

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI RA AMALIYAH
KABUPATEN SIMALUNGUN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Guna Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam*

Oleh :

**Karyawati
NPM. 1401240102P**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI RA AMALIYAH
KABUPATEN SIMALUNGUN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

**Karyawati
NPM. 1401240102P**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

Pembimbing

Dra. Indra Mulya, M.A

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2016**

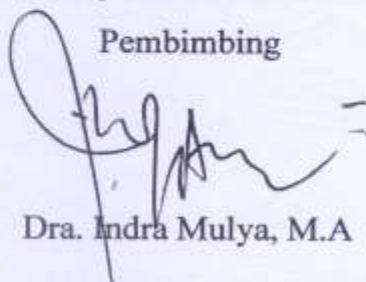
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : KARYAWATI
NPM : 1401240102P
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BAHASA ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN DI RA AMALIYAH
KABUPATEN SIMALUNGUN

Medan, Pebruari 2016

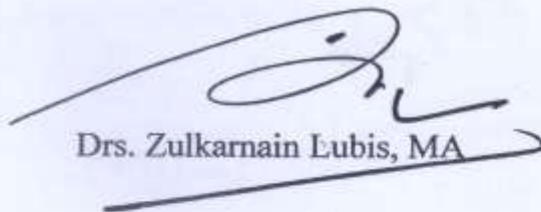
Pembimbing



Dra. Indra Mulya, M.A

Disetujui Oleh :

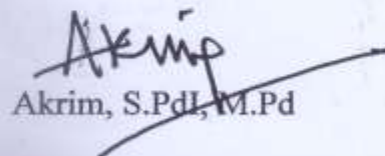
Ketua Jurusan



Drs. Zulkarnain Lubis, MA

Disetujui Oleh :

Dekan



Akrim, S.PdI, M.Pd

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Karyawati
NPM : 1401240102P
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
HARI , TANGGAL : 17 Maret 2016
JUDUL SKRIPSI : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun
WAKTU : -

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dra. Hj. Masnun Zaini, M.psi

PENGUJI II : Rizka Harfiani, M.Psi

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Muhammad Qorib, MA

Zailani, S.PdI, MA

Medan, Pebruari 2016

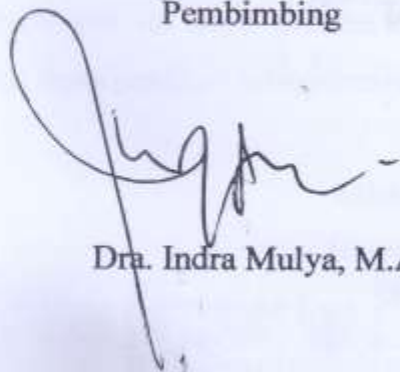
Nomor : Istimewa
Lamp : 3 (tiga) exemplar
Hal : Skripsi a.n. KARYAWATI
Kepada : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
Di –
Medan

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran – saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n KARYAWATI yang berjudul :“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI RA AMALIYAH KABUPATEN SIMALUNGUN” maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelas sarjana strata satu (S1) dalam ilmu pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dra. Indra Mulya, M.A

SURAT KETERANGAN ORISINIL

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Karyawati
NPM : 1401240102P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun

Dengan ini saya menyatakan bahwa ;

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun denagn kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk melakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru denagn catatan mengulang seminar kembali.

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Pebruari 2016

Hormat Saya
ig Membuat Keterangan



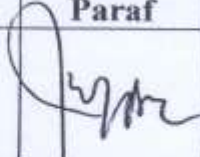
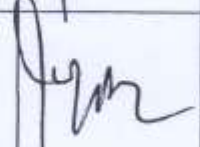
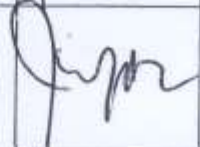
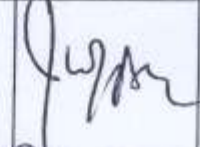
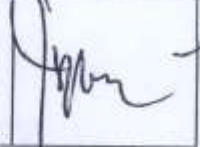
Karyawati

KARYAWATI

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : KARYAWATI
NPM : 1401240102P
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BAHASA ANAK MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN DI RA AMALIYAH
KABUPATEN SIMALUNGUN


No	Tanggal	Kegiatan Advis Bimbingan	Paraf
1	28/10 2015	Perbaikan BAB I, II	
2	7/11 2015	Perbaikan Foot Note	
3	16/11 2015	Perbaikan Daftar Perpustakaan	
4	2/12 2015	Perbaikan BAB III dan Daftar isi	
5	19/1 2016	Perbaikan BAB IV, V dan Daftar isi	


Dekan

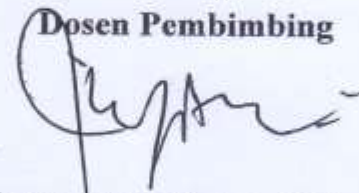
Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing




Akrim, S.Pd.I, M.Pd


Drs. Zulkarnain Lubis, MA


Dra. Indra Mulya, M.A

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : **KARYAWATI**
NPM : 1401240102P
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Tempat /Tanggal lahir : Ujung Raja, 24 agustus 1971
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Anak ke : ke – 1 (satu)
Alamat : Jl. Parapat Kabupaten Simalungun

Nama Orang Tua

Ayah : Alm. Parjan
Ibu : Alm. Sumiyem

Pendidikan

Tahun 1979 – 1985 : SD Negeri Kabupaten Simalungun
Tahun 1985 – 1988 : MTs YPI Pematangsiantar
Tahun 1988 – 1991 : MAN Pematangsiantar
Tahun 2005 – 2010 : STAI SAMORA Pematangsiantar

Pekerjaan

1. Guru RA Amaliyah Kabupaten Simalungun 1994 – s/d sekarang

ABSTRAK

Karyawati 2016, 1401240102P, Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Bahasa juga merupakan alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Tujuan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini adalah agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

Berbanding terbalik dengan keadaan di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun dimana banyak anak yang tidak mampu berbahasa dengan baik dan tidak mampu menerima bahasa dengan baik pula. Seperti anak tidak dapat melakukan 2 – 3 perintah yang di ucapkan guru, anak tidak dapat menceritakan pengalaman sederhana, dll. Jadi penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana pada pelaksanaan kegiatan sebelum penelitian (pra siklus) rata – rata kemampuan berbahasa anak hanya sebesar 33,75 % atau sebanyak 6 dari 20 anak. Pada siklus I sebesar 58,75% sedangkan pada siklus II kemampuan berbahasa anak telah meningkat rata – rata sebesar 93,75%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anaka di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun. Dan kepada para orang tua diharapkan agar memberikan stimulus yang tepat untuk setiap tingkat perkembangannya agar tumbuh kembang anak dapat tercapai dengan maksimal.

Tiga kata kunci : bahasa, bermain, peran

ABSTRACT

Karyawati 2016, 1401240102P, Efforts to Improve Children's Language Proficiency Through Role Play activity in RA Amaliyah Simalungun.

As a means of communication, language is a tool that is very important in a child's life. Language is also a tool to convey thoughts and feelings to others who also functions to understand the thoughts and feelings of others. The purpose of the development of early childhood language skills so that students are able to communicate verbally with the environment.

Inversely proportional to the circumstances in RA Amaliyah Simalungun where many children are not able to speak properly and unable to accept the language well too. Like the child can not do 2-3 command in spoken teacher, the child can not tell simple experience, etc. So this study was conducted with the aim to improve children's language abilities through role-play activities.

This study consisted of two cycles in which the implementation of activities prior to the study (pre-cycle) the average - average child's ability to speak only of 33.75% or as many as 6 out of 20 children. In the first cycle of 58.75%, while the second cycle of child language skills has increased the average - average of 93.75%.

Thus it can be said that the role-play activity can improve language skills in RA Amaliyah anaka Simalungan district. And the parents are expected to provide the right stimulus for every tingkat development so that growth can be achieved with the maximum child.

Three key words: language, play, role

KATA PENGANTAR



Puji syukur ke hadirat Allah Ta`ala atas Rahmat dan Karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang memberikan pencerahan ilmu pengetahuan kepada ummatnya yaitu Al-Qur'an dan Sunnahnya. Alhamdulillah peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul, “ **Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun.**”

Dalam skripsi ini dijabarkan tentang upaya peneliti dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran . Skripsi ini disusun sebagai bukti pengembangan ilmu dan teori yang selama ini didapat pada perkuliahan ke dalam bentuk nyata dengan membuat skripsi yang berhubungan dengan bidang ilmu yang ditekuni.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta, yang telah melahirkan serta membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang serta doa dari keduanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah memberikan ampunan, keselamatan dan kema`afan kepada mereka di akhirat. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada suami dan anak – anak tercinta yang selalu mengiringi setiap langkah dengan doa, motivasi serta dukungan baik moril maupun materil hingga selesai skripsi ini.

Selama dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan dukungan, motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak dan dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Akrim, S.Pd.I, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA sebagai Wakil Dekan I FAI sekaligus yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Zailani, MA sebagai Wakil Dekan III FAI yang membantu penulis dalam urusan skripsi.
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Dra. Indra Mulya, M.A yang telah membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi ini
7. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam khususnya jurusan PGRA beserta staf-stafnya di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kemudahan dan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat kepada seluruhnya yang telah berjasa dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna sehingga membutuhkan kritik dan saran dari seluruh pihak. Harapan Penulis skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan masukan yang positif khususnya bagi pendidikan anak usia dini.

Medan, Pebruari 2016

Hormat Saya,

Penulis.

Karyawati
NPM. 1401240102P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Pemecahan Masalah	3
E. Hipotesis Tindakan	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORETIS	7
A. Pengertian Bahasa	7
1. Perkembangan Bahasa	8
2. Karakteristik Perkembangan Bahasa AUD	8
3. Kemampuan Bahasa	9
4. Keterampilan Bahasa	10
5. Fungsi Bahasa	11
B. Bermain Peran	13
1. Pengertian Bermain	13
2. Pengertian Bermain Peran	13
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Setting Penelitian	16

1. Tempat Penelitian	16
2. Waktu Penelitian	16
3. Siklus PTK	16
B. Persiapan PTK	17
C. Subjek Penelitian	17
D. Sumber Data	18
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	20
1. Tehnik Pengumpulan Data	20
2. Alat Pengumpulan Data	21
F. Indikator Kinerja	23
G. Analisis Data	25
H. Prosedur Penelitian	25
1. Siklus I	28
2. Siklus II.....	30
I. Personalia Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	33
A. Deskripsi Awal Pra Siklus	33
B. Deskripsi Hasil Penelitian	38
1. Siklus I	38
a. Perencanaan	38
b. Pelaksanaan	39
c. Observasi	39
d. Refleksi	44
e. Perencanaan Ulang	44
2. Siklus II	45
a. Perencanaan	45
b. Pelaksanaan	46
c. Observasi	46
d. Refleksi	51
C. Pembahasan	51
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
A. Simpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Data Anak	18
Tabel 2	Data Guru	19
Tabel 3	Teman Sejawat Dan Kolaborator	19
Tabel 4	Data/Instrumen Observasi Penilaian	22
Tabel 5	Instrumen Penilaian Oleh Teman Sejawat	24
Tabel 6	Personalia Penelitian	32
Tabel 7	Penilaian Kemampuan Bahasa Pra Siklus	34
Tabel 8	Kondisi Pra Siklus Kemampuan Bahasa	35
Tabel 9	Kondisi Pra Siklus Berdasarkan BSH-BSB	37
Tabel 10	Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Siklus I	40
Tabel 11	Peningkatan Kemampuan Bahasa Siklus I	41
Tabel 12	Kondisi Siklus I Berdasarkan BSH-BSB	43
Tabel 13	Instrumen Penilaian Kemampuan Bahasa Siklus II	47
Tabel 14	Peningkatan Kemampuan Bahasa Siklus II	48
Tabel 15	Kondisi Siklus II Berdasarkan BSH-BSB	50

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Kemampuan Berbahasa Pra Siklus	36
Grafik 2	Kemampuan Berbahasa Siklus I	42
Grafik 3	Kemampuan Berbahasa Siklus II	49
Grafik 4	Kemampuan Berbahasa Siklus I dan II	52

DAFTAR DIAGRAM

Diagram		Halaman
Diagram 1	Kerangka Pemecahan Masalah	4
Diagram 2	Desain Prosedur Pelaksanaan PTK	26
Diagram 3	Tahapan Perbaikan Pembelajaran	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Contoh Kegiatan Bermain Peran	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berkomunikasi, bahasa¹ merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (social skill) dengan orang lain. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata – kata yang tepat. Pengembangan bahasa pada anak usia dini lebih menekankan pada urutan mendengar , berbicara kemudian baru ketahapan membaca dan menulis.

Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang, demikian juga bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Sebelum dia belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung kemampuan keaksaraan di tingkat yang lebih tinggi.

¹Winda dan Azizah Muis ,*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* , (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.95

Mengajarkan bahasa sejak dini akan memudahkan bagi anak karena masa ini merupakan suatu periode yang sangat menakjubkan dimana terjadi pertumbuhan kosa kata yang sangat cepat bagi anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.

Kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, dapat direncanakan, dikembangkan dengan model dan penelitian yang sangat khusus disesuaikan dengan benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih, apa yang ia lakukan, anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa.

Kegiatan bermain peran mempunyai peran penting dalam perkembangan bahasa anak dimana anak dapat melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikaguminya/ditakutinya baik yang ia temui dalam hidup sehari-hari maupun dari tokoh yang ia contoh di film atau ia baca di media massa.

Awalnya kegiatan bermain peran lebih bersifat reproduktif atau merupakan pengalaman dari apa yang dilihat atau dialami anak dan dilakukan sendirian. Dengan meningkatnya usia, kegiatan bermain peran lebih bersifat produktif karena dari segi perkembangan kognisi, anak sudah lebih mampu mengkreasi ide-ide yang orisinal dengan adanya teman bermain, biasanya anak akan bermain peran bersama temannya.

Namun fenomena yang peneliti temukan di tempat peneliti mengajar yaitu di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun adalah masih rendahnya kemampuan anak khususnya pada kelompok B dalam berbahasa. Hal ini mungkin dikarenakan kegiatan dan metode pembelajaran selama ini kurang menarik dan mendukung pada peningkatan kemampuan berbahasa anak.

Masalah inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk membuat sebuah penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun Tahun Pelajaran 2015/2016”

Bukti konkrit yang dapat ditunjukkan dalam mendukung pernyataan ini adalah rendahnya kemampuan berbahasa anak di kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun dalam menerima dan menyampaikan informasi yang didengarnya. Anak tidak mengerti cara menyampaikan ide ataupun pemikirannya dengan kata lain anak sulit untuk diajak berkomunikasi.

Hal ini terlihat saat anak diminta untuk menceritakan pengalamannya secara sederhana ataupun ketika anak diminta untuk mengulang kalimat yang didengarnya, anak kurang bersemangat dan anak kelihatan ragu-ragu untuk melakukan kegiatan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dari penelitian ini adalah :

1. Anak belum mampu berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata- kata yang diucapkannya.
2. Anak belum mampu mengolah kata secara komprehensif.
3. Kurang tepatnya metode yang digunakan guru
4. Anak belum mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikannya secara utuh kepada orang lain.

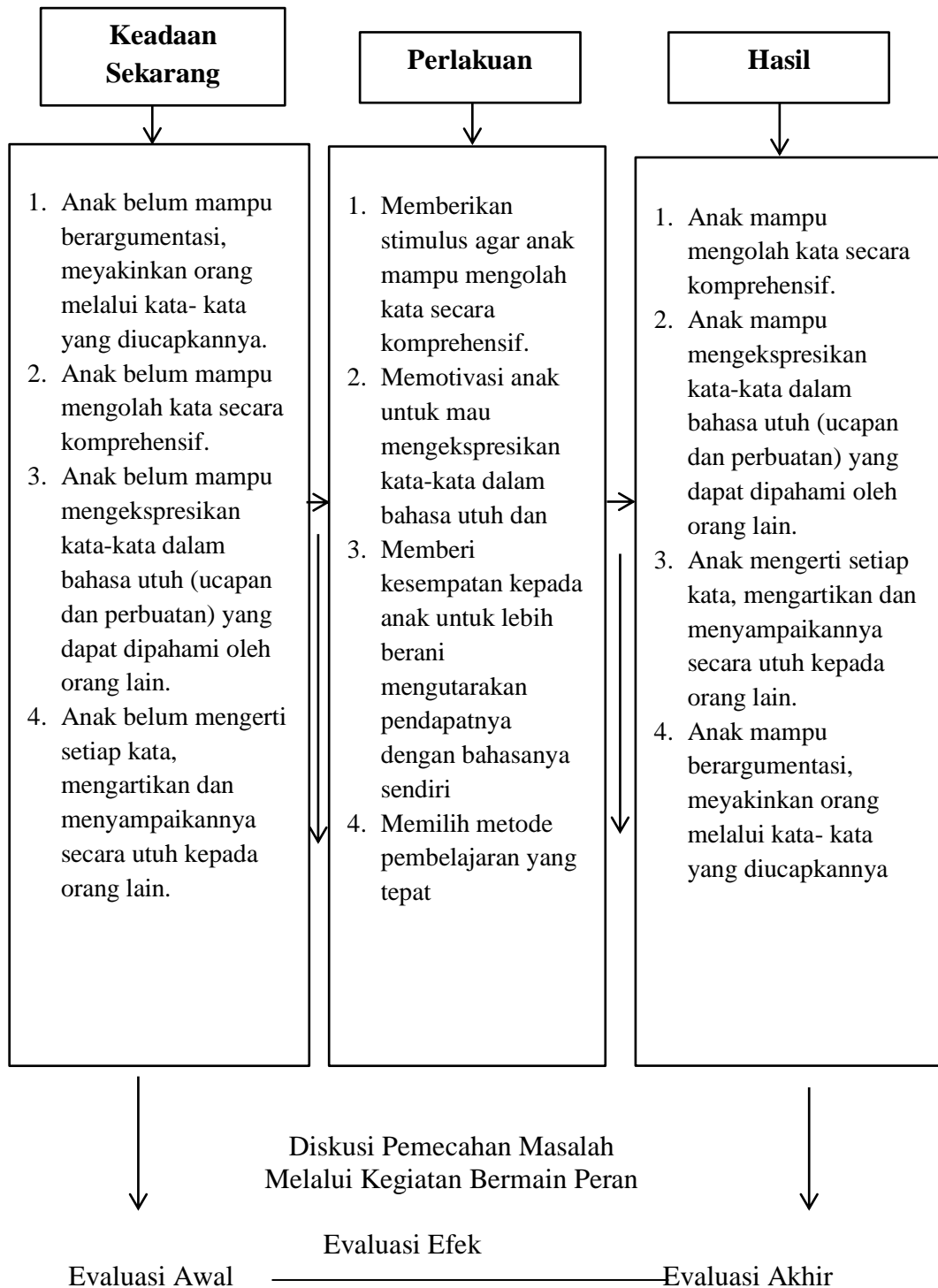
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “ Apakah Upaya Kegiatan Bermain Peran dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun”

D. Pemecahan Masalah

Yang menjadi prioritas pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain peran. Penggunaan alat peraga juga sangat berperan dalam meningkatkan rasa ingin tahu anak sehingga anak termotivasi untuk berkegiatan. Metode pembelajaran juga dipilih yang sesuai dengan kegiatan saat itu. Hal ini dapat kita lihat dalam diagram berikut ini² :

Digram : 1
Kerangka Pemecahan Masalah



²Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011) h.276

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemecahan masalah tersebut diatas, maka hipotesis tindakan yang diajukan adalah sebagai berikut : “ Melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak “

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun.

G. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

1. Manfaat Secara Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan teknik pembelajaran. Penelitian ini senantiasa menjadi wahana untuk menerapkan kemampuan penelitian ilmiah dalam mengkaji permasalahan di bidang pendidikan pada jenjang TK/RA

2. Manfaat Secara Praktis :

a. Bagi Tenaga Pendidik ;

1. Dapat mengetahui perkembangan anak didik dan dapat mengukur seberapa besar kemampuan yang telah dicapai oleh anak dan juga dapat mengetahui sejauh mana minat anak terhadap kegiatan bermain peran.
2. Dapat menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan minat anak dalam bermain peran.
3. Dapat menciptakan beragam media dan kegiatan sesuai situasi dan kebutuhan dalam bermain peran.

b. Bagi Peneliti ; dapat menambah pengalaman serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari diri peneliti sendiri dalam hal

menyampaikan kegiatan pembelajaran khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

- c. Bagi Siswa ; semoga penelitian ini dapat memotivasi dan menumbuhkan semangat belajar anak dalam kegiatan belajarnya khususnya kegiatan bermain peran.
- d. Bagi Lembaga ;
 1. Dapat meningkatkan mutu pendidikan;
 2. Menghasilkan anak didik yang kompeten;
 3. Dapat membentuk kepibadian anak dan menjadi sarana bagi anak untuk berinteraksi sosial dengan teman-teman dan lingkungan sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Pengertian Bahasa

Bahasa³ merupakan tanda atau simbol-simbol dari benda-benda, serta menunjuk pada maksud-maksud tertentu. Kata-kata, kalimat, dan bahasa selalu menampilkan arti-arti tertentu. Bahasa (Ensiklopedi Bahasa Indonesia)⁴ adalah alat komunikasi antar manusia dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat. Bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Pengembangan bahasa untuk anak usia 4-6 tahun difokuskan pada keempat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosa kata, sekaligus juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah.⁵

Pendidik dapat berperan sebagai model yang baik dalam berbicara sehingga anak dapat memperoleh cara berkomunikasi yang sesuai dengan konteks dan memenuhi nilai-nilai kesopanan. Dengan mendapatkan contoh, anak diharapkan dapat mempunyai kecakapan dalam mempresentasikan pemikiran dan perasaannya secara verbal.⁶

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan, seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan yang lain. Anak perlu terus dilatih untuk berfikir dan menyelesaikan masalah melalui bahasa yang dimilikinya. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Ketika belajar bahasa, anak perlu menggunakan berbagai strategi, misalnya permainan yang bertujuan mengembangkan bahasa anak.

³Tedjasaputra, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Depdiknas, 2000) h.97

⁴<https://www.google.com/search?q=pengertian+bahasa+tk&ie=utf-8&oe=utf-8>

⁵Winda dan Azizah Muis, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.231

⁶Ibid, *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.4.16

1. Perkembangan Bahasa

Penggunaan bahasa anak akan berkembang sesuai hukum alam, yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Namun perkembangan tadi sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau oleh stimuli ekstern (pengaruh lingkungan). Disamping itu bahasa anak terpadu erat dengan alam penghayatannya, terutama dengan emosi atau perasaannya. Hal ini jelas terungkap dengan lagu, irama, dan suara anak sewaktu ia mengucapkan kata-kata atau kalimat.

Menurut Desmita⁷ perkembangan bahasa anak yang sesuai dengan norma tata bahasa, belum bisa selesai pada usia 12- 18 tahun. Oleh karena itu anak harus banyak belajar bicara baik dengan menggunakan bahasa yang halus. Pengembangan kemampuan dasar di TK meliputi beberapa pengembangan berbahasa. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Disamping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Mengingat besarnya peranan pengembangan bahasa bagi kehidupan anak, maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak usia Taman Kanak- Kanak.

Pengembangan kemampuan berbahasa di TK bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

2. Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Berdasarkan dimensi perkembangan bahasa anak usia dini , pada usia 4- 6 tahun memiliki karakteristik perkembangan, antara lain⁸ :

⁷Desmita ,*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* , (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009) h.138

⁸ <https://id.wikipedia.org/wiki/karakteristik=bahasaanakusiadini>

- a. Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata.
- b. Mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar.
- c. Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami.
- d. Menyebut nama, jenis kelamin dan umurnya. menyebut nama panggilan orang lain (teman, kakak, adik, atau saudara yang telah dikenalnya).
- e. Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa dan bagaimana.
- f. Dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa, dan mengapa.
- g. Dapat menggunakan kata depan seperti di dalam, di luar, di atas, di bawah, di samping.
- h. Dapat mengulang lagu anak- anak dan menyanyikan lagu sederhana.
- i. Dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana.
- j. Dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin didengar

3. Kemampuan Bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang telah dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa indonesia. Sesuai dengan standart kompetensi dasar berbahasa adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki

perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca dan menulis.

Pengembangan kemampuan berbahasa ini hendaknya menggunakan pendekatan yang berpedoman pada suatu program kegiatan yang telah disusun dan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak, kebutuhan anak, bermain sambil belajar, menggunakan pendekatan tematik, kreatif dan inovatif, lingkungan kondusif, dan mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan bahasa anak usia dini secara keseluruhan melalui mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis dan apresiasi (*the whole language*).

4. Keterampilan Bahasa

Keterampilan Bahasa Anak Usia dini adalah, kemampuan anak dalam mengungkapkan ataupun menerima bahasa baik secara lisan maupun tulisan⁹. Ada 4 keterampilan bahasa pada anak usia dini, yaitu :

a. Keterampilan Berbahasa

Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : menyapa, memperkenalkan diri, bertanya, mendiskripsikan, melaporkan kejadian, menyatakan suka / tidak suka, meminta ijin, bantuan, mengemukakan alasan, memerintah atau menolak sesuatu.

b. Keterampilan Mendengar

Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : mendengarkan perintah, mendengarkan pertanyaan, mendengarkan orang yang sedang bercerita dan mendengarkan orang yang memberi petunjuk.

c. Keterampilan Berbicara

Dapat ditunjukkan oleh anak dalam perilaku : mengembangkan keterampilan bertanya, menyiapkan kegiatan yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan berbagai kegiatan yang bervariasi.

⁹ <https://id.wikipedia.org/wiki/keterampilan=bahasaanakusiadini=88>

d. Keterampilan Membaca

Membaca adalah kegiatan yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan)

5. Fungsi Bahasa

Bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Semenjak anak masih bayi, sering kali menyadari bahwa dengan mempergunakan bahasa tubuh dapat terpenuhi kebutuhannya. Namun hal tersebut kurang mengerti apa yang dimaksud oleh anak. Oleh karena itu baik bayi maupun anak kecil selalu berusaha agar orang lain mengerti maksudnya.

Hal ini yang mendorong orang untuk belajar berbicara dan membuktikan bahwa berbicara merupakan alat komunikasi yang paling efektif dibandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi yang lain yang dipakai anak sebelum pandai berbicara. Karena bagi anak, bicara tidak sekedar merupakan prestasi akan tetapi juga berfungsi untuk mencapai tujuannya, misalnya¹⁰:

a. Sebagai Pemuas Kebutuhan dan Keinginan.

Dengan berbicara anak mudah untuk menjelaskan kebutuhan dan keinginannya tanpa harus menunggu orang lain mengerti tangisan, gerak tubuh atau ekspresi wajahnya. Dengan demikian kemampuan berbicara dapat mengurangi frustrasi anak yang disebabkan oleh orang tua atau lingkungannya tidak mengerti apa saja yang dimaksudkan oleh anak.

b. Sebagai Alat Untuk Menarik Perhatian Orang Lain.

Pada umumnya setiap anak merasa senang menjadi pusat perhatian orang lain. Dengan melalui keterampilan berbicara anak berpendapat bahwa perhatian orang lain terhadapnya mudah diperoleh melalui berbagai pertanyaan yang diajukan kepada orang tua misalnya apabila anak dilarang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas.

¹⁰<https://www.google.com/search?q=fungsi+bahasa&ie=utf-8&oe=utf-8>

Di samping itu berbicara juga dapat untuk menyatakan berbagai ide, sekalipun sering kali tidak masuk akal bagi orang tua, dan bahkan dengan mempergunakan keterampilan berbicara anak dapat mendominasi situasi sehingga terdapat komunikasi yang baik antara anak dengan teman bicaranya.

c. Sebagai Alat Untuk Membina Hubungan Sosial.

Kemampuan anak berkomunikasi dengan orang lain merupakan syarat penting untuk dapat menjadi bagian dari kelompok di lingkungannya. Dengan keterampilan berkomunikasi anak-anak lebih mudah diterima oleh kelompok sebayanya dan dapat memperoleh kesempatan lebih banyak untuk mendapat peran sebagai pemimpin dari suatu kelompok, jika dibandingkan dengan anak yang kurang terampil atau tidak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.

d. Sebagai Alat Untuk Mengevaluasi Diri Sendiri.

Dari pernyataan orang lain anak dapat mengetahui bagaimana perasaan dan pendapat orang tersebut terhadap sesuatu yang telah dikatakannya. Di samping anak juga mendapat kesan bagaimana lingkungan menilai dirinya. Dengan kata lain anak dapat mengevaluasi diri melalui orang lain.

e. Untuk Dapat Mempengaruhi Pikiran dan Perasaan Orang Lain.

Anak yang suka berkomentar, menyakiti atau mengucapkan sesuatu yang tidak menyenangkan tentang orang lain dapat menyebabkan anak tidak populer atau tidak disenangi lingkungannya. Sebaliknya bagi anak yang suka mengucapkan kata-kata yang menyenangkan dapat merupakan modal utama bagi anak agar diterima dan mendapat simpati dari lingkungannya.

f. Untuk Mempengaruhi Perilaku Orang Lain.

Dengan kemampuan berbicara yang baik dan penuh rasa percaya diri anak dapat mempengaruhi orang lain atau teman sebaya yang berperilaku kurang baik menjadi teman yang bersopan santun. Kemampuan dan keterampilan berbicara dengan baik juga dapat

merupakan modal utama bagi anak untuk menjadi pemimpin di lingkungan karena teman sebayanya menaruh kepercayaan dan simpatik kepadanya

B. Bermain Peran

1. Pengertian Bermain

Bermain¹¹ adalah sebuah aktifitas yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*. Sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan dalam hal ini disebut dengan *game*.

Setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Hal ini sesuai dengan fungsi utama bermain yaitu untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada diambang ketegangan.

a. Peran atau *Role* adalah :

Cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajerial, ketidaksesuaian dalam pengenalan peran ditunjukkan sebagai “role conflict” (konflik peran) saran yang tidak konsisten, yang diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain.

b. *Role Playing* adalah :

Suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh kelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh.

2. Pengertian Bermain Peran

Bermain Peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam kegiatan simulasi yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

¹¹<https://www.google.com/search?q=Pengertian+bermain&ie=utf-8&oe=utf-8>

Kegiatan simulasi adalah salah satu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Pengertian Bermain Peran (*Role playing*) pada dasarnya, memiliki dua pengertian yang harus dibedakan yaitu :

1. Bermain menurut pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah” (*play*).
2. Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian ”menang-kalah” (*game*).

Peran (*role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu¹². Pengertian peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain¹³

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut. Menurut Nana Sudjana¹⁴ bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan. Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala¹⁵ mendefinisikan kegiatan bermain peran adalah kegiatan mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.¹⁶

¹²Ginjar, *Bermain Dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka , 2013) h.3.57

¹³Mulyasa, *Bermain Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka , 2013) h.112

¹⁴Devi dkk, *Metode Bermain Peran*, (Jakarta :Universitas Terbuka , 2010) h.3.11

¹⁵Syaiful Sagala, *Metode Bermain Peran*, (Bandung : Media Pers , 2010) h. 29

¹⁶Suharto, *Metode Bermain Peran Di TK*, (Jakarta : Gema Media, 2013) h. 417- 418

Bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Alasan dilaksanakannya pembelajaran bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, serta norma. Hal ini dapat dicapai bila para peserta didik secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lainnya dan melakukan pemecahan masalah melalui peragaan. Oleh karena itu, kegiatan bermain peran ini mampu menghasilkan suatu pengalaman yang berharga bagi para peserta didik¹⁷. Menurut Majid, *role playing* atau bermain peran adalah kegiatan pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang¹⁸.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran dalam hal ini terkait dengan pembelajaran.

Gambar 1
Contoh Kegiatan Bermain Peran¹⁹



¹⁷Vera dkk, *Metode Pembelajaran di TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka , 2012) h. 1.27

¹⁸Majid, *Kegiatan Role Playing Anak Usia Dini* (Bandung : Prisma Media, 2014) h. 163

¹⁹<https://www.google.com/search?q=gambar+bermain+peran+anak+tk&biw=>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Amaliyah yang beralamat di Afd. VI Marihat Nagori Pematang Silampuyang Kecamatan Siantar Kabupaten Simalungun .

2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016 yaitu pada tanggal 18 – 29 Januari 2016 dan mengacu pada kalender akademik RA tempat penelitian berlangsung.

3. Siklus PTK

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).²⁰ (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadidalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini akan dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (*Action*) bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*) dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II untuk melihat kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain

²⁰Arikunto, Suharsimi, dkk , *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Bumi Aksara ,2007)h.45

peran. Pada siklus I penelitian ini akan difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran. Tanda-tanda keberhasilan diukur secara kuantitatif pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak harus lebih baik dari masa kondisi awal sebelum penelitian berlangsung.

Sedangkan pada siklus II akan difokuskan pada perbaikan peningkatan kemampuan anak dalam berbahasa melalui kegiatan bermain peran yang sudah dilaksanakan pada siklus I. Anak dikatakan berhasil apabila kemampuan berbahasa anak sudah meningkat dengan baik.

B. Persiapan PTK

Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu cara untuk menumbuh kembangkan pembaruan yang dapat meningkatkan atau memperbaiki hasil belajar siswa. Berbagai kondisi harus dipenuhi sehingga PTK dapat berlangsung dengan benar. Agar PTK berjalan sesuai harapan maka hal-hal yang akan dipersiapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat rencana kegiatan satu siklus dan rencana kegiatan harian.
2. Membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan.
3. Menjelaskan tentang tata cara pembelajaran individual dan kelompok.
4. Menyiapkan fasilitas dan perangkat pembelajaran atau sarana pendukung yang diperlukan.
5. Menyiapkan lembar refleksi yang digunakan sebagai alat dalam pengumpulan data.
6. Untuk memantapkan keyakinan diri, guru perlu mensimulasikan pelaksanaan tindakan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak di kelompok B RA Amaliyah Jl. Pondok Malaysia Afd. VI Marihat Kabupaten Simalungun yang berjumlah 20 orang anak.

D. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Anak Didik

Subjek penelitian (peserta didik) dapat digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah tabel peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini.

Tabel 1 :
Data Anak

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Akbar Wijaya	√	
2	Bima Alifsyah	√	
3	Maya Sopha		√
4	Reno Akbar	√	
5	Coki Wildan	√	
6	Putri Maysarah		√
7	Habib Alfarizy	√	
8	Ika Pebrina		√
9	Nova Linda		√
10	Andy Asgara	√	
11	Soni Mariadi	√	
12	Nona Miftah		√
13	Jodi Irawan	√	
14	Yudi Nugraha	√	
15	Ana Septiana		√
16	Ani Waluyo		√
17	Ryan Kurniawan	√	
18	Desi Rahmanisa		√
19	Romi Irfandi	√	
20	Amelia Winata		√

b. Guru

Guru sebagai peneliti bertugas melihat tingkat keberhasilan dan pencapaian pembelajaran dalam peningkatan kemampuan bahasa melalui kegiatan bermain peran Adapun data guru ditempat penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel : 2
Data Guru

No	Nama Guru	Jabatan	Kelas
1	Hanna Pratiwi S.Pd	Kepala RA	
2	Karyawati	Guru	B
3	Mayasari	Guru	B
4	Nurkumalasari	Guru	A

c. Teman sejawat

Teman sejawat dan kolaborator sebagai sumber data untuk melihat tingkat keberhasilan pencapaian PTK secara keseluruhan baik dari anak maupun guru. Ibu Hairin Nisa sebagai kolaborator dan ibu Maya Rosalina S.Pd sebagai penilai. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel : 3
Teman Sejawat dan Kolaborator

No	Nama	Jabatan	Tugas
1	Hanna Pratiwi S.Pd	Ka. Sekolah	Penilai
2	Nurkumalasari	Guru	Kolaborator

E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Alat atau juga yang disebut instrumen penilaian adalah sesuatu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat atau instrumen ini juga mencerminkan cara pelaksanaannya maka sering juga disebut dengan tehnik penelitian. Pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan.

Menurut Moh. Nazir²¹ “Pengumpulan Data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian “. Data dapat dikumpulkan dengan berbagai tehnik, seperti : tes, observasi, wawancara, catatan anekdot, angket dan sebagainya.²¹

1. Tehnik Pengumpulan Data

a. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam pembelajaran atau tingkat penguasaan anak dalam materi pembelajaran. Dalam penelitian ini anak diuji langsung kemampuannya dalam berbahasa melalui kegiatan bermain peran. Anak diminta untuk memerankan tokoh – tokoh di dalam cerita yang baru saja disampaikan oleh guru. Anak bebas mengekspresikan bahasanya dengan caranya sendiri.

b. Observasi

Observasi merupakan tehnik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati tingkah laku dan pekerjaan anak selama mengikuti kegiatan, peneliti juga menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam observasi. Adapun yang diamati adalah anak memahami penjelasan guru tentang jalan cerita yang akan di jadikan tema bermain peran, anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran, anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran, anak dapat berbahasa yang baik dalam kegiatan bermain peran.

²¹Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2005) h.174

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan bahasa anak yang sedang diteliti serta untuk mengetahui tingkat perkembangan tiap siklus nya adalah sebagai berikut :

a. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa kegiatan bermain peran. Hal ini akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Hasil anak akan terlihat pada lembar observasi dimana indikator penilaiannya sudah ditentukan oleh guru.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa pengambilan gambar untuk setiap kegiatan anak pada tiap siklusnya, yang akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak.

c. Observasi

Observasi dilakukan sebagai pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Agar observasi lebih terarah, maka peneliti dapat mengembangkan observasi dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang telah ditetapkan. Tingkat keberhasilan anak akan ditandai dengan tanda bintang (*) dengan ketentuan sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) = *
2. MB (Mulai Berkembang) = **
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = ***
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = ****

Adapun indikator pembelajaran dan alat pengumpulan data melalui observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain anak adalah guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak.

Adapun yang menjadi indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Anak

Indikator kinerja yang diajukan anak adalah berupa :

- a. Tes ; berupa keberhasilan dan peningkatan yang dicapai anak sekurangnya 90% anak dapat mengenal huruf melalui teknik mozaik dengan kertas origami dengan baik dan sesuai harapan.
- b. Observasi ; keaktifan dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran .

2. Guru

3. Guru

Indikator kinerja yang diajukan peneliti adalah berupa :

- a. Dokumentasi ; daftar hadir anak, hasil karya anak, lembar kerja anak, portofolio anak, serta foto kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung
- b. Observasi ; Hasil observasi atau pengamatan guru kelas/teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung mulai kegiatan awal, inti dan kegiatan akhir. Perlengkapan dan media pembelajaran juga dinilai oleh teman sejawat. Dimana penilaian tersebut adalah KB (Kurang Baik), CB (Cukup Baik), B (Baik), SB (Sangat Baik) . Adapun data pengamatan/pengumpulan data untuk observasi guru dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel : 5
Instrumen Penilaian Oleh Penilai (Teman Sejawat)

No	Kegiatan / Uraian Yang Diamati	Indikator	Nilai			
			KB	CB	B	SB
1	Perencanaan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun rencana kegiatan 2. Metode / Alat Peraga yang 3. Digunakan. 4. Kegiatan awal, Inti, Akhir 5. Pengaturan waktu 6. Pengaturan kelas 7. Alat penilaian 8. Teknik / metode pembelajaran 				
2	Pelaksanaan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. 2. Penampilan guru 3. Cara guru memotifasi anak 4. Minat anak melakukan kegiatan. 5. Penilaian yang dilakukan guru. 				
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi Kegiatan Pembelajaran 2. Bernyanyi lagu anak 3. Membaca doa dan salam 				

G. Analisis Data

Analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Analisis data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Analisis data terhadap anak dilakukan beberapa tahap sebagai berikut:

1. Menjumlah skor yang akan dicapai anak pada setiap butir anatan.
2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kreatifitas melukis anak
3. Menghitung prosentase peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan²² :

P = Angka Persentase

f = Jumlah Siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

Tindakan ini berhasil apabila paling sedikit 80 % anak mengalami peningkatan dalam berbahasa.

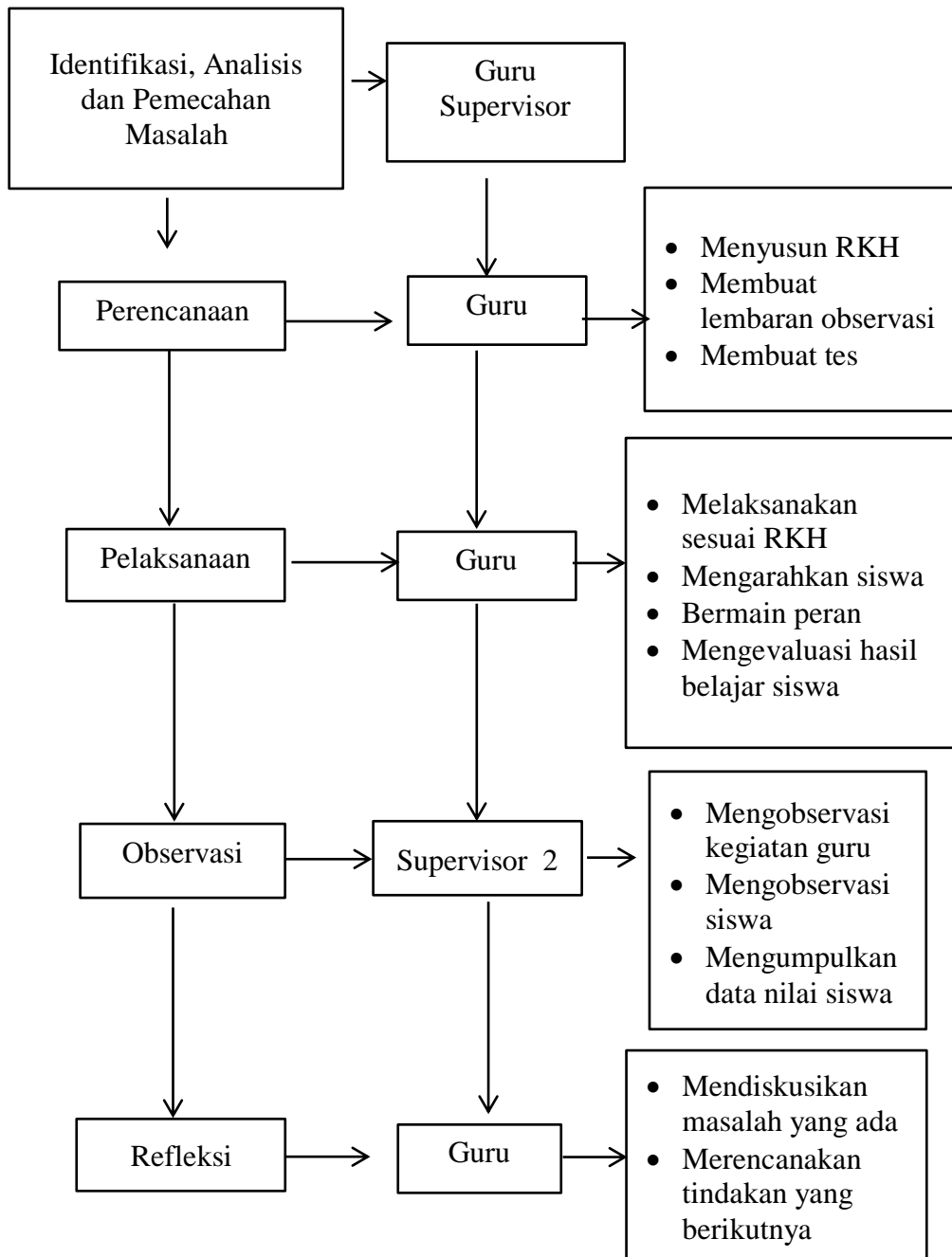
H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari dua siklus yang diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melakukan tindakan dan seterusnya.

²²Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2005) h.177

Prosedur perbaikan pembelajaran secara umum yang dilakukan bersama penilai dan kolaborator setiap siklusnya mengikuti tahap sebagai berikut :

Diagram : 3 Tahapan Perbaikan Pembelajaran²⁴



²⁴Durri Andriani, dkk , *Metode Penelitian*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010) h.67

1. Siklus I

Siklus ini dilakukan pada tanggal 18 – 22 Januari 2016. Penelitian memiliki tahapan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan ini terdiri dari :

1. Mempersiapkan media dan metode yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran (peralatan pendukung untuk kegiatan bermain peran)
2. Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan
3. Menyusun RKH untuk melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang bersumber pada program semester kelompok B semester I Tahun pelajaran 2015/2016.

Pelaksanaan tindakan siklus I direncanakan terdiri dari 5 kali tatap muka, evaluasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bekerja sama dengan penilai dan kolaborator. Tugas penilai adalah untuk membimbing peneliti dalam kegiatan tutorial sedangkan kolaborator yang terdiri dari rekan guru, memberikan masukan, arahan dan membantu merencanakan dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan

Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Kegiatan Awal

- Pendahuluan
- Guru membuka pembelajaran dengan menggunakan apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan hari ini.

2. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan (skenario untuk kegiatan bermain peran).

- Guru mempersiapkan alat atau bahan yang akan digunakan untuk bermain peran.
- Guru meminta anak untuk bermain peran (fokus pengembangan).
- Guru mengadakan diskusi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, membahas, mencoba dan menggali materi.

3. Kegiatan Akhir

- Pada akhir pembelajaran guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan di atas.
- Guru menarik kesimpulan, refleksi dan tindak lanjut.
- Guru menutup pembelajaran

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Peneliti melihat apakah pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada saat mengobservasi, peneliti melakukan pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan seperti mengisi lembar pengamatan dan melakukan pencatatan. Adapun pedoman observasi pada penelitian ini terlampir.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat dan kepala sekolah mengkaji hasil pelaksanaan pembelajaran. Data yang terkumpul, diolah untuk disederhanakan, membuat tabulasi data dan menyimpulkan data. Hasil analisis data akan digunakan sebagai bahan refleksi. Analisis dan refleksi dilakukan setiap setelah pembelajaran selesai. Hal ini dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan suatu tindakan perbaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi ini, peneliti dapat melakukan revisi untuk melakukan rencana siklus berikutnya agar pelaksanaan pembelajaran semakin baik dan diharapkan hasil pembelajaran meningkat.

Keempat tahapan dalam satu siklus dilakukan berulang hingga 2 siklus untuk mendapatkan kesimpulan dari yang telah dilakukan, yaitu apakah

kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B RA AMALIYAH Kabupaten Simalungun.

2. Siklus II

Seperti halnya Siklus I, pada Siklus II ini pun terdiri dari beberapa tahapan yang dilakukan pada tanggal 25 – 29 Januari 2016 yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan observasi.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I yakni ;

1. Membuka lembar refleksi Siklus I dimana keberhasilan pada siklus I akan tetap dipertahankan dan kegagalannya akan diperbaiki pada siklus II.
2. Membuat rencana kegiatan dalam satu siklus
3. Membuat Rencana Kegiatan Harian
4. Mempersiapkan media dan metode pembelajaran yang sesuai.
5. Mengatur pengelolaan kelas yang kondusif
6. Mempersiapkan skenario bermain peran anak
7. Mempersiapkan untuk pengembangan skenario pembelajaran dengan menggunakan alat peraga.
8. Mempersiapkan lembar penilaian yang digunakan
9. Menpersiapkan lembar observasi peneliti

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang bersumber pada program semester kelompok B semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

Pelaksanaan tindakan Siklus I direncanakan terdiri dari 5 kali tatap muka,. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bekerja sama dengan kolaborator dan penilai. Tugas penilai adalah untuk membimbing peneliti dalam kegiatan tutorial sedangkan kolaborator yang terdiri dari rekan guru,

memberikan masukan, arahan dan membantu merencanakan dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan

Rencana Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Kegiatan Awal

- Pendahuluan
- Guru membuka pembelajaran dengan menggunakan apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan hari ini.

2. Kegiatan inti.

- Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dengan memberikan arahan.
- Guru mempersiapkan alat atau bahan yang akan digunakan untuk bermain peran.
- Guru meminta anak untuk bermain peran (fokus pengembangan).
- Guru mengadakan diskusi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, membahas, mencoba dan menggali materi.

3. Kegiatan akhir

- Pada akhir pembelajaran guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan di atas.
- Guru menarik kesimpulan, refleksi dan tindak lanjut.
- Guru menutup pembelajaran

b. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas. Observasi dilakukan peneliti untuk Siklus II. Pada saat mengobservasi, peneliti melakukan pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan seperti mengisi lembar pengamatan dan melakukan pencatatan. Adapun pedoman observasi pada penelitian ini terlampir. Pengamatan ini meneruskan pengamatan dari Siklus I, apakah ada perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan bahasa anak.

c. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini peneliti sekali lagi melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar pada Siklus II, yakni apakah kegiatan belajar mengajar berlangsung baik, metode yang digunakan sudah sesuai, penguasaan materi, pengelolaan waktu dan media serta pengelolaan kelas sudah baik. Sehingga dapat diketahui kelemahan-kelemahan apalagi yang perlu diperbaiki atau kekuatan-kekuatan apa yang menjadi pegangan dan temuan bagi peneliti. Dalam tahap refleksi Siklus II ini akan terlihat jelas apakah siklus selanjutnya perlu dilaksanakan lagi atau tidak. Apabila pencapaian anak sudah menjadi 80 %, maka siklus selanjutnya tidak perlu dilakukan lagi.

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah kepala RA dan guru yang membantu dalam pelaksanaan penelitian seperti yang tertera pada tabel berikut ini :

Tabel : 6
Personalia Penelitian

No	Nama	Jabatan	Tugas	JTM/ Minggu
1	Karyawati	Guru (Peneliti)	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisa Data d. Pengambil Keputusan	24 Jam
2	Hanna Pratiwi S.Pd	Kepala RA	Kolaborator (Penilai 1)	24 Jam
3	Mayasari	Guru	Kolaborator (Penilai 2)	24 Jam

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pengumpulan data berupa observasi atau pengamatan dari keadaan awal (pra siklus) kelompok belajar anak yang akan diberi tindakan, yaitu kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari pengumpulan data berupa observasi pada pra penelitian tersebut diketahui bahwa perlu dilakukannya tindakan yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran.

Melihat kondisi ini, peneliti mencoba untuk merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan metode, penataan kegiatan, persiapan media yang tepat, pengelolaan kelas, motivasi serta memberi pengarahan dan penjelasan serta bimbingan kepada anak agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan melakukan kegiatan bermain peran dengan perasaan senang dan antusias.

Guru akan memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang tema cerita yang akan dimainkan oleh anak . Kemudian guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang sukainya.

Pengamatan kondisi awal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang tepat dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian Siklus I. Sehingga peneliti mudah menentukan metode apa yang harus dilakukan pada kegiatan belajar mengajar anak, media apa yang disukai anak serta pengelolaan kelas, bentuk penilaian yang sesuai dengan kegiatan dan perbaikan materi pembelajaran seperti apa yang harus dilakukan. Sehingga pembelajaran dapat menarik minat anak. Adapun instrumen penilaian kondisi awal adalah sebagai berikut :

Tabel : 7
Instrumen Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Pra Siklus

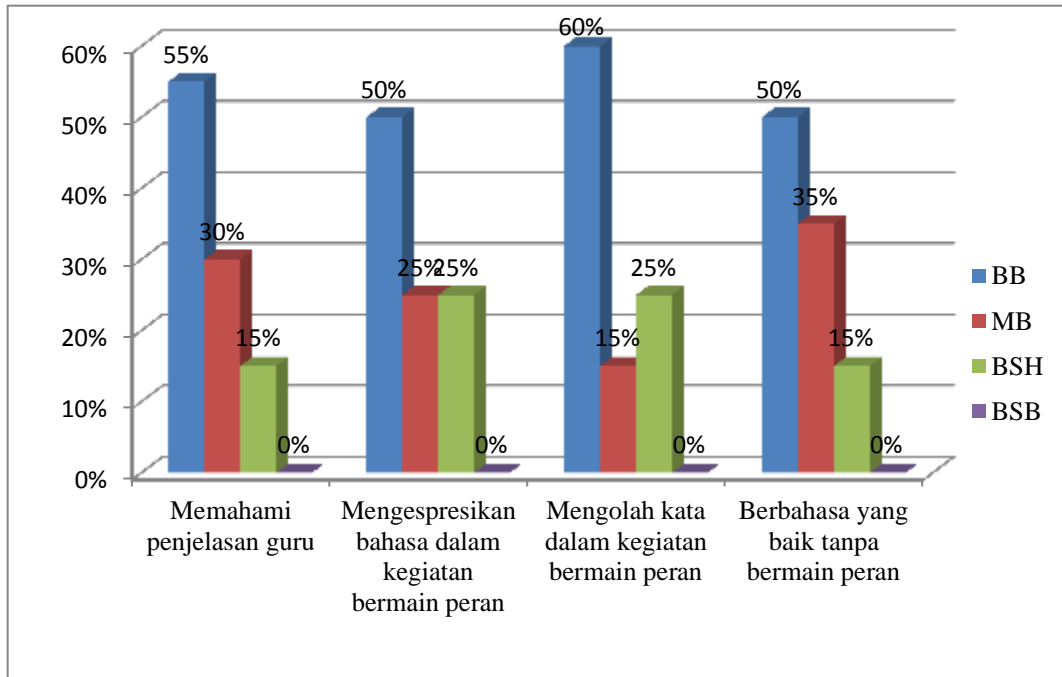
No	Nama Anak	INDIKATOR															
		Anak memahami penjelasan guru				Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Akbar Wijaya	√				√				√				√			
2	Bima Alifsyah	√				√				√				√			
3	Maya Sopha	√					√			√					√		
4	Reno Akbar		√				√			√					√		
5	Coki Wildan		√				√			√					√		
6	Putri Maysarah			√			√				√			√			
7	Habib Alfarizy			√		√					√			√			
8	Ika Pebrina	√				√					√			√			
9	Nova Linda	√				√						√				√	
10	Andy Asgara		√			√				√				√			
11	Soni Mariadi		√			√				√				√			
12	Nona Miftah			√				√				√				√	
13	Jodi Irawan	√						√		√						√	
14	Yudi Nugraha	√						√		√					√		
15	Ana Septiana	√						√		√					√		
16	Ani Waluyo		√			√				√				√			
17	Ryan Kurniawan		√			√				√				√			
18	Desi Rahmanisa	√						√				√		√			
19	Romi Irfandi	√						√				√			√		
20	Amelia Winata	√				√						√			√		

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel : 8
Kondisi Awal (Pra Siklus) Kemampuan Berbahasa Anak
Melalui Kegiatan Bermain Peran

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	11	6	3	-	20
		55%	30%	15%	0%	100%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	10	5	5	-	20
		50%	25%	25%	0%	100%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	12	3	5	-	20
		60%	15%	25%	0%	100%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	10	7	3	-	20
		50%	35%	15%	0%	100%
Rata – rata kemampuan yang dicapai		53,75%	26,25 %	20 %	0 %	100%

Grafik : 1
Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pra Siklus



Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran sebelum diadakan penelitian yaitu :

1. Kemampuan memahami penjelasan guru adalah ; BB (Belum Berkembang) = 55% (11 org), MB (Mulai Berkembang) = 30% (6 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 15% (3 org). BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org).
2. Kemampuan mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 50% (10 org), MB (Mulai Berkembang) = 25% (5 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 25% (5 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org)
3. Kemampuan mengolah kata dalam kegiatan bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 60% (12 org), MB (Mulai Berkembang) = 15% (3 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 25% (5 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org)

4. Kemampuan berbahasa dengan baik tanpa bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 50% (10 orang), MB (Mulai Berkembang) = 35% (7 orang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 15% (3 orang), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 orang)

Tabel : 9
Kondisi Pra Siklus Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Berdasarkan BSH – BSB

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	3	-	3
		15%	-	15%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	5	-	5
		25%	-	25%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	5	-	5
		25%	-	25%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	3	-	3
		15%	-	15%
Rata – rata kemampaun yang dicapai		20 %	-	20 %

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kemampuan kemampuan berbahasa anak masih sangat rendah yaitu 20 %.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. SIKLUS I (satu)

Siklus ini dilakukan pada tanggal 18 – 22 Januari 2016. Pada siklus pertama ini kegiatan pembelajaran anak berlangsung dalam kegiatan bermain peran yang dilakukan guru. Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, guru mengarahkan anak untuk mulai bermain peran dengan tema pekerjaan.

Tujuan tindakan pada siklus ini adalah untuk memperoleh data tentang kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai pada Siklus ini adalah data kemampuan berbahasa anak yang meliputi :

1. Kemampuan memahami penjelasan guru.
2. Kemampuan mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran.
3. Kemampuan mengolah kata dalam kegiatan bermain peran.
4. Kemampuan berbahasa dengan baik tanpa bermain peran

Siklus I ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi ;

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil analisa, implementasi kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak berjalan dengan lancar walaupun masih banyak anak yang belum mampu berbahasa dengan baik.. Guru melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan perencanaan yang telah disusun.

Perencanaan pelaksanaan kegiatan pada siklus ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat rencana kegiatan dalam satu siklus
2. Membuat Rencana Kegiatan Harian
3. Mempersiapkan media dan metode pembelajaran yang sesuai.
4. Mengatur pengelolaan kelas yang kondusif
5. Mempersiapkan skenario bermain peran anak

6. Mempersiapkan untuk pengembangan skenario pembelajaran dengan menggunakan alat peraga.
7. Mempersiapkan lembar penilaian yang digunakan
8. Menpersiapkan lembar observasi peneliti

b. Pelaksanaan

1. Dengan bimbingan guru, anak mengatur posisi duduknya.
2. Anak memperhatikan guru saat menjelaskan kegiatan
3. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan bermain peran
4. Anak termotivasi untuk melakukan kegiatan bermain peran
5. Anak memilih peran – peran yang akan dimainkannya
6. Anak melakukan kegiatan bermain peran dengan antusias dan gembira.
7. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja anak.

c. Observasi

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti berkesempatan untuk melakukan observasi langsung saat anak melakukan kegiatan. Peneliti mengamati dan mencatat setiap kejadian penting yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Keberhasilan pembelajaran diukur dari meningkatnya kemampuan berbahasa anak secara kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Seperti apakah anak memahami penjelasan guru ..? apakah anak dapat mengekspresikan bahas dalam kegiatan bermain peran..? apakah anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran..? dan apakah anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran..? Hasil observasi dari kegiatan bermain peran pada Siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut :

1. BB (Belum Berkembang) = *
2. MB (Mulai Berkembang) = **
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = ***
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = ****

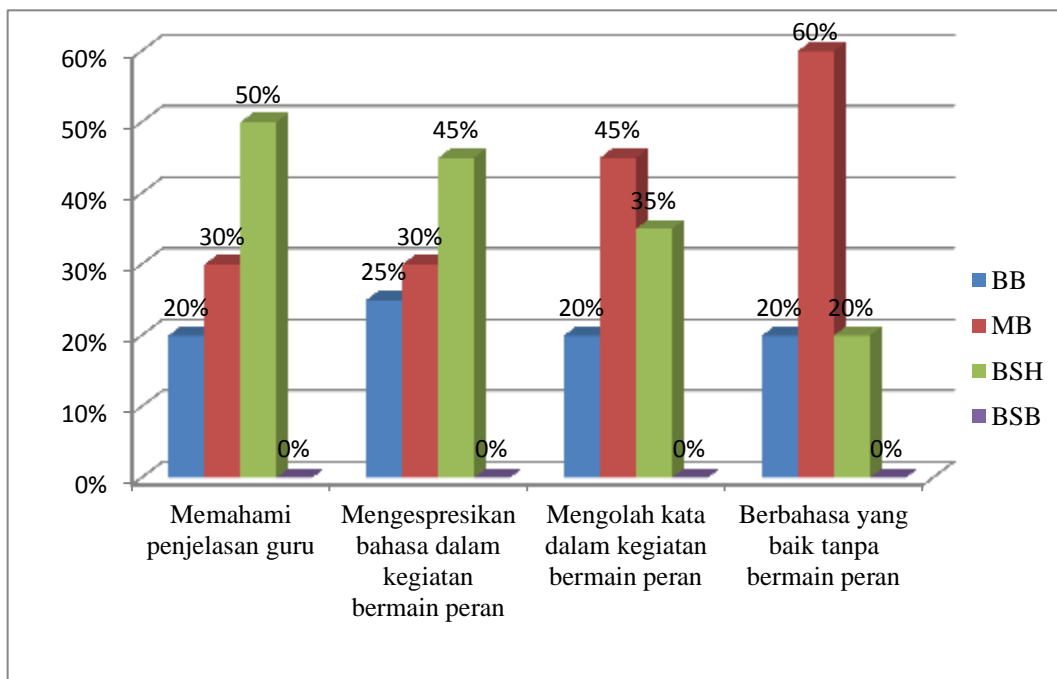
Tabel : 10
Instrumen Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus I

No	Nama Anak	INDIKATOR															
		Anak memahami penjelasan guru				Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Akbar Wijaya			√				√			√				√		
2	Bima Alifsyah		√					√			√				√		
3	Maya Sopha		√				√					√			√		
4	Reno Akbar	√					√					√					√
5	Coki Wildan	√					√					√					√
6	Putri Maysarah		√					√				√				√	
7	Habib Alfarizy			√				√				√				√	
8	Ika Pebrina	√				√					√					√	
9	Nova Linda			√				√			√					√	
10	Andy Asgara			√			√					√				√	
11	Soni Mariadi			√		√					√				√		
12	Nona Miftah	√				√					√				√		
13	Jodi Irawan			√				√				√					√
14	Yudi Nugraha		√					√				√			√		
15	Ana Septiana			√				√				√			√		
16	Ani Waluyo			√				√				√					√
17	Ryan Kurniawan		√					√				√				√	
18	Desi Rahmanisa		√			√						√				√	
19	Romi Irfandi			√		√						√				√	
20	Amelia Winata			√				√				√				√	

Tabel : 11
Kondisi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus I

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	4	6	10	-	20
		20%	30%	50%	-	100%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	5	6	9	-	20
		25%	30%	45%	-	100%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	4	9	7	-	20
		20%	45%	35%	-	100%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	4	12	4	-	20
		20%	60%	20%	-	0%
Rata – rata kemampaun yang dicapai		21,25 %	41.25 %	37.5 %	-	100%

Grafik : 2
Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Siklus I



Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus I yaitu :

1. Kemampuan memahami penjelasan guru adalah ; BB (Belum Berkembang) = 20% (4 org), MB(Mulai Berkembang) = 30% (6 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 50% (10 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org).
2. Kemampuan mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) =25% (5 org), MB (Mulai Berkembang) = 30% (6 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 45% (9 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org)
3. Kemampuan mengolah kata dalam kegiatan bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) =20 % (4 org), MB (Mulai Berkembang) = 45% (9 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 35% (7 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 org)

4. Kemampuan berbahasa dengan baik tanpa bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 20% (4 orang), MB (Mulai Berkembang) = 60% (12 orang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 20% (4 orang), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 0% (0 orang)

Tabel : 12
Kondisi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Berdasarkan BSH –BSB Pada Siklus I

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	10	-	10
		50%	-	50%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	9	-	9
		45%	-	45%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	7	-	7
		35%	-	35%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	4	-	4
		20%	-	20%
Rata – rata kemampaun yang dicapai		37.5 %	-	37.5 %

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran masih sangat rendah yaitu 37.5 %.

d. Refleksi

Adapun hasil refleksi pada Siklus I dalam kegiatan bermain peran baik keberhasilan pembelajaran maupun kegagalannya adalah sebagai berikut :

1. Refleksi Rencana Kegiatan

1. RKH yang disusun sesuai dengan indikator pembelajaran.
2. Kegiatan yang dilakukan sesuai dengan indikator yang ditentukan.
3. Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator kegiatan yang ditentukan, namun masih perlu adanya peningkatan agar lebih menarik minat anak.
4. Metode pembelajaran sudah sesuai dengan minat dan tingkat perkembangan anak, sehingga menumbuhkan minat sebagian anak.
5. Alat penilaian sudah sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan.
6. Masih perlu usaha dalam memperbaiki dan merancang kegiatan pembelajaran lagi.

2. Refleksi Proses Kegiatan

1. Anak masih sulit dan kebingungan dalam mengekspresikan bahasa..
2. Anak masih belum berminat dan malas dalam melaksanakan kegiatan.
3. Masih banyak anak yang belum mampu mengolah kata dalam kegiatan bermain peran.
4. Hasil evaluasi pada Siklus I kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran masih mencapai 53 %.

Untuk memperbaiki kelemahan dalam Siklus I dan mempertahankan keberhasilan yang tercapai pada Siklus I, dan masih rendahnya kemampuan berbahasa anak , maka peneliti melanjutkan pada Siklus II.

e. Perencanaan Ulang (*Replaining*)

Setelah melakukan observasi atau pengamatan maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II, karena belum maksimalnya kemampuan berbahasa anak . Adapun perencanaan ulang yang akan dilakukan pada Siklus II adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan metode pembelajaran yang akan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Meningkatkan mutu media pembelajaran agar dapat menarik minat anak.
3. Memberikan motivasi kepada anak agar merasa senang dalam melakukan kegiatan tanpa ada paksaan.
4. Memberikan penguatan baik verbal maupun non verbal kepada anak.
5. Memberikan penghargaan yang lebih menarik lagi, kepada anak yang menyelesaikan kegiatan dengan baik.

2. SIKLUS II (dua)

Seperti halnya Siklus I, pada Siklus II ini pun terdiri dari beberapa tahapan yang dilakukan pada tanggal 25 – 29 Januari 2016 yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan observasi. Pada siklus II ini, perencanaan kegiatan dilaksanakan pada kegiatan inti, yaitu bermain peran. Sebelum melakukan kegiatan pada siklus II, peneliti menerangkan secara jelas setiap langkah – langkah kegiatan dan kemudian diberi contoh oleh peneliti semua kegiatan yang akan dilakukan anak dengan media / alat peraga yang lebih menarik perhatian anak.

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun perencanaan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I yakni ;

1. Membuka lembar refleksi Siklus I dimana keberhasilan pada siklus I akan tetap dipertahankan dan kegagalannya akan diperbaiki pada siklus II.
2. Membuat rencana kegiatan dalam satu siklus
3. Membuat Rencana Kegiatan Harian
4. Mempersiapkan media dan metode pembelajaran yang sesuai.
5. Mengatur pengelolaan kelas yang kondusif
6. Mempersiapkan skenario bermain peran anak
7. Mempersiapkan untuk pengembangan skenario pembelajaran dengan menggunakan alat peraga.

9. Mempersiapkan lembar penilaian yang digunakan
10. Mempersiapkan lembar observasi peneliti

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus II ini, anak secara umum sudah terbiasa dengan tindakan – tindakan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan yang bervariasi karena telah diperkenalkan sebelumnya (siklus I) dan beberapa hal yang menjadi kendala pada siklus I telah dapat diatasi.

Kemampuan berbahasa anak mengalami peningkatan dari sebelumnya (siklus I), hal ini dapat diamati dari hasil evaluasi siklus II yaitu anak tidak terlihat malu – malu lagi bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Kegiatan bermain peran dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok diminta untuk memerankan tokoh – tokoh yang diinginkannya..

Aktifitas anak dalam kegiatan ini lebih banyak berdialog dengan temannya. Mereka bertanya mengenai hal – hal yang berkaitan dengan lakon yang sedang mereka mainkan . Kemampuan anak untuk bertanya dan menjawab juga semakin meningkat. Dialog – dialog antara anak dan guru sering terjadi. Anak antusias dengan kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran memberikan situasi yang berbeda sehingga kemampuan anak untuk berbahasa dapat terasah. Disamping itu anak lebih aktif bertanya maupun menerangkan pada guru dan temannya tentang apa yang dilihatnya dan dilakukannya.

c. Observasi

Pada Siklus II ini pengamatan yang dilakukan adalah berupa pengamatan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran . Keberhasilan anak diukur dari kemampuan anak berbahasa dengan baik dan kemampuannya mengolah setiap kalimat dalam kegiatan bermain peran. Dari hasil observasi ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel : 13
Instrumen Penilaian Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus II

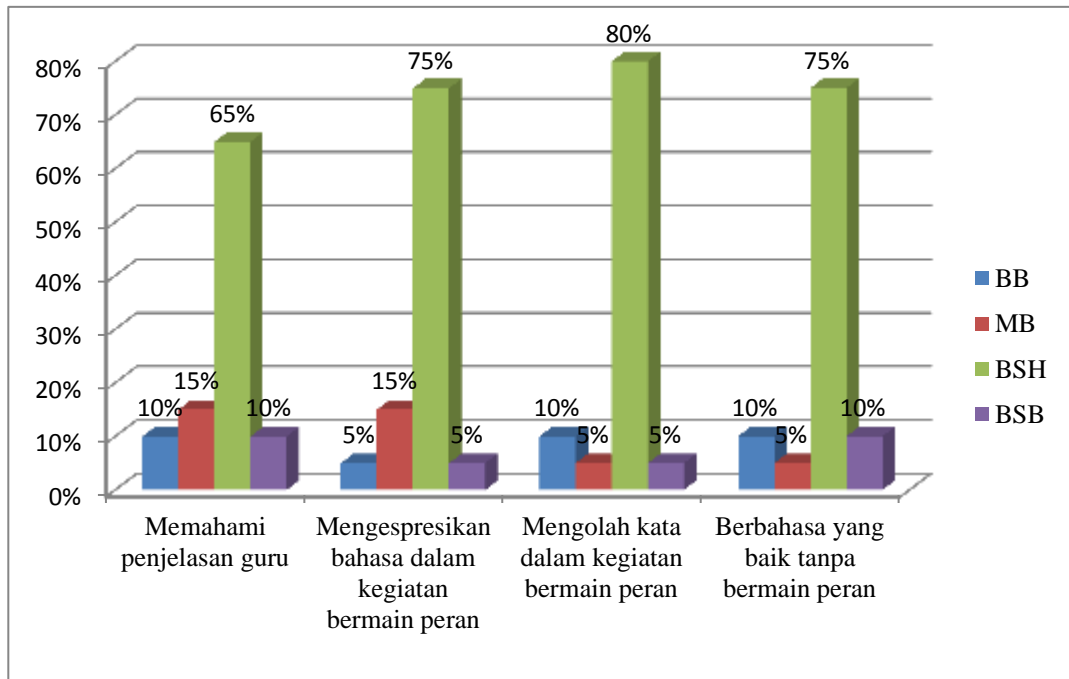
No	Nama Anak	INDIKATOR															
		Anak memahami penjelasan guru				Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran				Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Akbar Wijaya		√				√				√					√	
2	Bima Alifsyah			√			√					√		√			
3	Maya Sopha			√		√					√					√	
4	Reno Akbar			√				√			√				√		
5	Coki Wildan			√			√		√					√			
6	Putri Maysarah		√				√		√				√				
7	Habib Alfarizy			√			√				√		√				
8	Ika Pebrina	√					√				√				√		
9	Nova Linda			√			√				√				√		
10	Andy Asgara			√			√				√				√		
11	Soni Mariadi			√			√				√				√		
12	Nona Miftah				√		√				√				√		
13	Jodi Irawan				√		√				√				√		
14	Yudi Nugraha		√				√				√				√		
15	Ana Septiana			√			√				√				√		
16	Ani Waluyo			√			√				√				√		
17	Ryan Kurniawan			√			√				√				√		
18	Desi Rahmanisa			√			√				√				√		
19	Romi Irfandi			√			√				√				√		
20	Amelia Winata	√					√				√				√		

Keterangan : BB : Belum Berkembang (*)
 MB : Mulai Berkembang (**)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (***)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (****)

Tabel : 14
Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus II

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	2	3	13	2	20
		10%	15%	65%	10%	100%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	1	3	15	1	20
		5%	15%	75%	5%	100%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	2	1	16	1	20
		10%	5%	80%	5%	100%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	2	1	15	2	20
		10%	5%	75%	10%	100%
Rata – rata kemampaun yang dicapai		8,75%	10 %	73.75 %	7,5%	100%

Grafik : 3
Kemampuan Berbahasa Anak Melalui
Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus II



Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan kondisi kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus II yaitu :

1. Kemampuan memahami penjelasan guru adalah ; BB (Belum Berkembang) = 10% (2org), MB (Mulai Berkembang) = 15% (3 org), BSH(Berkembang Sesuai Harapan) = 65%(13 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 10% (2 org).
2. Kemampuan mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 5v% (1 org), MB (Mulai Berkembang) = 5% (1org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 75% (15 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 5% (1 org)
3. Kemampuan mengolah kata dalam kegiatan bermain peranadalah ; BB (Belum Berkembang) = 10% (2 org), MB (Mulai Berkembang)= 5% (1 org), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 80% (16 org), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 5% (1 org)

4. Kemampuan berbahasa dengan baik tanpa bermain peran adalah ; BB (Belum Berkembang) = 10% (2 orang), MB (Mulai Berkembang) = 5% (1 orang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 75% (15 orang), BSB (Berkembang Sangat Baik) = 10% (2 orang)

Tabel : 15
Kondisi Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Berdasarkan BSH – BSB Pada Siklus II

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)
1	Anak memahami penjelasan guru	13	2	15
		65%	10%	75%
2.	Anak mengekspresikan bahasa dalam kegiatan bermain peran	15	1	16
		75%	5%	80%
3	Anak dapat mengolah kata dalam kegiatan bermain peran	16	1	17
		80%	5%	85%
4	Anak dapat berbahasa dengan baik tanpa bermain peran	15	2	17
		75%	10%	85%
Rata – rata kemampaun yang dicapai		73,75 %	7,5 %	81,25 %

Pada tabel diatas jelas terlihat bahwa kreativitas anak dalam melukis abstrak dengan sedotan sudah semakin membaik yaitu rata – rata 81,25%, dan tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Pada Siklus II ini sudah terlihat peningkatan terhadap kemampuan berbahasa anak . Hal ini terlihat dari keberhasilan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Dalam bermain peran anak sudah dapat berbahasa dengan baik .
2. Kemampuan anak dalam mengolah kata dan mengekspresikan bahasa sudah sangat baik.
3. Adanya peningkatan pada kemampuan berbahasa anak . Kosa katanya sudah mulai bertambah, sehingga kemampuan berbicaranya pun mengalami peningkatan.

C. Pembahasan

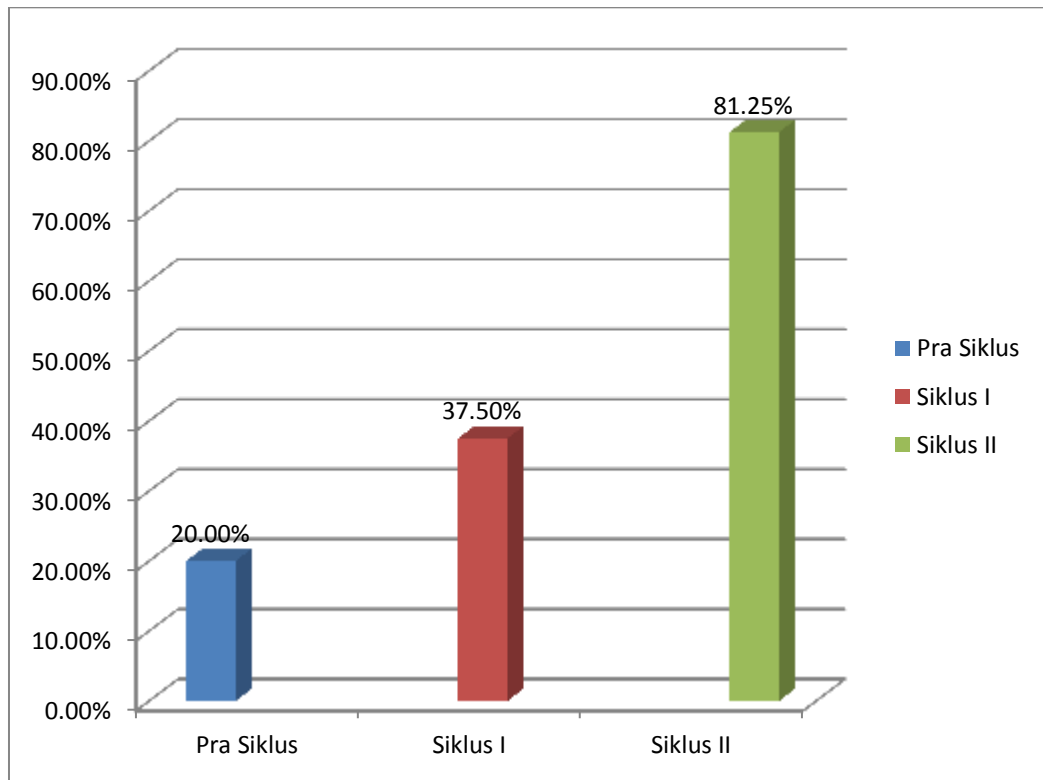
Setelah melakukan penelitian dari Siklus I dan Siklus II untuk peningkatan kemampuan berbahasa melalui kegiatan bermain peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun sudah tercapai dengan maksimal. Terlihat dari hasil observasi pada pra siklus dimana nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran mencapai 20 %.

Setelah dilakukan penelitian pada Siklus I kemampuan anak mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata untuk kemampuan berbahasa adalah sebesar 37.50 %. Sedangkan pada penelitian Siklus II kemampuan anak sudah meningkat secara maksimal yaitu sebesar 81.25%,. Dengan demikian upaya meningkatkan kemampuan berbahasa melalui kegiatan bermain peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun dikatakan berhasil.

Hasil observasi upaya meningkatkan kemampuan berbahasa melalui kegiatan bermain peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun mulai dari tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dari grafik dibawah ini ;

Grafik : 4

**Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran
Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran pada Kelompok B di RA Amaliyah Kabupaten Simalungun” dilaksanakan melalui dua siklus dan telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perkembangan kemampuan berbahasa sebelum tindakan hanya 20 %. yaitu sebanyak 7 orang anak, dengan diadakannya pembelajaran melalui kegiatan bermain peran pada kelompok BRA. Amaliyah Kabupaten Simalungun mengalami peningkatan, dimana peningkatan tersebut terjadi secara bertahap pada siklus pertama terjadi peningkatan sekitar 37.50 %, selanjutnya pada siklus kedua terjadi peningkatan mencapai 81.25%, atau sebanyak 11 dari 20 anak,
2. Hasil akhir penelitian ialah anak dapat mengekspresikan bahasa baik dalam kegiatan bermain peran maupun tidak. Anak dapat mengolah kata, dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dapat memahami jalan cerita dari kegiatan bermain peran, dan lain sebagainya.
3. Anak-anak Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun sudah lebih mudah diajak berkomunikasi, menyampaikan pendapatnya dan mampu menerima bahasa sebagai sumber informasi melalui kegiatan bermain peran.

Berdasarkan pengamatan di siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak didik Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun

B. Saran

1. Bagi pendidik

- a. Sebagai pendidik harus mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. Ketiga kegiatan itu sangat penting dan sangat erat hubungannya. Evaluasi berguna untuk menentukan langkah pembelajaran berikutnya terutama jika ditemukan masalah maka akan segera dilaksanakan tindakan.
 - b. Guru dalam melakukan kegiatan hendaknya memilih metode dan media yang sesuai dengan perkembangan anak agar menarik dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.
 - c. Kegiatan bermain peran telah terbukti dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan pengembangan bahasa anak di kelompok BRA Amaliyah Kabupaten Simalungun yang sebelumnya perkembangan bahasa anak masih belum dapat mencapai indikator keberhasilan.
 - d. Bagi pendidik diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak utamanya untuk mencari dan menemukan metode-metode baru yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan.
2. Bagi Sekolah / Lembaga ; sebagai bahan referensi untuk meningkatkan ataupun memperbaiki mutu pembelajaran menuju ke arah yang lebih baik lagi.
 3. Bagi orang tua ; diharapkan kepada semua orang tua agar terus menerus memberikan stimulus kepada anak agar tumbuh kembang anak dapat tercapai sesuai harapan dan sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- AndrianiDurri, *Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2005
- Arikunto, Suharsimi, dkk , *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007
- Devi dkk, *Metode Bermain Peran*, Jakarta : Universitas Terbuka , 2010
- Desmita ,*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* , Jakarta : Universitas Terbuka, 2009
- Ginanjari, *Bermain Dan Permainan Anak* , Jakarta : Universitas Terbuka , 2013
- <https://www.google.com/search?q=pengertian+bahasa+tk&ie=utf-8&oe=utf-8>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/karakteristik=bahasaanakusidi>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/keterampilan=bahasaanakusidi>
- <https://www.google.com/search?q=fungsi+bahasa&ie=utf-8&oe=utf-8>
- <https://www.google.com/search?q=Pengertian+bermain&ie=utf-8&oe=utf-8>
- <https://www.google.com/search?q=gambar+bermain+peran+anak+tk&biw=>
- Ibid ,*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* , Jakarta : Universitas Terbuka , 2008
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajawali Pers, 2011
- Tedjasaputra, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* , Jakarta : Depdiknas , 2000
- Winda dan Azizah Muis ,*Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* , Jakarta : Universitas Terbuka, 2008
- Majid ,*Kegiatan Role Playing Anak Usia Dini* , Bandung : Prisma Media, 2014
- Mulyasa, *Bermain Untuk Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka , 2013

Nazir Moh., *Metode Penelitian* , Bogor : Ghalia Indonesia, 2005

Sagala Syaiful, *Metode Bermain Peran*, Bandung : Media Pers , 2010

Suharto, *Metode Bermain Peran Di TK*, Jakarta : Gema Media, 2013

Vera dkk, *Metode Pembelajaran di TK* , Jakarta : Universitas Terbuka , 2012

SKENARIO PERBAIKAN PRA SIKLUS

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun

Siklus : Pra Siklus

Tema/Sub Tema : Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Tukang Kebun

Hari / Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Bermain peran “ tukang kebun “
 - b. Menjawab pertanyaan tentang peran – peran yang akan dimainkan.
2. Pengelolaan Kelas
Penataan ruangan kelas, ; Kursi di susun menjadi 2 kelompok, anak duduk saling berhadapan.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain peran “ tukang kebun “
2. Peneliti meminta anak untuk mengekspresikan bahasa melalui kegiatan bermain peran.
3. Membimbing dan memotivasi anak agar mau melakukan kegiatan bermain peran
4. Meminta anak mengolah kata baik dalam kegiatan bermain peran ataupun tidak.
5. Memberi umpan balik dan penguatan kepada kemampuan anak

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA PRA SIKLUS**

Nama : Karyawati
NPM : 1401240102P
Tema : Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Tukang Kebun
Hari/Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan ?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang mudah dipegang dan menarik minat anak karena bentuk dan warnanya yang beraneka ragam.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

Anak belum berminat pada metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat belum dimengerti atau dipahami anak.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?

Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sesuai dengan RKH.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)

Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Masih tidak berminatnya anak dalam melakukan kegiatan bermain peran, sehingga kegiatan tersebut belum mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak .
4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Menciptakan metode yang sesuai untuk anak sehingga anak berminat dan tekun dalam melaksanakan kegiatan.
5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?
Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun
6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan ?
Saya dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan kurikulum yang tersedia di RA.
7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?
Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kognitif anak.
8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?
Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak mau bekerjasama dengan temannya. Dan hal unik yang negatif adalah anak tidak mau bekerjasama dengan temannya.
9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan ?
Jika ya, alasan saya adalah :
Tidak, anak belum mampu berbahasa dengan baik.
10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)

Tidak, anak belum dapat berbahasa dengan baik dan hanya 33,75 % yang mampu berbahasa dengan baik.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Belum, anak belum dapat mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Kurang konsentrasi dalam memahami dan mengekspresikan bahasanya serta kurang mampu mengolah kata.

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .

**JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
DI KELOMPOK B RA AMALIYAH KABUPATEN SIMALUNGUN**

Nama Sekolah : RA AMALIYAH
 Alamat : Kabupaten Simalungun
 Kelompok : B

Siklus	Hari / Tanggal	Waktu	Tema
I	Senin, 18 Januari 2016	08.00 – 11.00	Pekerjaan/Pedagang Sayur
	Selasa, 19 Januari 2016	08.00 – 11.00	Pekerjaan/ Karyawan Kantor
	Rabu, 20 Januari 2016	08.00 – 11.00	Pekerjaan/Petani
	Kamis, 21 Januari 2016	08.00 – 11.00	Pekerjaan/Peternak
	Jumat, 22 Januari 2016	08.00 – 10.00	Pekerjaan/Montir
II	Senin, 25 Januari 2016	08.00 – 11.00	Profesi / Guru
	Selasa, 26 Januari 2016	08.00 – 11.00	Profesi / Dokter dan Suster
	Rabu, 27 Januari 2016	08.00 – 11.00	Profesi / Polisi
	Kamis, 28 Januari 2016	08.00 – 11.00	Profesi / Pilot
	Jumat, 29 Januari 2016	08.00 – 10.00	Profesi / Masinis

Simalungun, 29 Januari 2016

Mengetahui :
Kepala Sekolah

Teman Sejawat

Peneliti

Hana Pratiwi, S.Pd

Nurkumalasari

Karyawati

SKENARIO PERBAIKAN 5

SIKLUS I

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun

Siklus : I (satu)

Tema/Sub Tema : Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Pedagang Sayur

Hari / Tanggal : Senin, 18 Januari 2016

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Bermain peran “ pedagang sayur “
 - b. Menjawab pertanyaan tentang peran – peran yang akan dimainkan.
2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan kelas, ; Anak dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pedagang sayur dan kelompok kedua menjadi pembeli.

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain peran “ pedagang sayur “
2. Peneliti membagikan peralatan yang mendukung kegiatan bermain peran seperti keranjang sayuran, timbangan, plastik wadah, dll.
3. Membimbing dan memotivasi anak agar mau mengikuti kegiatan bermain peran.
4. Memberi umpam balik dan penguatan kepada kemampuan anak

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Nama Mahasiswa	: Karyawati
NPM	: 1401240102P
Tempat Mengajar	: RA Amaliyah Kabupaten Simalungun
Kelompok	: B
Tema	: Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Pedagang Sayur
Siklus	: I (satu)
Waktu	: 08.00 s/d 11.00 WIB
Tanggal	: Senin, 18 Januari 2016

Petunjuk

Baca dengan cermat RKH/RK Perbaikan dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru / mahasiswa untuk mengajar. Kemudian nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. RKH / Perbaikan

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan.	1 2 3 4 5
1.1 Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.2 Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan merumuskan tujuan	1 2 3 4 5
2.1 Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2 Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/>

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan, hal – hal yang perlu diperbaiki, dan langkah – langkah perbaikan	1 2 3 4 5
3.1 Menentukan tujuan perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.2 Menentukan hal – hal yang harus diperbaiki	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.3 Menuliskan langkah – langkah perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/>

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
4.1 Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.2 Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 4 = D <input type="checkbox"/>
5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan	1 2 3 4 5
5.1 Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 5 = E <input type="checkbox"/>
6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran	1 2 3 4 5
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 6 = F <input type="checkbox"/>

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, Senin, 18 Januari 2016
Penilai 2

Nurkumalasari

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG – PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Nama Mahasiswa	: Karyawati
NPM	: 1401240102P
Tempat Mengajar	: RA Amaliyah Kabupaten Simalungun
Kelompok	: B
Tema	: Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Pedagang Sayur
Siklus	: I (satu)
Waktu	: 08.00 s/d 11.00 WIB
Tanggal	: Senin, 18 Januari 2016

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir – butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampaun khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan	1	2	3	4	5
1.1 Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2 Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>				

2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan	1 2 3 4 5
2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/>

3. Melaksanakan Interaksi Kelas	1 2 3 4 5
3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/>
4 Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar	1 2 3 4 5
4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

4.2 Menunjukkan keairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 4 = D <input type="checkbox"/>
5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
5.1 Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

5.4 Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/>
6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/>
7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 7 = G <input type="checkbox"/>

Nilai APKG – PKP 2 = Y

$$Y = \frac{A+B+C+D+E+F+G}{7}$$

$$Y = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} = \quad \square$$

Simalungun, Senin, 18 Januari 2016
Penilai 2

Nurkumalasari

**INSTRUMEN OBSERVASI PENELITIAN
YANG DINILAI OLEH KOLABORATOR PADA SIKLUS I**

Nama : Karyawati
NPM : 1401240102P

No	Kegiatan / Uraian Yang Diamati	Indikator	Nilai			
			KB	CB	B	SB
1	Perencanaan Kegiatan	1. Menyusun rencana kegiatan 2. Metode / Alat Peraga yang 3. Digunakan. 4. Kegiatan awal, Inti, Akhir 5. Pengaturan waktu 6. Pengaturan kelas 7. Alat penilaian 8. Teknik / metode pembelajaran		√	√ √ √ √ √	
2	Pelaksanaan Kegiatan	1. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. 2. Penampilan guru 3. Cara guru memotifasi anak. 4. Minat anak melakukan kegiatan. 5. Penilaian yang dilakukan guru.		√ √	√ √	√
3	Penutup	1. Mengevaluasi Kegiatan Pembelajaran 2. Bernyanyi lagu anak 3. Membaca doa dan salam			√ √ √	

Simalungun , 18 Januari 2016
Kolaborator

Hana Pratiwi, S.Pd

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS I**

Nama : KARYAWATI
NPM : 1401240102P
Tema : Pekerjaan / Jenis Pekerjaan / Pedagang Sayur
Tanggal : 18 Januari 2016
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang menarik minat anak

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
Anak sudah mulai menyukai metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat selalu berbeda untuk setiap indikator.
5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
Hal ini terjadi karena :
Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sesuai dengan RKH.
Hal ini terjadi karena :
Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)
Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Masih ada anak yang perlu bantuan dalam mengekspresikan bahasa dan mengolah kata.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

Memberikan pendekatan yang lebih dan pengelolaan waktu agar di sesuaikan dengan jenis kegiatan agar tidak ada lagi anak yang tidak mamapu mengekspresikan bahasanya melalui kegiatan bermain peran.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?

Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun dan sesuai dengan kurikulum yang ada di RA

6. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?

Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kognitif anak.

8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?

Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak mau berbagi mainan dan mau bekerjasama dengan temannya. Dan hal unik yang negatif adalah anak tidak mau berbagi mainan dan bekerjasama dengan temannya.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan ?

Jika ya, alasan saya adalah :

Ya, anak mampu melakukan kegiatan bermain peran dengan baik, walau masih harus dibantu guru.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)

Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)

Ya, anak sudah 58,75 % dapat meningkatkan kemampuannya

Hal ini terjadi karena :

Anak sudah dapat berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain peran.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Ya, anak sudah dapat mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

Hal ini terjadi karena :

Anak sudah mulai berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan dan memahami serta mendengarkan penjelasan yang diberikan guru..

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .

SKENARIO PERBAIKAN 5

SIKLUS II

Tujuan Perbaikan : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran di Kelompok B RA Amaliyah Kabupaten Simalungun

Siklus : I (satu)

Tema/Sub Tema : Pekerjaan / Profesi / Guru

Hari / Tanggal : Senin, 25 Januari 2016

Hal yang diperbaiki / ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan
 - a. Bermain peran “ bu guru “
 - b. Menjawab pertanyaan tentang peran – peran yang akan dimainkan.
2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan kelas, ; Anak dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok dipilih siapa yang menjadi guru dan siapa yang menjadi murid, penjaga sekolah, kepala sekolah , dll .

Langkah – Langkah Perbaikan :

1. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain peran “ bu guru “
2. Peneliti membagikan peralatan yang mendukung kegiatan bermain peran seperti tas kerja, sepatu, kaca mata, penggaris panjang, dll.
3. Membimbing dan memotivasi anak agar mau mengikuti kegiatan bermain peran.
4. Memberi umpan balik dan penguatan kepada kemampuan anak

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Nama Mahasiswa	: Karyawati
NPM	: 1401240102P
Tempat Mengajar	: RA Amaliyah Kabupaten Simalungun
Kelompok	: B
Tema	: Pekerjaan / Profesi / Guru
Siklus	: II (dua)
Waktu	: 08.00 s/d 11.00 WIB
Tangga	: 25 Januari 2016

Petunjuk

Baca dengan cermat RKH/RK Perbaikan dan Skenario Perbaikan Pembelajaran yang akan digunakan oleh guru / mahasiswa untuk mengajar. Kemudian nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. RKH / Perbaikan

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan.	1 2 3 4 5
1.1 Merumuskan indikator perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.2 Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai dengan masalah yang diperbaiki	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan merumuskan tujuan	1 2 3 4 5
2.1 Menentukan alat yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2 Menentukan bahan yang akan digunakan dalam perbaikan kegiatan pengembangan dengan materi perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/>

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan, hal – hal yang perlu diperbaiki, dan langkah – langkah perbaikan	1 2 3 4 5
3.1 Menentukan tujuan perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.2 Menentukan hal – hal yang harus diperbaiki	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.3 Menuliskan langkah – langkah perbaikan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 3 = C <input type="checkbox"/>

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
4.1 Menentukan penataan ruang kelas	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.2 Menentukan cara – cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 4 = D <input type="checkbox"/>
5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan	1 2 3 4 5
5.1 Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.2 Menentukan cara penilaian perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 5 = E <input type="checkbox"/>
6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran	1 2 3 4 5
6.1 Keindahan, kebersihan dan kerapian	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.2 Penggunaan bahasa tulis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 6 = F <input type="checkbox"/>

Nilai APKG 1 = R

$$R = \frac{A+B+C+D+E+F}{6}$$

$$R = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{6} =$$

Simalungun, 25 Januari 2016

Penilai 2

Nurkumalasari

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU – PKP 2
(APKG – PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Nama Mahasiswa	: Karyawati
NPM	: 1401240102P
Tempat Mengajar	: RA Amaliyah Kabupaten Simalungun
Kelompok	: B
Tema	: Pekerjaan / Profesi / Guru
Siklus	: II (dua)
Waktu	: 08.00 s/d 11.00 WIB
Tanggal	: 25 Januari 2016

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir – butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampaun khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan	1 2 3 4 5
1.1 Menata ruang dan sumber belajar sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1.2 Melaksanakan tugas rutin kelas sesuai perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 1 = A <input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>

2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan	1 2 3 4 5
2.1 Melakukan pembukaan kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.2 Melaksanakan kegiatan pengembangan yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan, anak, situasi dan lingkungan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.4 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan dalam urutan yang logis	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.5 Melaksanakan perbaikan kegiatan pengembangan secara individual, kelompok atau klasikal	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.6 Mengelola waktu kegiatan perbaikan secara efisien	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.7 Melakukan penutupan kegiatan sesuai dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 2 = B <input type="checkbox"/>

3. Melaksanakan Interaksi Kelas	1 2 3 4 5
3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.2 Menangani pertanyaan dan respon anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.5 Memantapkan kompetensi anak saat perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 3 = C <input type="text"/>
4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar	1 2 3 4 5
4.1 Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian dan sabar kepada anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.2 Menunjukkan kegairahan dalam membimbing	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

4.3 Mengembangkan hubungan antar pribadi yang sehat dan serasi	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.4 Membantu anak menyadari kelebihan dan kekurangannya	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.5 Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 4 = D <input type="text"/>
5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
5.1 Menggunakan pendekatan tematik	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.2 Berorientasi pada kebutuhan anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.3 Menggunakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.4 Menggunakan suasana kegiatan yang kreatif dan inovatif	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.5 Mengembangkan kecakapan hidup	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 5 = E <input type="text"/>

6. Melaksanakan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
6.1 Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir kegiatan sesuai perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 6 = F <input type="text"/>
7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan	1 2 3 4 5
7.1 Keefektifan proses perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.3 Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.4 Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan pengembangan	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Rata – rata butir 7 = G <input type="text"/>

Nilai APKG – PKP 2 = Y

$$Y = \frac{A+B+C+D+E+F+G}{7}$$

$$Y = \frac{\quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad +}{7} = \boxed{\quad}$$

Simalungun, 25 Januari 2016

Penilai 2

Nurkumalasari

**INSTRUMEN OBSERVASI PENELITIAN
YANG DINILAI OLEH KOLABORATOR PADA SIKLUS II**

Nama : Karyawati
NPM : 1401240102P

No	Kegiatan / Uraian Yang Diamati	Indikator	Nilai			
			KB	CB	B	SB
1	Perencanaan Kegiatan	1. Menyusun rencana kegiatan 2. Metode / Alat Peraga yang Digunakan. 3. Kegiatan awal, Inti, Akhir 4. Pengaturan waktu 5. Pengaturan kelas 6. Alat penilaian 7. Teknik / metode pembelajaran			√	√
2	Pelaksanaan Kegiatan	1. Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. 2. Penampilan guru 3. Cara guru memotifasi anak. 4. Minat anak melakukan kegiatan. 5. Hasil karya anak. 6. Penilaian yang dilakukan guru.			√	√ √ √ √
3	Penutup	1. Mengevaluasi Kegiatan Pembelajaran 2. Bernyanyi lagu anak 3. Membaca doa dan salam				√ √ √

Simalungun , 25 Januari 2016

Kolaborator

Hana Pratiwi, S.Pd

**LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN
PADA SIKLUS II**

Nama : KARYAWATI
NPM : 1401240102P
Tema : Pekerjaan / Profesi / Guru
Tanggal : 25 Januari 2016
Fakultas : Agama Islam
Prodi : Pendidikan Guru Rhaudatul Athfal

A. Refleksi Komponen Pembelajaran Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?

Ya, kegiatan pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran saya telah mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian dengan indikator yang terdapat di kurikulum RA yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?

Ya, materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena :

Materi yang disampaikan kepada anak sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak agar anak dapat menerima pelajaran yang disampaikan.

6. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

Ya, media pembelajaran yang saya buat sesuai dengan indikator yang telah ditentukan.

Hal ini terjadi karena :

Media yang disediakan adalah media yang menarik minat anak

7. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan
Anak sudah mulai menyukai metode yang saya gunakan, karena metode yang saya buat selalu berbeda untuk setiap indikator.
8. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak ?
Ya, alat penilaian saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.
Hal ini terjadi karena :
Dalam melakukan penilaian alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan standar penilaian anak usia dini.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RKH yang saya susun ?
Ya, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang saya susun sesuai dengan RKH.
Hal ini terjadi karena :
Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya sudah melihat dan memahami RKH yang saya susun sehingga kegiatan pembelajaran yang saya sampaikan sesuai dengan RKH yang disusun.
2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar ?)
Kelemahan saya yaitu dalam penggunaan waktu serta hasil belajar anak.
3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Masih ada anak yang perlu bantuan dalam mengekspresikan bahasa dan mengolah kata.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?

Memberikan pendekatan yang lebih dan pengelolaan waktu agar di sesuaikan dengan jenis kegiatan agar tidak ada lagi anak yang tidak mamapu mengekspresikan bahasanya melalui kegiatan bermain peran.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?

Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun dan sesuai dengan kurikulum yang ada di RA

6. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan ?

Saya mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan ?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kognitif anak.

8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa yang terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan ?

Hal-hal yang positif yang terjadi selama proses kegiatan berlangsung adalah anak mau berbagi mainan dan mau bekerjasama dengan temannya. Dan hal unik yang negatif adalah anak tidak mau berbagi mainan dan bekerjasama dengan temannya.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan ?

Jika ya, alasan saya adalah :

Ya, anak mampu melakukan kegiatan bermain peran dengan baik, walau masih harus dibantu guru.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ? (perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)

Anak-anak senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?)

Ya, anak sudah 93,75 % dapat meningkatkan kemampuannya

Hal ini terjadi karena :

Anak sudah dapat berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan bermain peran.

12. Bagaimanakah reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?

Anak senang terhadap penilaian yang saya berikan yaitu tanda bintang dengan masing-masing tingkat kemampuan anak.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?

Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena :

Penilaian yang saya tetapkan sesuai dengan indikator RKH yang saya buat dan sesuai pula dengan standar penilaian anak RA

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan ?

Ya, anak sudah dapat mencapai indikator kemampuan yang ditetapkan

Hal ini terjadi karena :

Anak sudah mulai berkonsentrasi dalam melakukan kegiatan dan memahami serta mendengarkan penjelasan yang diberikan guru..

15. Apakah saya sudah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Ya, saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

Hal ini terjadi karena :

Saya mampu mengatur waktu saat melakukan pembelajaran secara efisien.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan ?

Ya, dalam kegiatan penutup saya meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena :

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain .