuci tangan - Membaca buku dan mengerjakan LKA						

Mengerti beberapa perintah secara bersamaan (B.A.1)	Mendengarkan penjelasan guru tentang tema	• Kegiatan Akhir ± 30 Menit - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari - Berdoa - Salam	Anak langsung	Percakapan aktif menjawab pertanyaan)				
---	---	---	---------------	---------------------------------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Yogyakarta, 18 Januari 2014

Guru Kelas

Tri Haryatin

Peneliti

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1
 SEMESTER/ MINGGU : 2/2
 TEMA/ SUB TEMA : Pekerjaan / Macam-macam Pekerjaan (Dokter dan Perawat)
 HARI/ TANGGAL : Senin, 20 Januari 2014
 WAKTU : ± 120 Menit

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Mengenal agama yang dianut (NAM.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang baik	Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi 3. Apersepsi Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang pekerjaan/profesi (dokter) - Anak mendengarkan guru dalam menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi semua apa kabar? Anak langsung	Observasi Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				
		• Kegiatan Inti ± 60 Menit						

Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung (B.B.3) Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi (K.A.1) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan	Memerankan profesi dengan <i>role playing</i>	(Individual/ Kelompok) <i>Role Playing</i> Melakukan <i>role playing</i> dengan tema profesi dan sub tema “dokter”. Anak diberi tugas menjadi dokter, perawat, dan pasien. Anak yang berperan menjadi dokter menggunakan pakaian seperti dokter dengan alat tambahan seperti stetoskop, masker dan adapula obat-obatan yang tersedia, begitu pula dengan perawat. Pasien datang dan memeriksakan diri ke dokter. Terjadi kerjasama antara dokter dan perawat. Pasien yang telah selesai diperiksa diberi obat.	Anak langsung, media untuk menjadi dokter dalam <i>role playing</i>	Unjuk kerja Keaktifan					
--	--	--	--	-------------------------------------	--	--	--	--	--

kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb.) (SE.3)								
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. (SE.2)		• ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Bermain bebas - Cuci tangan						

Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (B.B.1)	Tanya jawab mengenai tema	• KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari - Berdoa - Salam	Anak langsung	Percakapan aktif menjawab pertanyaan)				
---	---------------------------	--	---------------	---------------------------------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Guru Kelas

Tri Haryatin

Yogyakarta, 20 Januari 2014

Peneliti

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1
 SEMESTER/ MINGGU : 2/2
 TEMA/ SUB TEMA : Rekreasi / Tempat-tempat Rekreasi (Pemancingan)
 HARI/ TANGGAL : Jumat, 24 Januari 2014
 WAKTU : ± 120 Menit

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
• Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang baik	Pelaksanaan sholat dan hafalan surat pendek Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi/ Ice Breaking 3. Apersepsi Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang rekreasi/ tempat-tempat rekreasi (pemancingan) - Anak mendengarkan guru dalam menjelaskan kegiatan apa saja	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi semua apa kabar? Anak langsung	Observasi Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				

		yang akan dilakukan						
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (B.B.5) Menyebutkan lambing bilangan 1-10 (K.C.1)	Mengekspresikan diri saat melakukan rekreasi	• Kegiatan Inti ± 60 Menit (Individual/ Kelompok) Role Playing Melakukan <i>role playing</i> dengan tema rekreasi dan sub tema “tempat pemancingan”. Anak diajak berekreasi ke suatu tempat dengan menaiki bus. Anak mengambil alat pancing dan mulai memancing, setiap anak mencoba dan bergantian. Setelah semua mencoba guru mengajak anak untuk berlomba memancing.	Anak langsung, media untuk bermain di tempat pemancingan dalam <i>role playing</i>	Unjuk kerja Penugasan (ketepatan)				
Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat (SE.4)		• Istirahat ± 30 Menit - Bermain bebas - Cuci tangan						

Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) (B.B.4)	Menceritakan pengalaman selama bermain	• Kegiatan Akhir ± 30 Menit - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari - Berdoa - Salam	Anak langsung	Percakapan aktif menjawab pertanyaan)				
---	--	---	---------------	---------------------------------------	--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd AUD

NIP. 196602241987022002

Guru Kelas

Tri Haryatin

Yogyakarta, 24 Januari 2014

Peneliti

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : B1
 SEMESTER/ MINGGU : 2/2
 TEMA/ SUB TEMA : Rekreasi / Tempat Rekreasi (Pantai)
 HARI/ TANGGAL : Sabtu, 25 Januari 2014
 WAKTU : ± 120 Menit

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
					*	**	***	****
Membedakan perilaku baik dan buruk (NAM.4)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan sikap yang baik	Kegiatan Awal ± 30 Menit (Klasikal) 1. Membaca doa 2. Bernyanyi 3. Apersepsi Apersepsi - Anak menjawab pertanyaan guru kegiatan pagi hari - Anak menjawab pertanyaan guru tentang rekreasi, khususnya tempat rekreasi (pantai) - Anak mendengarkan guru dalam menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan	Lagu : Selamat pagi mbak....apa kabar,baik 2x Selamat pagi semua apa kabar? Anak langsung	Observasi Percakapan (aktif menjawab pertanyaan)				

Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (B.B.5) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (F.B.3) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air	Meng-ekspresikan diri saat melakukan rekreasi	• Kegiatan Inti ± 60 Menit (Individual/ Kelompok) Role Playing Melakukan <i>role playing</i> dengan tema rekreasi dan sub tema “pantai”. Anak diajak berekreasi ke halaman sekolah yang sudah disediakan pasir dan halaman yang basah serta berbagai media yang akan digunakan untuk bermain. Anak mengambil alat yang akan mereka gunakan untuk bermain, seperti alat untuk bermain pasir, cetakan, serta bola. Setiap anak bermain dan mencoba membuat suatu bentuk dengan pasir yang ada.	Anak langsung,	Unjuk kerja (ketelitian) Penugasan (kerapian)					
---	--	--	-----------------------	---	--	--	--	--	--

ditumpahkan) (K.A.2)								
Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)		• ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Bermain bebas - Cuci tangan						
Bangga terhadap hasil karya sendiri (SE.8)	Menceritakan pengalaman dan apa yang dibuat oleh anak selama bermain	• KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT - <i>Recalling</i> • Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan pada hari itu • Menanyakan apakah anak mengalami kesulitan - Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan esok hari - Berdoa - Salam	Anak langsung	Percakapan aktif menjawab pertanyaan)				

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S.Pd AUD

NIP. 196602241987022002

Guru Kelas

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized letters.

Tri Haryatin

Yogyakarta, 25 Januari 2014

Peneliti

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized letters.

Bella Dina Arifa

NIM. 10111244003

LAMPIRAN 4

Narasi Perkembangan Anak

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF ANAK SELAMA PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Fathakhul Ibnu Rafi (RA)

Pra Tindakan	Pelaksanaan Pra Tindakan dilakukan dengan <i>role playing</i> berlangsung dengan tema tumbuhan dan sub tema tanaman hias. Pada pelaksanaan permainan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Rafi salah satunya yaitu membuat tanaman dengan cara melipat kertas. Selama membuat tanaman, Rafi memilih bersama-sama dengan teman lain sambil bercerita banyak hal tentang tanaman yang pernah dilihatnya dengan sesekali berhenti untuk bercerita dengan menatap lawan bicaranya, namun tangannya masih terus memegang kertas tanpa melakukan gerakan apapun untuk menjelaskan cerita. Rafi sudah mampu mengungkapkan gagasannya dengan ekspresi yang sesuai. Kelancarannya dalam bercerita juga sudah baik. Hanya saja saat bercerita di depan kelas Rafi masih belum menunjukkan gerakan tubuh yang sesuai untuk menjelaskan isi cerita yang dibawakannya. Kenyaringan suara saat bercerita juga masih belum sepenuhnya terkontrol, Rafi belum cukup mampu membedakan kenyaringan suara yang digunakan saat bercerita dengan lawan bicara yang dekat atau jauh, maupun dengan jumlah lawan bicara yang dihadapinya. Rafi berteriak saat dia hanya berbicara dengan beberapa teman, sehingga
--------------	---

	terlontar komentar dari teman lain bahwa suaranya terlalu keras.
Siklus I Pertemuan ke-1	Pada pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan ke-1, Rafi sudah menunjukkan perubahan yang baik. <i>Role playing</i> yang dilakukan dengan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Macam-macam profesi (Penjual-Pembeli)” sudah dimainkan dengan baik sesuai dengan perannya. Rafi dapat bereksplorasi dengan media yang ada saat menjadi penjual. Cara menawarkan barang yang dijual nya juga sudah menunjukkan keterampilan yang baik. Cerita yang diungkapkannya untuk menawarkan barang kepada teman lain seperti “Ayoo Mas Mba dibeli bukunya, harganya 500, ada juga yang 100, ceritanya bagus-bagus, gambarnya banyak, warna-warni. Ayoo dibeli” dengan menggunakan ekspresi yang baik sambil mengangkat buku yang dimaksud dan sesekali menunjuk buku yang diletakkan di meja saat ada pembeli yang datang.
Siklus I Pertemuan ke-2	Pertemuan kedua masih dengan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Macam-macam profesi (Koki)”. Pada pertemuan selanjutnya, Rafi yang pertama dengan cepat memilih makanan apa yang akan dibuatnya sambil terus memegang topi dan <i>apron</i> yang disediakan. “Aku bikin ini dulu ya, mau aku kasih banyak coklatnya biar enak.”, “Bu Guru, tolong diiket ya Bu talinya ini” sambil menunjuk <i>apron</i> yang masih berukuran cukup

		besar. Kalimat tersebut merupakan beberapa kalimat yang diucapkan Rafi saat memulai pelaksanaan <i>role playing</i>. Saat pelaksanaan permainan, guru berkeliling sambil bertanya kepada setiap anak secara bergiliran. Dengan tangan masih mengoles coklat Rafi menceritakan apa yang dibuatnya “Buar roti coklat Bu, rasanya manis, nanti dimakan bareng-bareng ya Bu”, kelancaran dan kenyaringan suaranya sudah mampu dilakukannya dengan baik. <i>Gesture</i> tubuh Rafi belum menjelaskan cerita yang disampaikan, seperti saat mengoles coklat, Rafi hanya bercerita tanpa menunjukkan mana coklat, bagaimana caranya mengolesnya, maupun menunjukkan gerakan-gerakan tubuhnya sebagai pendukung cerita.
Siklus I	Pertemuan ke-3	Pada pertemuan ketiga atau yang terakhir pada Siklus I, tema yang digunakan masih menggunakan tema “Pekerjaan”, dan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)”. Saat pelaksanaan <i>role playing</i> hari ketiga, karena dokter hanya satu maka anak-anak bergantian memerankannya. Rafi menjadi yang pertama mengajukan diri untuk menjadi dokter. Rafi menggunakan pakaian dan alat-alat pendukung. Berhadapan dengan pasien, Rafi cukup baik melontarkan pertanyaan “sakit apa ya?”, selanjutnya menempelkan stetoskop pada dada dan perut pasien. “Eh,, ko bunyi jedug-jedug yaa?” ucap Rafi memberitahu sambil tertawa saat mendengar detak jantung

		teman yang menjadi pasiennya. Saat memberitahukan kepada teman lain yang berada dalam satu ruangan dengan jumlah yang cukup banyak, Rafi sudah dapat mengatur kenyaringan suaranya agar terdengar oleh semua anak yang ada pada ruangan tersebut.
Siklus II Pertemuan ke-1		Siklus II mengambil tema “rekreasi” dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemandangan)”. Pada <i>role playing</i> pertemuan tersebut, kegiatan dilakukan di luar ruangan, Rafi dengan sangat antusias memposisikan diri saat guru mengajak membuat bus untuk menuju tempat rekreasi (di halaman sekolah) “Ayo Bu, ayoo Bu” sambil melompat kegirangan karena tahu akan bermain apa hari itu. Setelah sampai, Rafi langsung bercerita bahwa dia pernah berapa kali memancing di sungai dengan ekspresi dan gerakan tangan menunjukkan bentuk ikan yang didapatnya. Kenyaringan suara juga dapat dikontrol dengan baik, walaupun berada diluar ruangan, Rafi tidak terlalu keras mengungkapkan idenya pada teman lain.
Siklus II Pertemuan ke-2		Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)” dan tempat kegiatan di buat di luar ruangan dengan media dan property yang mendukung. Rafi mengajak teman-temannya untuk membuat banyak bentuk dengan cetakan yang disediakan. Sambil terus fokus dengan pasir dan cetakan yang dipegangnya, Rafi bercerita tentang

	liburannya di pantai dan bermain pasir sambil menggerak-gerakan media yang di pegangnya untuk menjelaskan kepada teman lain. Saat menaruh pasir yang sudah dimasukkannya dalam cetakan bersama dengan teman lain yang juga akan meletakkan hasil cetakannya, Rafi melihat hasil cetakan temannya yang kurang bagus dan langsung berkomentar “lah, ko ga jadi? Ga diteken yaa? Harusnya kaya gini nih” (sambil menunjukkan caranya dengan mengambil pasir yang baru lalu ditekan pada cetakan dengan cukup kuat). Selanjutnya Rafi terus bercerita tanpa henti mengenai pantai yang pernah dikunjunginya, dan sesekali bekerja sama dengan teman untuk membuat bentuk dengan cara ditumpuk hasil cetakan yang telah di buat.
--	--

2. Zundha Ardhani (ZU)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan yang didalamnya terdapat kegiatan melipat kertas membentuk sebuah tanaman dan menceritakannya, Zundha belum mampu melakukannya dengan baik. Saat ditanya apa yang dibuatnya oleh guru Zundha hanya menjawab “Buat ini Bu, tapi ga bisa. Bikinin Bu Guru aja”. Zundha tidak mau menceritakan apa yang dibuatnya. Bercerita di depan Zundha hanya berdiri dan menceritakan dengan berbisik beberapa kata pada guru yang selanjutnya disampaikan kembali oleh guru kepada anak-anak lain yang tidak mendengar.
Siklus I Pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-1, Zundha belum menunjukkan perubahan, masih terlihat cukup bingung untuk memerankan perannya sebagai penjual ataupun saat menjadi pembeli. Saat menjadi penjual, Zundha lebih banyak diam dan menunggu pembeli datang, saat ada yang membeli langsung di setujui dan begitu seterusnya. Sedangkan saat menjadi pembeli Zundha hanya mengatakan beberapa kalimat singkat “mau beli yang itu/ini Pak, berapa harganya?” lalu memberikan uang dengan untuk membayar, tanpa berkata yang lain. Suara yang dikeluarkan juga terlalu pelan, sehingga beberapa penjual bertanya berulang-ulang.
Siklus I	Pada pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan ke-2, Zundha

Pertemuan ke-2	sudah menunjukkan peningkatan. <i>Role playing</i> yang dilakukan dengan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Macam-macam profesi (koki)” diperankan dengan cukup baik. Dalam membuat makanan dengan berbagai bahan yang disediakan, Zundha menjaga kebersihna dirinya, sehingga sat dia melihat ada teman lain yang membersihkan anggota tubuhnya yang terkena bahan makanan misalnya tangan lalu dijilatnya, maka langsung menunjukkan gerakan tubuh ketidaksetujuan bahwa hal itu salah “ih kotor, aku ga mau makan, tadi tangannya dijilatin” tanpa memberikan ekspresi wajah tidak suka, hanya ucapan saja. Saat guru bertanya apa yang dibuat, Zunda menunjukkan apa yang dilakukannya “buat ini Bu Guru, roti dikasi susu coklat biar enak” sambil menggerakan tangannya yang sedang bekerja membuat roti dan menjelaskan kepada guru apa yang dilakukannya. Ekspresi wajah yang ditunjukkan belum mampu menjelaskan apa maksud cerita, karena selama bercerita perasaan apapun ekspresi wajahnya tetap sama. Kelancaran penyampaian cerita juga masih perlu ditingkatkan, masih terdapat banyak bunyi-bunyi jeda yang digunakan.
Siklus I Pertemuan ke-3	Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” Zundha terlihat hati-hati dalam bermain karena ketakutannya pada dokter berdasarkan pengalaman sudah pernah disuntik sehingga untuk memerankan diri menjadi

	dokter dia memilih diurutan kesekian karena dokter hanya satu maka anak-anak bergantian memerankannya. Zundha sudah dapat menunjukkan perasaannya pada ekspresi wajah dan kalimat-kalimat “ga mau jadi dokter dulu. Emm, soalnya dulu pernah apa itu namanya eemm.. disuntik, sakit” sambil bergerak menjauh karena ditanya oleh guru. Saat tiba giliran Zundha, ketakutan masih terlihat pada penyampaian pertanyaan masih banyak ditemukan bunyi jeda selama berperan dan gerakan tubuhnya juga menunjukkan perasaan yang dirasakannya saat itu, namun saat bercerita Zundha sudah menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya untuk menjelaskan maksud yang ingin disampaikan.
Siklus II Pertemuan ke-1	Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. Pada pertemuan tersebut, <i>role playing</i> dilakukan di luar ruangan, Zundha semakin menunjukkan peningkatannya bercerita ekspresif. Walaupun kehadirannya pada pertemuan hari itu terlambat, namun saat bergabung di luar ruangan Zundha dapat memposisikan dirinya. Saat melihat temannya memancing, Zundha bercerita dengan teman lain bahwa dia sering memancing di sungai dekat dengan rumahnya dan mendapatkan ikan dengan ukuran yang besar sambil menggerakkan tangannya membentuk bentuk yang cukup besar untuk menunjukkan ikan yang didapatnya. “Aku kemarin

	mancing sama Bapak to, di sungai dekat rumahmu itu lho Fik, dapetnya gede-gede segini” (sambil menggerakkan tubuhnya menjelaskan mengenai cerita yang disampaikan, dan terus menimpali cerita dengan teman lain) “Mancing gini aku udah biasa Bu, jadi sekarang dah ngerti caranya, gampang kalo ini” (cerita Zundha sambil tertawa dan menunjukkan gayanya memancing, saat dia mulai memegang pancing dan memasukkan kail pada kolam pemancingan yang disediakan). Kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita juga sudah dapat dilakukan dengan baik.
Siklus II Pertemuan ke-2	Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”, anak-anak sudah sangat antusias karena mereka akan membuat pasir dan bermian di luar ruangan yang telah di <i>setting</i> menjadi area pantai untuk pelaksanaan <i>role playing</i>. Perkembangan Zundha juga semakin baik. Dia banyak bercerita selama permainan berlangsung dengan berbagai ekspresi. Kelancaran bercerita juga semakin baik. Saat ada teman lain menggeser cetakkan pasir yang dibuatnya, Zundha dapat mengekspresikan kekecewaan nya dengan nada yang berubah cukup tinggi.

3. Miftakhul Ramadhan

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan yang didalamnya terdapat kegiatan melipat kertas membentuk sebuah tanaman dan menceritakannya, Rama belum mampu melakukannya dengan baik. Lebih banyak diam saat melakukan <i>role playing</i> dan membuat bentuk buka dari melipat kertas tidak terlalu antusias karena terlihat tidak dapat membuatnya. Saat ditanya apa yang dibuatnya oleh guru, Rama hanya menjawab “Ga bisa Bu” tanpa ekspresi. Terlihat tidak banyak aktivitas berkomunikasi yang dilakukan Rama, lebih banyak diam dan melakukan permainan sendiri. Pada saat ditunjuk untuk bercerita, Rama tidak mau tanpa mengatakan apapun, hanya menggelengkan kepalanya.
Siklus I Pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-1, Rama sudah mulai menunjukkan perubahan. Saat menjadi penjual, Rama dapat mengekspresikan wajahnya dan <i>gesture</i> untuk menjelaskan perannya. “Ayo Mas dibeli ini tahu sama tempenya enak-enak, satunya eh, beraapaan yaa ehhh 100an” (sambil mengangkat tahu dan tempe yang dijualnya, dan sesekali tangannya menunjuk pada tumpukan tahu dan tempe saat pembeli datang). Untuk kenyaringan suara, Rama masih belum mampu mengontrol. Rama terlihat beberapa kali sangat keras dalam bercerita, hingga teman lain yang berada di sebelahnya menutup telinga. Saat menjadi pembeli,

		Rama dapat melakukan penawaran kepada penjual “Mas ini ehh beli dua boleh 700 yaa” (dengan mengangkat 2 buku yang sebelumnya dijual dengan harga masin-masing 500), namun kenyaringan suara yang dikeluarkannya saat membeli juga masih terlalu keras sehingga penjual dan teman lain yang berperan sebagai pembeli marah dan menutup telinganya dengan member komentar tentang suaranya yang keras.
Siklus I Pertemuan ke-2		Pada pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan ke-2, Rama melakukan kegiatan dengan cukup baik. <i>Role playing</i> yang dilakukan dengan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Macam-macam profesi (koki)” dimainkan dengan cukup antusias, walaupun selama permainan rama hanya asik dengan makanan yang dibuatnya sambil sesekali bercerita dengan ekspresi namun tangan tetap fokus dengan apa yang dikerjakannya, sehingga tidak banyak menggunakan gerakan tubuh untuk menjelaskan cerita yang disampaikan. “aku biasa masak sama Ibu, masak apa itu namanya ehmm yang dibulet-bulet terus digoreng, ehmm apa yaa eeh per...kedeell” (ucapnya dengan wajah sumringah saat menemukan nama makanan yang dimaksud, namun tubuh dan tangannya masih fokus, hanya saja kepalanya menengadah berpindah fokus pada teman lain yang ada di sekitarnya)
Siklus I		Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam

Pertemuan ke-3		profesi (Dokter)” Rama tidak mau di awal permainan karena takut, entah untuk menjadi dokter, maupun menjadi pasien. Tidak banyak kalimat yang diungkapkan. Namun, ekspresi dan gerakan yang ditunjukkan saat berperan sudah menjelaskan perannya sebagai dokter maupun pasien. “Ga mau jadi dokter sama pasien Bu, takut” (sambil bergerak mundur menjauhi Bu Guru yang mengajak mendekat dengan ekspresi wajah yang menunjukkan ketakutan). Kenyaringan suara sudah dapat dikontrolnya dengan baik saat berbicara dengan pasien tentang gejala sakit seperti apa yang dirasakan, tidak terlalu keras dan tidak juga terlalu pelan. Suara dapat didengar dengan jelas.
Siklus II Pertemuan ke-1		Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. Pada pertemuan tersebut, <i>role playing</i> dilakukan di luar ruangan, Rama semakin menunjukkan peningkatannya bercerita ekspresif. Pengekspresian cerita dengan gerakan tubuh, wajah, dan kenyaringan suara sudah dilakukan dengan semakin baik. Hanya saja kelancaran bercerita masih terdapat beberapa jeda-jeda suara.
Siklus II Pertemuan ke-2		Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”, anak-anak sudah sangat antusias karena mereka akan membuat pasir dan bermian di luar ruangan yang telah di <i>setting</i> menjadi area pantai untuk pelaksanaan <i>role playing</i> . Perkembangan Rama juga semakin

	baik. Dia banyak bercerita selama permainan berlangsung dengan berbagai ekspresi. Kelancaran bercerita masih terdapat jeda-jeda suara selama bercerita, namun sudah berkurang dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya.
--	--

4. Rafika (RF)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Rafika lebih banyak diam bermain dengan media yang dihadapi, hanya satu dua kalimat yang terucap seperti meminta tolong untuk mengambilkan sesuatu, atau permisi melewati teman lain. Apa yang dibutuhkannya, dia mengambilnya sendiri. Suara yang dikeluarkan juga tergolong pelan, sehingga beberapa kali guru atau teman lain menanyakan ulang apa yang diinginkannya.
Siklus I Pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-1, Rafika belum menunjukkan perubahan. Saat menjadi penjual, Rafika terlihat bingung untuk melakukan dan mengungkapkan apa, sehingga lebih sering pembeli yang menanyakan pada Rafika apa yang dijualnya. “Ehmm ini gelang, harganya em.. 100” ucapnya saat ada pembeli yang datang menghampiri dan menanyakan barang yang ada di tokonya. Kenyaringan suara saat menjadi penjual maupun pembeli tidak mengalami perubahan, masih tetap pelan sehingga saat menjadi penjual, banyak pembeli yang mendekatkan telinganya untuk mendengar jawaban Rafika. Sedangkan saat menjadi pembeli, Rafika menjadi tidak terlalu diperhatikan, karena suara yang dikeluarkannya tertutup teman lain yang sedang membeli bersamanya.
Siklus I Pertemuan	Pada pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan ke-2, Rafika bermain dengan baik. <i>Role playing</i> yang dilakukan berperan

ke-2		sebagai koki langsung disambut antusias, karena peran yang dimainkan hari itu permainan yang biasa dimainkan anak perempuan. Selama permainan Rafika asik dengan bereksplorasi dengan makanan yang dibuatnya sambil sesekali bercerita namun tangan tetap fokus dengan apa yang dikerjakannya dan tidak banyak menggunakan gerakan tubuh untuk menjelaskan cerita yang disampaikan. “aku biasa masak-masakan kaya gini di rumah sama temen-temen, sama Ibu juga pernah bikin emm ada nasi goreng, terus emm mie rebus” (ucapnya dengan menengadahkan wajah menata teman lain dengan ekspresi senang dengan tetap membuat makanan). Suara yang dikeluarkan terkadang pelan, dan terkadang keras saat hanya berbincang dengan beberapa teman saja.
Siklus I Pertemuan ke-3		Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” Rafika sudah menunjukkan perkembangan yang baik. Walaupun ketakutannya untuk menjadi dokter maupun pasien terlihat dari gerakannya yang hanya diam saat memerankan keduanya, namun ekspresi yang dikeluarkan sudah menunjukkan peran yang dimainkannya. Kenyaringan suara dan kelancaran bercerita juga sudah cukup baik.
Siklus II Pertemuan ke-1		Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. Pada pertemuan tersebut, <i>role playing</i> dilakukan di luar ruangan, Rafika terus menunjukkan

	peningkatannya bercerita ekspresif. Pengekspresian cerita selama kegiatan bermain dapat terlihat dengan baik, walaupun tidak banyak menggerakkan tubuh selain kegiatan memancing yang dilakukannya. Gerakannya terlihat lebih tenang dibandingkan dengan teman laki-lakinya yang lain.
Siklus II Pertemuan ke-2	Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”, anak-anak sudah sangat antusias karena mereka akan membuat pasir dan bermain di luar ruangan yang telah di <i>setting</i> menjadi area pantai untuk pelaksanaan <i>role playing</i> tak terkecuali dengan Rafika. Perkembangan bercerita yang ditunjukkannya juga semakin baik. Dia banyak bercerita selama permainan berlangsung dengan berbagai ekspresi tentang pengalamannya yang pernah berlibur ke suatu pantai di Yogyakarta. Kelancaran bercerita sudah lebih baik dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya.

5. Fachri Muhammad (FA)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Fachri sudah menunjukkan keterampilannya dalam bercerita ekspresif walaupun masih banyak bunyi seperti “emm, ehh,” selama bercerita.. Namun, ketika menceritakan tentang apa yang dibuatnya saat <i>role playing</i> , Fachri sudah dapat menjelaskannya dengan cukup baik dengan ekspresi dan gerakan-gerakan yang sesuai dengan cerita. Kenyaringan suara juga dapat dikontrol dengan baik untuk menyampaikan cerita kepada teman lain sesuai dengan jaraknya dengan teman lain dan jumlah pendengar cerita yang sedang disampaikannya.
Siklus I Pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-1, Fachri memerankan perannya sebagai penjual dan pembeli dengan baik. Saat menjadi penjual, Fachri dapat menjual dagangan dan melayani para pembeli dengan cukup baik. “Ayo Pak Bu, dibeli gelangya emm ini harganya 200an, terus warnanya macam-macam, ayoo dibeli-beli” sambil terus duduk tanpa menunjukkan barang dagangannya saat pembeli datang. Saat melayani Fachri juga bercerita namun badannya tetap diam tenang dan hanya menerima uang serta memberikan sisa uang kembali kepada para pembeli. Kelancaran bercerita masih hampir sama dengan pertemuan sebelumnya.
Siklus I	Pada pelaksanaan penelitian Siklus I pertemuan ke-2, Fachri

Pertemuan ke-2		berperan sebagai koki. Peran tersebut dimainkan dengan cukup antusias, pengungkapan cerita yang dibawakan sudah baik dengan penggunaan ekspresi yang tepat, gerakan tubuh yang mendukung, dan kelancaran cerita yang sudah semakin baik. “Ini lho, caranya bikin roti isinyaa, dioles susu, terus dimasukkan yang kecil” (cerita Fachri tertawa menunjukkan pada temannya dengan gerakan-gerakan yang sesuai dengan cerita yang disampaikan). Kenyaringan suara belum mampu dikontrol, karena terlalu bersemangat dan senangnya memainkan peran koki, Fachri terlihat lebih sering meninggikan suara saat bercerita walaupun sedang berdekatan dengan teman yang lain, sehingga beberapa anak menoleh kearahnya dan berkomentar, ada juga yang mengatakan pada guru tentang suara Fachri.
Siklus I Pertemuan ke-3		Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” keterampilan bercerita semakin menunjukkan peningkatan. Fachri sudah dapat bercerita ekspresif dengan baik sesuai dengan aspek penilaian yang digunakan. Fachri berani memerankan dokter maupun pasien, sambil bercerita tentang pengalamannya bertemu dokter.
Siklus II Pertemuan ke-1		Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, Fachri terus menunjukkan keterampilan berceritanya

	dengan baik dengan pengekspresian wajah, gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita, kenyaringan suara yang sesuai dengan lokasi atau tempat dan jumlah anak yang dihadapi sebagai pendengar ceritanya, serta kelancaran dalam bercerita yang semakin berkurang penggunaan bunyi-bunyi dalam penyampaian cerita.
Siklus II Pertemuan ke-2	Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”, anak-anak sudah sangat antusias karena mereka akan membuat pasir dan bermian di luar ruangan yang telah di <i>setting</i> menjadi area pantai untuk pelaksanaan <i>role playing</i> . Fachri stabil dalam keterampilannya menyampaikan cerita dengan ekspresif. Kelancaran dalam bercerita juga semakin baik.

6. Ferinditya Rendra (RE)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Rendra sudah mengikuti permainan dengan baik, namun belum menunjukkan keterampilan bercerita ekspresifnya. Selama pelaksanaan <i>role playing</i> dengan berbagai media yang digunakan, Rendra terlihat diam dengan komunikasi seperlunya dengan teman lain tanpa adanya perubahan ekspresi dan gerakan-gerakan tubuh. Kenyaringan suara masih belum dikontrol dengan baik. Kelancaran dalam berbicara juga masih terdapat banyak kata-kata atau bunyi-bunyi tambahan selama bercerita.
Siklus I Pertemuan ke-1	Siklus I pertemuan ke-1, Rendra memerankan perannya sebagai penjual dan pembeli dengan cukup baik. Perkembangan keterampilan berceritanya juga mulai menunjukkan peningkatan. Pada pertemuan hari itu, penggunaan ekspresi sudah dapat terlihat saat Rendra memerankan dirinya menjadi penjual maupun pembeli. Rendra tidak mengungkapkan banyak cerita, namun setiap cerita yang diucapkannya disampaikan dengan ekspresi yang mendukung walaupun gerakan tubuh yang ditunjukkan sedikit.
Siklus I Pertemuan ke-2	Pada pelaksanaan penelitian pertemuan ke-2, Renda yang berperan sebagai koki, menceritakan pengalamannya memasak dengan cukup baik. Peran koki dalam <i>role playing</i> yang

		dilaksanakan di dalam kelas tersebut dimainkan dengan cukup antusias, pengungkapan cerita yang dibawakan sudah baik dengan penggunaan ekspresi yang tepat. Kenyaringan suara yang digunakan juga sudah menunjukkan peningkatan, yang dapat dilihat dari kerasnya suara saat berbincang dengan teman yang berada di sebelahnya, maupun dengan teman lain yang berada cukup jauh darinya saat mencari dukungan dari cerita yang disampaikan.
Siklus I	Pertemuan ke-3	Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” keterampilan bercerita mulai menunjukkan peningkatan. Rendra dapat bercerita dengan baik dengan pengekspresian yang sesuai, dan kelancaran bercerita yang baik. Namun, pada aspek kenyaringan suara, Rendra tidak dapat mengontrol suaranya saat pelaksanaan kegiatan, sehingga beberapa anak merasa terganggu dengan suara Rendra yang terkadang terlalu keras dan bisa berubah pelan juga.
Siklus II	Pertemuan ke-1	Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, Rendra terus menunjukkan keterampilan berceritanya dengan baik dan signifikan. Perkembangan bercerita yang disampaikan olehnya sudah sesuai dengan pengekspresian wajah, gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita, kenyaringan suara yang sesuai dengan lokasi atau tempat dan

	jumlah anak yang dihadapi sebagai pendengar ceritanya, serta kelancaran dalam bercerita yang semakin baik.
Siklus II Pertemuan ke-2	Pada pertemuan terakhir Siklus II, masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”, Rendra semakin antusias mengikuti kegiatan karena mereka akan membuat pasir dan bermain di luar ruangan yang telah di <i>setting</i> menjadi area pantai untuk pelaksanaan <i>role playing</i> . Rendra terus mengalami peningkatan keterampilannya menyampaikan cerita dengan ekspresif sesuai dengan aspek penilaian yang telah ditentukan.

7. Feri Wijayanto (FE)

Pra Tindakan		Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Feri belum mengikuti permainan yang dilakukan, sehingga belum terlihat keterampilannya dalam bercerita ekspresif.
Siklus I Pertemuan ke-1		Pertemuan pertama saat pelaksanaan Siklus I, Feri sudah mau mengikuti permainan dengan baik, namun belum menunjukkan keterampilan bercerita ekspresifnya. Selama pelaksanaan <i>role playing</i> dengan berbagai media yang digunakan, Feri terlihat hanya diam dan mengikuti gerakan temannya kesana-kemari tanpa bercerita apapun.
Siklus I Pertemuan ke-2		Pertemuan kedua, Feri sudah berperan sebagai koki dan membuat makanan dengan bahan yang tersedia. Namun, belum terdengar keterampilannya dalam bercerita untuk menjelaskan peran apa yang dimainkannya. Saat ditanya oleh guru, Feri hanya tersenyum dan menoleh kepada Ibu yang berada di luar ruangan. Sehingga, selama pelaksanaan <i>role playing</i> Feri hanya membuat makanan tanpa komunikasi dengan teman lain.
Siklus I Pertemuan ke-3		Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” keterampilan bercerita menunjukkan peningkatan. Feri sudah dapat menunjukkan ekspresi nya saat mengetahui permainan peran yang akan dilaksanakan pada hari tersebut adalah dokter. Feri yang memiliki pengalaman dengan dokter, tidak mau saat diajak Bu Guru untuk berperan menjadi

		pasien “Ga mau Bu, eehhmm takut. Ga sakit ko aku” (sambil terus mundur dan menjauhkan tangan mengantisipasi Guru memegang tangannya dan mengajaknya maju untuk berperan menjadi pasien). Kenyaringan suara yang dihasilkan Feri memang sangat pelan, sehingga
Siklus II	Pertemuan ke-1	Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, Feri semakin menunjukkan keterampilan berceritanya dengan baik dengan pengekspresian wajah, gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita, serta kelancaran bercerita yang baik. kenyaringan suara sudah cukup meningkat, namun belum terkontrol dengan baik karena suara yang dikeluarkan oleh Feri cenderung pelan, sehingga masih harus mendekatkan diri jika ingin mendengar saat Feri bercerita.
Siklus II	Pertemuan ke-2	Siklus II pertemuan ke-2 masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, membuat anak-anak semakin antusias termasuk Feri. Dia terus menunjukkan keterampilan berceritanya dengan baik dengan pengekspresian wajah, gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita, serta kelancaran bercerita yang baik. Kenyaringan suara masih cukup pelan namun sudah cukup meningkat dari pertemuan sebelumnya, tetapi masih harus mendekatkan diri jika ingin mendengar saat Feri bercerita.

8. Aditya (AD)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Adit masih belum mau mengikuti <i>role playing</i> yang dilakukan, sehingga belum terlihat keterampilannya dalam bercerita ekspresif.
Siklus I Pertemuan ke-1	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Siklus I, Adit sudah mau mengikuti permainan sebentar namun berhenti dan hanya melihat saja sambil duduk di kursi. Saat di hampiri oleh guru Adit segera beranjak namun hanya mengikuti gerakan temannya berpindah-pindah tempat. Saat membeli barang dia hanya mengambil dan membayarnya tanpa berkata apapun, dan saat bergantian untuk berperan sebagai penjual Adit tidak mau dan hanya menggelengkan kepala saja sambil berjalan mundur menjauh. Sehingga selama pelaksanaan <i>role playing</i> dengan berbagai media yang digunakan, Adit belum menunjukkan keterampilannya bercerita ekspresif.
Siklus I Pertemuan ke-2	Pertemuan kedua, Adit sudah bergabung untuk melakukan <i>role playing</i> dengan teman lain dan berperan sebagai koki. Dalam pelaksanaan <i>role playing</i> hari itu Adit hanya asik membuat makanan dengan berbagai bahan yang disediakan oleh guru dan hanya sesekali merespon cerita yang disampaikan oleh teman dengan tersenyum atau bahkan tertawa, namun tidak merespon dengan cerita yang lain.
Siklus I	Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam

Pertemuan ke-3		profesi (Dokter)” keterampilan bercerita menunjukkan peningkatan. Adit sudah dapat menunjukkan ekspresi nya dalam bercerita. Adit menolak saat diajak Bu Guru untuk berperan dalam <i>role playing</i> hari itu “Ga mau Bu, nonton aja” (sambil terus duduk dan terus menggelengkan kepalanya). “Nanti aja Bu, takut” sambil terus menolak tawaran dari Bu Guru. Suara yang dikeluarkan oleh Adit termasuk pelan sehingga perlu mendekatkan diri atau menanyakan beberapa kali jika berkomunikasi dengannya.
Siklus II Pertemuan ke-1		Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, Adit tidak bercerita hanya menggerakkan tubuhnya untuk mengungkapkan penolakan maupun hal-hal lain yang diungkapkan oleh teman lain tanpa merespon dengan cerita lain. Gerakan tubuh atau <i>gesture</i> dan kelancaran bercerita sudah meningkat semakin baik, namun kenyaringan suara suara masih belum menunjukkan peningkatan.
Siklus II Pertemuan ke-2		Siklus II pertemuan ke-2 masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, membuat anak-anak semakin antusias. Adit terus menunjukkan keterampilan berceritanya dengan baik dengan pengekspresian wajah serta gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita. Kenyaringan suara sudah meningkat pada

	pertemuan kedua ini, Adit sudah dapat mengontrol suaranya saat berbicara di luar ruangan dan jumlah teman yang dia hadapi saat menyampaikan cerita. Kelancaran bercerita pada pertemuan terakhir ini sedikit menurun.
--	--

9. Rockzy Azizu Fara (RO)

Pra Tindakan	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Pra Tindakan, Rockzy sudah mau mengikuti <i>role playing</i> yang dilakukan namun masih hanya bermain sendiri tanpa melakukan kegiatan bercerita, sehingga belum terlihat keterampilannya dalam bercerita ekspresif.
Siklus I Pertemuan ke-1	Pertemuan pertama saat pelaksanaan Siklus I, Rockzy sudah mau mengikuti permainan peran yang dilakukan namun masih belum menunjukkan aktivitas bercerita. Rockzy hanya mengikuti kegiatan bermain peran dengan berkeliling dan mengikuti teman kesana-kemari. Rockzy hanya melihat-lihat barang-barang yang dijual dan langsung membeli dan membayarnya. Saat bergantian untuk berperan sebagai penjual, Rockzy juga menolak dan memilih untuk tetap menjadi pembeli. Kelancaran dalam bercerita serta kenyaringan suara masih belum dapat terkontrol dengan baik. Rockzy terkadang berbicara dengan nada tinggi hingga berteriak-teriak kepada teman lain sehingga membuat teman lain merasa tidak nyaman.
Siklus I Pertemuan ke-2	Pertemuan kedua, Rockzy menunjukkan peningkatan bercerita ekspresinya pada indikator pengekspresian wajah. Saat menjadi koki Rockzy sudah bercerita sedikit mengenai pengalamannya yang berhubungan dengan memasak dengan ekspresi wajah yang sesuai, namun tidak didukung dengan <i>gesture</i> . Badannya

		masih dengan diam duduk diatas kursi sambil terus membuat makanan dengan bahan yang disediakan. Kenyaringan suara juga masih belum cukup baik, terlihat beberapa kali Rockzy berteriak-teriak kepada teman lain yang berada disebelahnya hanya untuk memintanya bergantian, sehingga mendapat teguran dari guru.
Siklus I	Pertemuan ke-3	Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “Macam-macam profesi (Dokter)” keterampilan bercerita menunjukkan peningkatan. Rockzy sudah dapat menunjukkan ekspresi nya dalam bercerita. Rockzy berperan menjadi dokter dan memeriksakan keadaan pasien yang memeriksakan diri padanya lalu menempelkan stetoskop pada badan pasien dan menjelaskan apa yang didengarnya saat menempelkan stetoskop tersebut dengan gerakan tubuh yang semakin menjelaskan ceritanya tersebut. Kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita masih belum mampu dilakukan.
Siklus II	Pertemuan ke-1	Siklus II pertemuan ke-1 mengambil sub tema “tempat-tempat rekreasi (pemancingan)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, Rockzy mulai bercerita banyak mengenai hal yang pernah dilakukannya seperti kegiatan memancing hari itu. Pengekspresian cerita yang disampaikan oleh Rockzy sudah baik namun tidak didukung dengan <i>gesture</i>. Konsentrasinya masih pada media yang berada di hadapannya karena belum

		mendapatkan banyak ikan seperti yang diharapkan, sehingga badannya masih tetap diam sambil memegang pancing dan fokus pada ikan yang akan ditangkap. Kenyaringan suara sudah mulai dapat dikontrol dengan cukup baik, tidak terlalu sering berteriak didekat teman lain, karena semakin banyak teman-teman yang mengomentari suaranya yang meninggi dan keras, akhirnya banyak yang memilih untuk menjauh. Kelancaran bercerita sudah lebih baik dari pertemuan pada siklus sebelumnya.
Siklus II	Pertemuan ke-2	Siklus II pertemuan ke-2 masih dengan sub tema “tempat-tempat rekreasi (pantai)”. <i>Role playing</i> dilakukan di luar ruang kelas, membuat anak-anak semakin antusias karena mengetahui mereka akan bermain pasir dengan banyak cetakan. Rockzy menunjukkan keterampilan berceritanya dengan semakin baik dengan pengekspresian wajah serta gerakan tubuh atau <i>gesture</i> yang sesuai dengan cerita. Kenyaringan suara sudah meningkat pada pertemuan kedua ini, Rockzy sudah dapat mengontrol suaranya saat bercerita. Kelancaran bercerita pada pertemuan terakhir ini juga semakin baik dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Rockzy bereksplorasi dengan banyak media yang disediakan untuk mencetak pasir dan bekerja sama dengan teman lain membuat suatu bentuk sehingga keterampilan bercerita semakin terlihat.

LAMPIRAN 5

Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)

Kode data : CL 1

Hari/ Tanggal : Jumat/ 17 Januari 2014

Waktu : Pukul 08.00 – 10.30

Tempat : Kelompok B

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam pekerjaan (Penjual)

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal	Anak-anak langsung melakukan sholat pukul 08.00 WIB dengan di imami oleh salah satu anak dilanjutkan dengan kegiatan imtaq yang lain, yaitu anak menghafal beberapa surat pendek dan berdoa sebelum melakukan kegiatan pada hari itu. Anak masuk ke dalam kelas, menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib dan pembelajaran dimulai dengan apersepsi mengenai tema. Guru menyanyikan lagu “selamat	a. Anak-anak melakukan sholat dipimpin oleh salah seorang teman. b. Anak-anak hafalan surat pendek, kemudian kembali ke kelas. c. Anak menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib. d. Guru melakukan apersepsi sesuai

		pagi” kepada anak-anak dan menanyakan kabar anak masing-masing. Anak menjawab sapaan guru tentang pertanyaan kabar, misal “Selamat Pagi mas Zundha, apa kabar?” anak menjawab dengan “Baik” begitu seterusnya pada setiap anak. Selanjutnya menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu. Salah satunya <i>role playing</i> dengan berbagai media yang sesuai dengan tema.	dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.
2.	Kegiatan Inti	Anak dijelaskan mengenai kegiatan permainan yang akan dilakukan dengan <i>role playing</i>. Sebelum dimainkan, anak dijelaskan apa saja media yang akan digunakan, salah satunya adalah koin yang digunakan sebagai uang pembayaran, dengan nominal 100 untuk tiap koin sesuai dengan persetujuan bersama. Pukul 08.30 guru mengajak anak untuk membagi kelas dalam dua kelompok, satu kelompok akan menjadi penjual dan satu kelompok lagi akan berperan sebagai pembeli. Penjual dibagi menjadi 3 tempat, sehingga yang berperan menjadi pembeli	a. Guru menjelaskan media yang digunakan untuk <i>role playing</i> b. Anak-anak bergantian untuk memainkan perannya sebagai penjual. c. Guru selalu mendampingi setiap permainan yang dilakukan.

		dapat lebih banyak. Pergantian peran ditentukan waktunya oleh guru, dengan tujuan agar semua anak dapat merasakan dan menjelaskan sebagai siapa peran yang dimainkan. Dalam bermain, masih sedikit anak yang sudah cukup aktif bercerita mengenai perannya saat bergantian memerankan dirinya sebagai penjual, selebihnya masih terlihat bingung dan hanya diam. Saat menjadi pembeli juga hanya beberapa anak yang dapat berbicara kepada penjual mengenai barang dagangannya tersebut. “Ayoo mas mba, dibeli buku nya, bagus-bagus, gambarnya, warnanyaa bagus, ayoo mas mba. Satunya 500an” Salah satu anak yang berperan sebagai penjual menawarkan barang dagangannya kepada pembeli sambil mengangkat buku yang dimaksud, dan menunjuk buku-buku yang ditata di depannya. Setiap anak yang membeli dapat menawar barang yang akan dibelinya. Koin yang digunakan sebagai uang juga melatih ketelitian anak dalam menghitung. Anak belum dapat sepenuhnya mengungkapkan ekspresi dirinya	
--	--	---	--

		dalam <i>role playing</i> pertemuan pertama ini, masih banyak yang terdiam dan bingung harus mengatakan apa untuk peran yang dimainkan. Guru memantau perkembangan anak, setiap anak yang terlihat diam didekatinya dan berpura-pura menjadi penjual sama seperti yang dimainkan oleh muridnya. Hanya sesekali guru masuk dalam permainan. Pukul 09.30 WIB permainan berakhir, setiap anak boleh istirahat untuk makan atau berkunjung ke perpustakaan untuk membaca bersama-sama.	
3.	Istirahat	Setelah selesai bermain, pukul 09.30-10.00 anak beristirahat. Anak dibebaskan untuk melakukan kegiatannya sendiri, untuk yang bermain dilakukan di luar ruangan, anak-anak yang membawa bekal makan dipersilahkan untuk makan di dalam kelas dan diajak untuk saling berbagi dengan teman lain. Anak diajak berdoa sebelum dan setelah makan, sedangkan untuk yang ingin ke perpustakaan, diperbolehkan untuk membaca buku bersama-sama.	a. Anak-anak bermain bebas di luar ruangan. b. Anak-anak berdoa sebelum dan sesudah makan bersama-sama. c. Anak-anak membaca buku di ruang perpustakaan.

4.	Kegiatan Akhir	Anak-anak yang sudah selesai beristirahat, kembali masuk ke dalam kelas untuk kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan akhir. Dalam kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hal apa saja yang dilakukan pada hari itu. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dari guru masih hanya beberapa saja, namun guru terus melontarkan pertanyaan kepada anak-anak walaupun jawaban yang terdengar masih sedikit. Anak-anak cukup senang melakukan kegiatan pada hari itu. Selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak tentang kegiatan esok hari. Anak berdoa bersama, mengucapkan salam, lalu pulang.	a. Guru mereview kegiatan hari itu dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. b. Anak-anak berdoa bersama sebelum pulang.
----	----------------	---	---

CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)

Kode data : CL 2

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 18 Januari 2014

Waktu : Pukul 08.00 – 10.30

Tempat : Kelompok B

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam pekerjaan (Koki)

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal	Anak-anak langsung memasuki kelas pukul 08.00 WIB dengan tertib dan kegiatan awal dimulai. Guru mengajak anak untuk berdoa memulai pembelajaran, setelah itu dilanjutkan dengan hafalan Surat pendek (An-Nas, Al-Falaq) dan doa-doa diantaranya doa sebelum makan, doa bangun tidur, dan doa bepergian. Setelah itu guru menyanyikan lagu “selamat pagi” kepada anak-anak dan menanyakan kabar anak masing-masing. Anak menjawab sapaan	a. Anak-anak langsung masuk kekelas dengan tertib. b. Anak-anak hafalan surat pendek, doa, dan tepuk. c. Guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.

		guru tentang pertanyaan kabar, misal “Selamat Pagi mas Zundha, apa kabar?” anak menjawab dengan “Baik” begitu seterusnya pada setiap anak. Selanjutnya menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu. Salah satunya <i>role playing</i> dengan berbagai media yang sesuai dengan tema. Sebelum melakukan <i>role playing</i> anak diajak untuk melakukan tepuk, yaitu tepuk anak sholeh.	
2.	Kegiatan Inti	Sebelum dimainkan, anak dijelaskan apa saja media yang akan digunakan dalam <i>role playing</i>, diantaranya ada kostum koki (topi dan celemek), dan bahan dan alat untuk memasak. Pukul 08.30 guru mengajak anak untuk bermain peran sebagai koki. Dalam bermain, masih sedikit anak yang sudah cukup aktif bercerita mengenai perannya. Beberapa anak tidak berbicara dan hanya fokus membuat makanan dengan alat dan bahan yang disediakan. Anak yang cukup aktif bercerita mengungkapkan pengalamannya memasak di rumah dengan keluarganya, yang lain sebagai pendengar. Adapula yang bekerja sama dalam membuat	a. Guru menjelaskan media yang digunakan untuk <i>role playing</i> b. Guru selalu mendampingi setiap permainan yang dilakukan.

		makanan, sambil mengajarkan cara membuatnya. Anak belum dapat sepenuhnya mengungkapkan ekspresi dirinya dalam <i>role playing</i> pertemuan pertama ini, masih banyak yang terdiam dan fokus dengan makanan yang dibuatnya, dan hanya merespon dengan senyum atau tertawa saja. Guru memantau perkembangan anak, setiap anak yang terlihat diam didekatinya dan berpura-pura menjadi peran yang sama yang dimainkan oleh muridnya. Hanya sesekali guru masuk dalam permainan. Pukul 09.30 WIB permainan berakhir, setiap anak boleh istirahat untuk makan atau bermain bebas.	
3.	Istirahat	Setelah selesai bermain, pukul 09.30-10.00 anak beristirahat. Anak dibebaskan untuk melakukan kegiatannya sendiri, untuk yang bermain dilakukan di luar ruangan, anak-anak yang membawa bekal makan dipersilahkan untuk makan di dalam kelas dan diajak untuk saling berbagi dengan teman lain. Anak diajak berdoa sebelum dan setelah makan, sedangkan untuk yang ingin ke perpustakaan, diperbolehkan untuk membaca buku bersama-	a. Anak-anak bermain bebas di luar ruangan. b. Anak-anak berdoa sebelum dan sesudah makan bersama-sama. c. Anak-anak membaca buku di ruang perpustakaan.

		sama.	
4.	Kegiatan Akhir	Anak-anak yang sudah selesai beristirahat, kembali masuk ke dalam kelas untuk kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan akhir. Dalam kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hal apa saja yang dilakukan pada hari itu. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dari guru masih hanya beberapa saja. Anak-anak cukup senang melakukan kegiatan pada hari itu. Selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak tentang kegiatan esok hari. Anak berdoa bersama, mengucapkan salam, lalu pulang.	a. Guru mereview kegiatan hari itu dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. b. Anak-anak berdoa bersama sebelum pulang.

CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)

Kode data : CL 3

Hari/ Tanggal : Senin/ 20 Januari 2014

Waktu : Pukul 08.00 – 10.30

Tempat : Kelompok B

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam pekerjaan (Dokter)

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal	Anak-anak langsung masuk ke dalam kelas pukul 08.00 WIB, menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib dan pembelajaran dimulai berdoa bersama-sama dengan selanjutnya langsung membahas apersepsi mengenai tema. Guru menyanyikan lagu “selamat pagi” kepada anak-anak dan menanyakan kabar anak masing-masing. Anak menjawab sapaan guru tentang pertanyaan kabar, misal “Selamat Pagi mas Zundha,	a. Anak-anak melakukan sholat dipimpin oleh salah seorang teman. b. Anak-anak hafalan surat pendek, kemudian kembali ke kelas. c. Anak menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib. d. Guru melakukan apersepsi sesuai

		apa kabar?” anak menjawab dengan “Baik” begitu seterusnya pada setiap anak. Selanjutnya menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu. Salah satunya <i>role playing</i> dengan berbagai media yang sesuai dengan tema.	dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.
2.	Kegiatan Inti	Sebelum dimainkan, anak dijelaskan apa saja media yang akan digunakan dalam <i>role playing</i>, yaitu kostum, stetoskop dan obat-obat yang digunakan untuk menunjang perannya dalam berperan sebagai dokter. Pukul 08.30 guru mengajak anak untuk membagi kelas untuk bermain peran hari itu, ada yang berperan sebagai dokter, perawat, dan pasien. Sehingga semua anak dapat memainkan perannya bergantian. Dalam bermain, sudah mulai banyak anak yang sudah cukup aktif bercerita mengenai perannya. Saat menjadi dokter, anak yang berperan menanyakan apa yang dirasa sakit. Cukup sulit mengajak anak untuk bermain peran pada hari itu, karena sebagian anak memiliki pengalaman pribadi dengan dokter. Anak sudah mulai dapat mengungkapkan ekspresi dirinya	a. Guru menjelaskan media yang digunakan untuk <i>role playing</i> b. Anak-anak bergantian untuk memainkan perannya sebagai penjual. c. Guru selalu mendampingi setiap permainan yang dilakukan.

		dalam <i>role playing</i> pertemuan pertama ini, dan sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru memantau perkembangan anak, setiap anak yang terlihat diam didekatinya dan berpura-pura menjadi penjual sama seperti yang dimainkan oleh muridnya. Hanya sesekali guru masuk dalam permainan. Pukul 09.30 WIB permainan berakhir, setiap anak boleh istirahat untuk makan atau berkunjung ke perpustakaan untuk membaca bersama-sama.	
3.	Istirahat	Setelah selesai bermain, pukul 09.30-10.00 anak beristirahat. Anak dibebaskan untuk melakukan kegiatannya sendiri, untuk yang bermain dilakukan di luar ruangan, anak-anak yang membawa bekal makan dipersilahkan untuk makan di dalam kelas dan diajak untuk saling berbagi dengan teman lain. Anak diajak berdoa sebelum dan setelah makan, sedangkan untuk yang ingin ke perpustakaan, diperbolehkan untuk membaca buku bersama-sama.	a. Anak-anak bermain bebas di luar ruangan. b. Anak-anak berdoa sebelum dan sesudah makan bersama-sama. c. Anak-anak membaca buku di ruang perpustakaan.
4.	Kegiatan Akhir	Anak-anak yang sudah selesai beristirahat, kembali masuk ke	a. Guru mereview kegiatan hari itu dan

	dalam kelas untuk kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan akhir. Dalam kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hal apa saja yang dilakukan pada hari itu. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dari guru masih hanya beberapa saja, namun guru terus melontarkan pertanyaan kepada anak-anak walaupun jawaban yang terdengar masih sedikit. Anak-anak cukup senang melakukan kegiatan pada hari itu. Selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak tentang kegiatan esok hari. Anak berdoa bersama, mengucapkan salam, lalu pulang.	menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. b. Anak-anak berdoa bersama sebelum pulang.
--	--	--

CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)

Kode data : CL 4

Hari/ Tanggal : Jumat/ 24 Januari 2014

Waktu : Pukul 08.00 – 10.30

Tempat : Kelompok B

Tema : Rekreasi

Sub Tema : Tempat-tempat rekreasi (Tempat Pemancingan)

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal	Anak-anak langsung melaksanakan sholat pukul 08.00 WIB, dilanjutkan dengan membaca Iqro' dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran hari itu. Selanjutnya anak-anak menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib dan pembelajaran dimulai dengan langsung membahas apersepsi mengenai tema. Guru menyanyikan lagu “selamat pagi” kepada anak-anak dan menanyakan kabar anak masing-masing. Anak	a. Anak-anak melakukan sholat dipimpin oleh salah seorang teman. b. Anak-anak hafalan surat pendek, kemudian kembali ke kelas. c. Anak menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib. d. Guru melakukan apersepsi sesuai

		menjawab sapaan guru tentang pertanyaan kabar. Selanjutnya menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan pada hari itu. Salah satunya <i>role playing</i> dengan berbagai media yang sesuai dengan tema.	dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.
2.	Kegiatan Inti	Sebelum dimainkan, anak dijelaskan apa saja media yang akan digunakan dalam <i>role playing</i>. Permainan dilakukan di luar ruangan, dengan menggunakan berbagai media yang dibutuhkan, seperti alat pancing dan ikan-ikan yang sudah disiapkan dalam ember besar. Pukul 08.30 guru mengajak anak untuk keluar ruangan berekreasi keluar dengan menggunakan kereta yang dibuat oleh anak sendiri berbaris kebelakang dengan guru sebagai yang paling depan. Sesampainya di tempat yang dituju, anak langsung bermain dengan antusias. Hampir semua anak dapat melakukan cerita dengan lebih meningkat dibandingkan hari sebelumnya. Anak sudah mulai dapat mengungkapkan ekspresi dirinya dalam <i>role playing</i> pertemuan pertama ini, dan sudah meningkat	a. Guru menjelaskan media yang digunakan untuk <i>role playing</i> b. Anak-anak bergantian untuk memainkan perannya sebagai penjual. c. Guru selalu mendampingi setiap permainan yang dilakukan.

		dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak bercerita masing-masing mengenai pengalaman apa yang pernah dilakukan yang berhubungan dengan kegiatan memancing. Mereka juga menceritakan ikan apa yang didapatkan saat memancing. Guru selanjutnya mengajak anak untuk berlomba memancing pada semua anak. Beberapa anak sudah dapat melakukannya dengan cukup baik. Untuk RF dan RO dalam penggunaan <i>gesture</i> belum menunjukkan kemampuannya karena keduanya belum cukup mengerti tentang memancing dan takut untuk mencoba karena keterbatasan kemampuannya, sehingga lebih banyak melihat dan diam saja. Guru memantau perkembangan anak sepanjang permainan dilakukan. Pukul 09.30 WIB permainan berakhir, setiap anak boleh istirahat untuk makan atau berkunjung ke perpustakaan untuk membaca bersama-sama.	
3.	Istirahat	Setelah selesai bermain, pukul 09.30-10.00 anak beristirahat. Anak dibebaskan untuk melakukan kegiatannya sendiri, untuk	a. Anak-anak bermain bebas di luar ruangan.

		yang bermain dilakukan di luar ruangan, anak-anak yang membawa bekal makan dipersilahkan untuk makan di dalam kelas dan diajak untuk saling berbagi dengan teman lain. Anak diajak berdoa sebelum dan setelah makan, sedangkan untuk yang ingin ke perpustakaan, diperbolehkan untuk membaca buku bersama-sama.	b. Anak-anak berdoa sebelum dan sesudah makan bersama-sama. c. Anak-anak membaca buku di ruang perpustakaan.
4.	Kegiatan Akhir	Anak-anak yang sudah selesai beristirahat, kembali masuk ke dalam kelas untuk kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan akhir. Dalam kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hal apa saja yang dilakukan pada hari itu. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dari guru masih hanya beberapa saja, namun guru terus melontarkan pertanyaan kepada anak-anak walaupun jawaban yang terdengar masih sedikit. Anak-anak cukup senang melakukan kegiatan pada hari itu. Selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak tentang kegiatan esok hari. Anak berdoa bersama, mengucapkan salam, lalu pulang.	a. Guru mereview kegiatan hari itu dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. b. Anak-anak berdoa bersama sebelum pulang.

CATATAN LAPANGAN
(PROSES PEMBELAJARAN)

Kode data : CL 5

Hari/ Tanggal : Sabtu/ 25 Januari 2014

Waktu : Pukul 08.00 – 10.30

Tempat : Kelompok B

Tema : Rekreasi

Sub Tema : Tempat-tempat rekreasi (Pantai)

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal	Anak-anak langsung masuk ke dalam kelas pukul 08.00 WIB, menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib dan pembelajaran dimulai berdoa bersama-sama dengan selanjutnya langsung membahas apersepsi mengenai tema. Guru menyanyikan lagu “selamat pagi” kepada anak-anak dan menanyakan kabar anak masing-masing. Anak menjawab sapaan guru tentang pertanyaan kabar. Selanjutnya menjelaskan kegiatan	a. Anak-anak melakukan sholat dipimpin oleh salah seorang teman. b. Anak-anak hafalan surat pendek, kemudian kembali ke kelas. c. Anak menempati tempat duduk masing-masing dengan tertib. d. Guru melakukan apersepsi sesuai

		apa yang akan dilakukan pada hari itu. Salah satunya <i>role playing</i> dengan berbagai media yang sesuai dengan tema.	dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.
2.	Kegiatan Inti	Sebelum dimainkan, anak dijelaskan apa saja media yang akan digunakan dalam <i>role playing</i> , yaitu alat-alat permainan yang mendukung untuk bermain di pantai. Pukul 08.30 guru mengajak anak untuk keluar ruangan dan bermain di luar. Setiap anak langsung bermain pasir dengan berbagai media atau bermain bola yang sudah disediakan di halaman sekolah yang sudah <i>setting</i> untuk <i>role playing</i> pada hari itu. Dalam bermain, sudah banyak anak yang sudah aktif bercerita mengenai perannya. Setiap anak saling berbagi cerita mengenai hal yang pernah mereka lakukan di pantai, ada beberapa anak yang bersama-sama membuat suatu bentuk bangunan dengan cetakan pasir yang ada. Pelaksanaan bermain yang berada di luar kelas, semakin menambah semangat anak, karena suasana di luar kelas yang bebas dan menjadikan anak mendapatkan kesempatan lebih besar untuk bereksplorasi dengan apa yang ada di lingkungannya. Sehingga anak belajar	a. Guru menjelaskan media yang digunakan untuk <i>role playing</i> b. Anak-anak bergantian untuk memainkan perannya sebagai penjual. c. Guru selalu mendampingi setiap permainan yang dilakukan.

		untuk mencintai lingkungannya. Sebagian besar anak sudah dapat mengungkapkan ekspresi dirinya dalam <i>role playing</i> pada pertemuan ini, dan sudah meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru memantau perkembangan anak, setiap anak yang terlihat diam didekati dan berpura-pura menjadi penjual sama seperti yang dimainkan oleh muridnya. Hanya sesekali guru masuk dalam permainan. Pukul 09.30 WIB permainan berakhir, setiap anak boleh istirahat untuk makan atau berkunjung ke perpustakaan untuk membaca bersama-sama.	
3.	Istirahat	Setelah selesai bermain, pukul 09.30-10.00 anak beristirahat. Anak dibebaskan untuk melakukan kegiatannya sendiri, untuk yang bermain dilakukan di luar ruangan, anak-anak yang membawa bekal makan dipersilahkan untuk makan di dalam kelas dan diajak untuk saling berbagi dengan teman lain. Anak diajak berdoa sebelum dan setelah makan, sedangkan untuk yang ingin ke perpustakaan, diperbolehkan untuk membaca buku bersama-	a. Anak-anak bermain bebas di luar ruangan. b. Anak-anak berdoa sebelum dan sesudah makan bersama-sama. c. Anak-anak membaca buku di ruang perpustakaan.

		sama.	
4.	Kegiatan Akhir	Anak-anak yang sudah selesai beristirahat, kembali masuk ke dalam kelas untuk kegiatan selanjutnya, yaitu kegiatan akhir. Dalam kegiatan akhir, guru menanyakan kepada anak-anak mengenai hal apa saja yang dilakukan pada hari itu. Anak-anak yang menjawab pertanyaan dari guru masih hanya beberapa saja, namun guru terus melontarkan pertanyaan kepada anak-anak walaupun jawaban yang terdengar masih sedikit. Anak-anak cukup senang melakukan kegiatan pada hari itu. Selanjutnya guru menyampaikan kepada anak-anak tentang kegiatan esok hari. Anak berdoa bersama, mengucapkan salam, lalu pulang.	a. Guru mereview kegiatan hari itu dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. b. Anak-anak berdoa bersama sebelum pulang.

LAMPIRAN 6

Catatan Dokumentasi

CATATAN DOKUMENTASI KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF

A. Pertemuan 1 Siklus I



Gambar 1. Praktek pelaksanaan apersepsi *role playing* dalam pembelajaran



Gambar 2. Pembagian media yang akan digunakan dalam *role playing*



Gambar 3. Kegiatan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan tema profesi (sub tema “macam-macam profesi-penjual”)



Gambar 4. Keaktifan anak dalam *role playing* dengan tema profesi (sub tema “macam-macam profesi-penjual”)

B. Pertemuan 2 Siklus I



Gambar 1. Praktek pelaksanaan apersepsi *role playing* dalam pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan tema profesi (sub tema “macam-macam profesi-koki”)

C. Pertemuan 3 Siklus I



Gambar 1. Praktek pelaksanaan apersepsi *role playing* dalam pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan tema profesi (sub tema “macam-macam profesi-dokter”)



Gambar 3. Komunikasi Guru dan Murid saat berperan sebagai dokter dan pasien dalam *role playing* dengan tema profesi (sub tema “macam-macam profesi-dokter”)

D. Pertemuan 1 Siklus II



Gambar 1. Praktek pelaksanaan apersepsi *role playing* dalam pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan tema rekreasi (sub tema “tempat rekreasi-tempat pemancingan”)

E. Pertemuan 2 Siklus II



Gambar 1. Kegiatan bercerita ekspresif dengan *role playing* dengan tema rekreasi (sub tema “tempat rekreasi-pantai”)



Gambar 1. Keaktifan anak dalam *role playing* dengan tema rekreasi (sub tema “tempat rekreasi-pantai”)

LAMPIRAN 7

SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 7726 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 Desember 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Bella Dina Arifa
NIM : 10111244003
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Gedongkiwo, Condrongnara MJ 1 Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Arum Puspita, Ciren, Pandak, Bantul
Subyek : Siswa TK kelompok B
Obyek : Keterampilan Bercerita Ekspresif
Waktu : Desember 2013-Februari 2014
Judul : Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Role Playing Di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / VI / 8470 / 12 / 2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 7726/UN34.11/PL/2013

Tanggal : 08 Desember 2013

Perihal : **IJIN RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : Bella Dina Arifa

NIP/NIM : 10111244003

Alamat : Karangmalang - Yogyakarta

Judul :

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DENGAN
ROLE PLAYING DI TK ARUM PUSPITA, TRIHARJO, PANDAK, BANTUL**

Lokasi : Kab. Bantul

Waktu : 13 Desember 2013 s/d 13 Maret 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di bubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 13 Desember 2013



Revisi:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Bupati Bantul CQ Ka. Bapeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070/ Reg / 2759 / 2013

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/VI/ 8470 /12 /2013

Tanggal : 13 Desember 2013 Perihal : Ijin Riset

Mengingat

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **BELLA DINA ARIFA**
P. T / Alamat : **Fak. Ilmu Pendidikan UNY, Karangmalang Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **10111244003**
Tema/Judul : **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA EKSPRESIF ANAK USIA 5 - 6 TAHUN DENGAN ROLE PLAYING DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO PANDAK BANTUL**
Lokasi : **TK ARUM PUSPITA TRIHARJO**
Waktu : **13 Desember 2013 sd 13 Maret 2014**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan benruk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 13 Desember 2013

An. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
D. B. Kasubid Litbang

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan N^o 17 Formal
- Ka TK ARUM PUSPITA Triharjo Pandak
- Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
- Yang Bersangkutan (Mahasiswa)

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Enny Zubaidah, M.Pd

NIP : 19580822 198403 2 001

Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Bella Dina Arifa

NIM : 10111244003

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Dengan *Role Playing* di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul ”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2014

Validator



Dr. Enny Zubaidah, M.Pd

TAMAN KANAK-KANAK ARUM PUSPITA

Alamat : Ciren, Triharjo, Pandak, Bantul 55761

SURAT KETERANGAN

No: 4/TK AP/C/III/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Taman Kanak-Kanak Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul, menerangkan bahwa :

Nama : BELLA DINA ARIFA

NIM : 10111244003

Adalah Mahasiswa UNY Jurusan S.1 PAUD Telah Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk kepentingan dalam penyusunan Skripsi dengan Judul "Peningkatan Keterampilan Berceritera Ekspresif anak usia 5-6 tahun dengan Role Playing di TK Arum Puspita Kelompok B I" pada Bulan Januari 2014

Demikian surat keterangan ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ciren, 15 Maret 2014

Kepala Sekolah

SYAMSUDAH, S.Pd.AUD
NIP. 196602241987022002