**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau usia prasekolah adalah masa di mana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, pengembangan potensi anak yang asal-asalan, akan berakibat pada potensi anak yang jauh dari harapan.

Pendidikan Anak Usia Dini telah menjadi perhatian para orang tua, ahli pendidikan, pemerintah dan masyarakat luas lainnya. Sehingga di dalam aturan hukum yang berlaku di Indonesia tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tertulis bahwa: “Pendidikan Anak Usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah tempat bagi anak “usia emas” (*golden age*) yang rawan karena masa tersebut anak berada di dalam perkembangan fisikmotorik, intelektual, emosional, bahasa, sosial dan individu berlangsung dengan sangat cepat. Anak yang berusia 4 – 6 tahun mulai mengerti menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dengan lingkungannya, merupakan bertanda bahwa anak sudah memiliki kemampuan untuk menerima keterampilan dan pelajaran sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan proses berfikir. Pada saat yang sama anak menirukan rangsangan dan dorongan dukungan berupa program yang terencana yang dapat dilakukan oleh orang tua, masyarakat dan pemerintah.

1

Anak usia dini merupakan sosok insan yang masih memiliki sifat bermain yang sangat tinggi, oleh karena itu kebebasan berimajinasi menjadikan dirinya memiliki keunikan tersendiri dibandingkan orangdewasa. Kegemarannya bermain seringkali menghadirkan suara-suara maupun gerak-gerik tubuh yang indah ekspresif dengan gaya yang spesifik. Prilaku seperti ini bisa menjadi sumber kreatifitas dan acuan dalam motivasi keberanian untuk berkreasi. Ketika anak bermain menirukan binatang, merupakan sangat imaginative, dengan polosnya ia menirukan gerak kupu-kupu terbang katak melompat, kucing mengeong dan seterusnya, itulah orisinalitas anak-anak dalam berekspresi yang sebenarnya sangat sulit untuk dibingkai dalam suatu bentuk tantanan koreografi.

Setiap anak mempunyai kemampuan untuk mempelajari bahasa karena memiliki *Language Acuity Device (LAD)* yaitu kemampuan bahasa bawaan yang mendasari pembelajaran semua bahasa manusia, namun kemampuan ini harus dirangsang melalui interaksi komunikasi antar manusia (Hardjadinata, 2010). Melalui bahasa, anak diajarkan untuk mengerti arti tiap kata yang diucapkan serta bisa menjelaskan pada orang lain, apa yang diinginkan dan apa yang dibutuhkan, misalnya minta susu, mau makan, mau pipis/pup, dan lainnya. Dengan menguasai bahasa, anak bisa mengerti *rule of communication* (aturan berkomunikasi) yang berguna sampai dewasa kelak.

Di Taman Kanak-kanak guru memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Anak juga menikmati permainan yang berkaitan dengan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebalkan kata-kata, dan kegiatan bermain lain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulisan.

Di Taman Kanak-kanak Teratai UNM pengalaman peneliti bahwa jika belajar menyenangkan maka materi apapun yang diberikan dan diajarkan kepada anak usia dini akan selalu direspon dengan baik dan anak suka belajar. Selain itu karakteristik anak juga perlu kita ketahui agar kita bisa merancang model pembelajaran yang menarik minat anak, beberapa karakteristik anak secara umum adalah konsentrasi lebih pendek, tidak suka diatur dan dipaksa.Untuk itu mengajarkan anak berbahasa yang balk, melalui berbagai pengalaman yang bermakna, menyenangkan, dan dapat mengembangkan kosa kata anak.

Peningkatan kemampuan bahasa, dengan bermain memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak, dengan teman-temannya anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tetapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya kata anak akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak, akan belajar kata-kata bare sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara terampil serta luwes. Banyak kosa kata yang diperoleh dari interaksi anak dengan kegiatan bermain.

Fenomena yang selama ini peneliti amati di Taman Kanak­-Kanak Teratai UNM adalah bahasa ekspresif anak masih kurang banyak dalam hal penguasaan dan pengucapan kosa kata, dimana jika anak ditanya hanya mengangguk untuk menyatakan ‘ya’ dan menggeleng untuk menyatakan ‘tidak’' dan anak masih sulit untuk menyampaikan pesan kepada guru, hanya pandangan mata dan sikap perilakunya yang tidak tenang jika menginginkan sesuatu, dan hal ini disebabkan ketidak mampuan atau tidak berani untuk menyampaikan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan, selain itu pengucapannya belum jelas dan kosa kata anak masih kurang hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti bagaimana peningkatan bahasa ekspresif melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Makassar, sehingga dapat mengembangkan bahasa ekspresif anak lewat peran-peran yang akan dimainkannya.

Bermain peran dapat membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang telah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Dapat juga dikatakan kegiatan ini membantu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi social, metode ini member kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi terutama hubungan antara pribadi mereka.

Oleh karena itu kemampuan berbahasa erat hubungannya dengan kemampuan berbicara anak di mana pengertian kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan berbicara anak dalam menyatakan gagasan, perasaan, keinginan, kebutuhan kepada orang lain Muhiddyn, (2007: 2).

Berdasarkan uraian di atas, begitu besarnya peranan guru dalam peningkatan bahasa ekspresif yang dibutuhkan anak Taman Kanak-Kanak khususnya peningkatan bahasa anak, sehingga anak dengan mudah dapat berkomunikasi dan berhubungan dengan orang yang ada disekitar anak, selain itu bahasa anak merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan dalam mengadakan hubungan dengan orang lain.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak banyak mencontoh hal-hal yang baru dilihat atau dipelajari. Guru dituntut untuk memberikan teladan yang baik serta mampu mengarahkan anak didik agar dapat berbahasa dengan baik, cara anak berbicara disekolah dapat dilihat ketika anak bergaul dengan temannya maupun dalam berkomunikasi dengan guru.

Maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih mendalam penelitian yang berjudul peningkatan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus masalahnya adalah sebagai berikut “Bagaimanakah peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM”

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitan yang ingin dicari yaitu, “untuk peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM”.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun manfaat praktis yaitu :

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi akademis / lembaga pendidikan UNM menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pendidikan.
3. Bagi peneliti sebagai bahan masukan atau bahan referensi bagi peneliti yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Taman Kanak-Kanak, sebagai Aplikasi Bagi guru sejauh mana keefektifan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan bahasa anak di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Kecamatan Rappocini.
6. Bagi guru Taman Kanak-Kanak, sebagai bahan bacaan peningkata bahasa ekspresif anak melalui kegiatan peran di TK Teratai UNM.
7. Bagi anak sebagai bahan pembelajaran untuk peningkatan bahasa ekspresi dengan melalui kegiatan bermain peran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Bahasa**

Bahasa adalah bunyi yang diujarkan oleh penguna. Bunyi memiliki kandungan irama, dinamik dan tempo merupakan unsur pokok didalam seni. Seni identik dengan keindahan. Oleh sebab itu, bahasa memiliki sifat seni atau keindahan.

Badudu (Dhieni, 2005 : 1.8) “menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau penghubung atau komunikasi antara masyarakat yang terdiri dari individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya”.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi khususnya. Banyak ungkapan-ungkapan yang dikemukakan untuk menggambarkan bagaimana pentingnya bahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Laird bahwa “Tiada kemanusiaan tanpa bahasa dan tiada peradaban tanpa bahasa lisan” (Nurbiana Dhien 2005 : 4)

“Bahasa adalah Ekspresi kemampuan manusia yang bersifat bawaan. Sejak lahir kita dilengkapi dengan kapasitas untuk dapat menggunakan bahasa. Kemampuan menggunakan bahasa bersifat instinktif, akan tetapi kapasitasnya pada setiap orang berbeda, tergantung jenis bahasa spesifik apa yang mereka gunakan” (Hildayani, 2005 : 11.3).

Pada masa kanak-kanak. Kosa kata anak anak meningkat sangat pesat sehingga mereka sudah mengenal ribuan kata saat mencapai usia 3 atau 4 tahun. Tata bahasa, keterangan waktu dan struktur kalimat juga berkembang lewat mendengar dan memprektekkan. Anak-anak perlu berlatih menyusun pikiran mereka dan mengekspresikannya secara aktif anak-anak bisanya amat banyak memiliki pikiran dibenaak mereka. Melebihi kata-kata yang dikuasainya (Irzani, 2005 : 29)

7

Bahasa digunakan untuk mengekspresikan keunikan indiividu. Bromley (Dhieni, 2005 : 1.17) menyebutkan 5 macam fungsi bahasa sebagai berikut: (1) Bahasa mejelaskan keinginan dan kebutuhan individu (2) Bahasa dapat mengontrol perilaku (3) Bahasa membantu perkembangan kognitif (4) Bahasa membantu memperat interaksi dengan orang lain dan berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu (5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu. Adapun penjelasan dan fungsi-fungsi bahasa adalah sebagaiberikut:

1. Bahasa mejelaskan keinginan dan kebutuhan individu.

Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka. Anak yang lapar mengatakan “mam-mam” mendapatkan makanan lebih cepat daripada anak menginginkan makanan dengan cara menangis. Dengan memperoleh makanan setelah mengatakan “mam-mam”makamakanan menjadi penguat bagi anak untuk mengulang kata tersebut jika menginginkan makanan lagi.

1. Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku.

Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahwa anak usia dini mengutamakan “ci luk ba” memahami makna kata-kata tersebut bahwa ia harus menyembunyikan wajahnya dari orang dewasa dapat melihat wajah anak kembali setelah menunggu beberapa saat.

1. Bahasa membantu perkembangan kognitif.

Secara simbolik bahasa menjelaskan hal yang nyata da tidak nyata. Bahasa memudahkan kita mengingat kembali sesuatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh.

1. Bahasa membantu memperat interaksi dengan orang lain.

Bahasa berperan dalam mememelihara hubungan dengan orang disekitar. Kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu.

1. Bahasa mengekspresikan keunikan individu

Anda mengemukakan pendapat dan perasaan peribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain. Hal ini dengan jelas dapat terlihat dari cara anak usia dini yang sering kali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman, dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas yang merupakan refleksi perkembangan kepribadian mereka.

 Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli maka dapat disimpulkan bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaika pesan, menyatakan pikiran kepada orang lain. Dalam berbahasa diperlukan kemampuan untuik menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Kemampuan berbahasa disini mengisyaratkan bagaimana seseorang dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar untuk mengekspresikan pengalaman, pikiran dan perasaan terhadap orang lain.

1. **Bahasa Ekspresif**

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain. Ketika anak tumbuh dan berkembang, terjadi peningkatan baik dalam hal kualitas maupun kuantitas produk bahasanya. Secara bertahap kemampuan anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara saja hingga mengekspresikannya dengan komunikasi. Komunikasi anak yang bermula dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas, hal ini terlihat sejak awal perkembangan dimana bayi mengeluarkan bunyi “ocehan” yang kemudian berkembang menjadi sistem dan simbol bunyi yang bermakna tanpa diberikan suatu instruksi formal, anak mengetahui tentang fonologi, morfologi, sintaksis, semantic dan pragmatik bahasa (Dhieni, 2005: 3.4)

Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti. “Bahasa Ekspresif adalah a) kemampuan mengungkapkan atau proses menyatakan b) pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang (Kamus Bahasa Indonesia, 2001; 104).

Bahasa ekspresif adalah berbicara dan menulis informasi untuk dikomunikasi kepada orang lain. Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. “Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang di proses dan diekspresikan.” (Dhieni, 2005. 1. 19)

Mengekspresikan kemampuan bahasa anak dapat disalurkan melalui pemberian stimulasi pada anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

Dari beberapa penjelasan diatas atas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif adalah kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu komunikasi yang efektif antara manusia dengan manusia lainnya. Menyampaikan gagasan pembicaraan pada pendengar atau penulis kepada pembaca. Pada anak usia Taman kanak-kanak mereka menguasai dasar bahasa ibunya, namun sejalan dengan berkembangnya usia sosialisasi dengan lingkungan sekolah serta ibu guru dan rasa ingin tahunya yang tinggi dan antusias dalam mengungkapkan keinginan sehingga perkembangan bahasanya akan berkembang dengan baik.

1. **Tinjauan Tentang Bermain Peran**
2. **Pengertian Bermain Peran**

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah untuk mendefinisikan pengertian mengenai bermain secara tepat. Hurlock dalam salah satu tulisannya mengatakan bahwa "bermain" adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dan "Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara suka rela, tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban" (Harini, dan. Firdaus, 2003 : 142) Bahkan seorang pakar dan pemerhati pendidikan anak prasekolah, Soemiarto menjelaskan bahwa bermain adalah cara belajar yang terbaik bagi anak prasekolah (Harini, Firdaus, 2003 : 145)

Dibawah ini dikemukakan pandangan beberapa ahli psikologi dan sosiologi tentang bermain (Freeman dan Munandar, 2001 ; 263-264 )

1. Anak mempunyai energy berlebihan karena terbebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomi maupun social sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain (Schiller dan Spencer)
2. Melalui kegiatan bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika telah dewasa. Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran pekejaannya dimasa depan (Karl Groos)
3. Melalui bermain, anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari perkembangannya yang sama dari perkembangan sejarah manusia (Teori Rekapitulasi) Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat dan melompat merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Hall).
4. Anak bermain (berkreasi) untuk membangun kembali energi yang telah hilang. Bermain merupakan untuk menyegarkan badan kembali (revitalisasi) setelah bekerja selama bejam-jam (Lazarus)
5. Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan ­keinginan yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi dari apa yang tidak is peroleh dalam kehidupan nyata terutama untuk keinginan­ yang tidak mendapat pemnasan ( Mazhab Psikoanalisis)
6. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan­ dan emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkannya (Freeman dan Munandar).
7. Kepribadian terns berkembang, sedangkan untuk pertumbuhan yang normal perlu ada rangsangan (stimulus), dan bermain memberikan stimulus mil untuk pertumbuhan (Appleton)

Berbagai pendapat diatas pada umumnya para pakar sepakat bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh diantaranya bahasa ekspresif anak berkembang.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di TK
adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan
tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan
terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan (Depdikbud, 1998 : 37)

Metode Bermain peran dikategorikan sebagai metode mengajar ¬yang kecenderungannya memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit 'dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah yang menyangkut hubungan antar rn-anusia terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik (Dhieni, 2005 : 7.24).

Bermain peran adalah memerankan tokoh atau benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal anak dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan (Suryadi, 2007:57)

Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa (Mayke, 2001: 57).

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli maka penulis menyimpulkan bahwa bermain peran adalah kemampuan anak untuk meniru peran tokoh yang ia pilih dilakukan dengan spontan dan mandiri untuk menjernihkan diri dan meningkatkan pemahaman atas diri sendiri dan dunianya sendiri yang melibatkan penggunaan bahasa dimana anak bisa bertanya menjawab dan memahami apa yang diucapkan dan didengarnya.

1. **Manfaat Bermain Peran**

Kegiatan bermain peran umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak sekitar- 2-7 tahun, dapat bersifat produktif atau kreatif dan biasa juga reproduktif (merupakan pengulangan dari situasi yang diamati anak sehari-hari). Pada kegiatan bermain peran yang produktif maka anak akan memasukkan unsur-unsur baru terhadap apa yang ia amati dalam kehidupan sehari- hari sehingga perolehan kosa kata bertambah dalam kegiatan tersebut dan pengembangan bahasa semakin meningkat. Dengan meningkatnya usia, kegiatan bermain peran lebih bersifat produktif karena dari segi perkembangan kognisi, anak sudah mampu mengkreasikan ide-ide yang original dengan adanya teman bermain, biasanya anak akan bermain peran bersama temannya.

Bermain peran atau sosio-dramatik lazim dilakukan anak-anak 3-5 tahun, menurut Hartley dkk (Moeslichatoen, 2004. 33). Manfaatnya antara lain: “a. Mempelajari banyak peran disekeliling mereka dan lingkungan di luar mereka. Umpama, menjadi penjual, pembeli, tukang masak dan sebagainya. b. Dengan berfantasi dan kemudian meniru peran dari sekelilingnya, anak mengembangkan kemampuan kognitifnya, terutama dalam hal imajinasi dan kreatifitas. c. Meningkatkan intelektual anak karena anak mempelajari seperti apa peran yang akan dilakoninya itu, misalnya "Penjual itu ngapain, ya? Oh, penjual itu menjual dagangannya". d. Menambah kosa kata, contoh anak berperan sebagai ibu yang sebagai tukang masak, maka ia akan mengenal kata-kata seperti panci, kompor, piring, sendok, dan sebagainya.

Manfaat bermain peran adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari, kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar menjadi pengikut, dalam arti mau memerankan tokoh-tokoh tertentu yang ditetapkan oleh teman mainnya, dan tidak hanya memainkan tokoh yang diinginkan anak. Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa di dalam kegiatan bermain ini. Mau tidak mau anak mendengar informasi baru dari teman mainnya sehingga perbendaharaan kata makin luas dan bertambah (Mayke, 2001 : 58).

1. **Kemampuan bahasa ekspresif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan Bermain peran**

Kegiatan bermain bagi anak merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak taman kanak-kanak. Melalui bermain anak akan memisahkan tuntutan dan kebutuhan perkembangan utamanya bahasa ekspresif anak, dimana pada kegiatan bermain anak dapat mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata anak, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan guru sangat berperan data kegiatan bermain ini. Kemampuan bahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain (Moeslichatoen, 2004:55) adalah:

1. Menguasai bahasa reseptif, mendengar dan memahami apa yang didengar meliputi 1) Memahami perintah, 2) Menjawab pertanyaan, 3) Mengikuti urutan peristiwa.
2. Menguasai bahasa ekspresif yang meliputi 1) menguasai kata-kata baru, 2) Mengikuti pola bicara orang dewasa.
3. Berkomunikasi secara, verbal dengan orang, lain (berbicara sendiri atau berbicara kepada orang lain).
4. Keasyikan menggunakan bahasa.

Adapun Pelaksanaan bermain peran dalam peningkatan Bahasa ekspresif di Taman Kanak-Kanak (Darmodiharjo, 1994:37 ) bertujuan ;

1. Melatih daya tangkap, 2. Melatih -anak berbicara, lancar. 3. Melatih Daya konsentrasi.4.Melatih membuat kesimpulan. 5. Membantu pengembangan intelegensi. 6. Membantu perkembangan fantasi. 7. Menciptakan suasana yang menyenangkan.

Tujuan pengembangan bahasa Indonesia di Taman kanak-kanak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan seperti teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada disekolah maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya

Perkembangan bahasa, anak dipengaruhi pengalaman dan lingkungan. Selama masa usia di Taman Kanak-kanak, interaksi dengan orang dewasa dan orang-orang yang bicaranya lebih matang memegang peranan penting dalam mendukung kemampuan bahasa anak yang sedang tumbuh (Ramli, 2005 : 205) Sedangkan dalam Pedoman Pembelajaran Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2007:3) pengembangan berbahasa pada anak menekankan pada :

1. Mendengar dan Berbicara
2. Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat,
3. Berbicara dengan penuh percaya diri.
4. Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial
5. Menikmati buku, cerita dan irama
6. Mengembangkan kesadaran bunyi
7. Awal Membaca
8. Membentuk Prilaku Membaca.
9. Mengembangkan beberapa kemampuan sederhana dan keterampilan pemahaman.
10. Mengembangkan kesadaran huruf.

Menurut Muhydin (2007:66) "Bahasa dalam konteks pendidikan di Taman kanak adalah anak akan mudah menyerap pengertian dari­ bahasa tersebut, mudah mengucapkan atau melafalkannya, mudah memahami makna bahasa yang diucapkan, mudah memahami informasi dan pengetahuan yang di sampaikan dengan menggunakan bahasa yang bersangkutan".

Anak usia 4-6 tahun adalah usia pra sekolah yang dikenal juga usia emas yang sangat sensitif untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang ada pada anak termasuk bahasanya. Bahasa dapat berkembang, optimal apabila ada rangsangan dan stimulasi dari orang dewasa.

1. **Indikator Bahasa Ekspresif**

Indikator menurut Dinas Pendidikan Nasional Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 (Departemen Pendidikan Nasional, Standar PAUD 2009: 10) indikator kemampuan bahasa ekspresif anak adalah:

1. Anak mampu menjawab pernyataan apa.
2. Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat.
3. Anak mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidak setujuan dengan alasan.
4. **Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran**

Untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Melalui kegiatan bermain peran ini mendorong anak untuk menggunakan kata-kata yang mencakup isi dapur, nama menggunakmasakan, bumbu, nama sayur alat digunakan. Sedangkan dalam permainan penjual dan pembeli anak dapat menggunakan kata-kata harga, jenis sayuran, nama makanan, jumlah (banyak sedikit), penjual, pembeli, kata tawar-menawar dan banyak lagi bahasa ekspresif yang akan dikembangkan melalui permainan ini.Langkah-langkah bermain di Taman Kanak-kanak sebagai berikut: (Moeslichatoen 2004; 60).

1. Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara sederhana bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
4. Jika bermain peran untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
5. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut)
6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
7. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
8. Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
9. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara-cara lain.

Dalam hal ini, kegiatan masak masakan dijadikan tema kegiatan dengan demikian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Bermain

Ada dua macam persiapan dan kegiatan pra bermain

1. Kegiatan menyiapkan sisiwa dalam melaksanakan kegiatan bermain :
2. Guru mengkomunikasikan kepada siswa tujuan kegiatan bermain.
3. Guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi
4. Guru menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati sebagai ayah, ibu anak atau yang lainnya
5. Guru memperjelas apa yang harus dilakukan peran ayah, ibu, anak dan sebagainya.
6. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan:
7. Menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan.
8. Memeriksa peralatan yang akan digunakan.
9. Membagikan alat pada anak sesuai dengan peran yang dimainkan.
10. Kegiatan Bermain
11. Semua anak yang mendapat peran menuju tempat yang sudah disediakan dengan tertib.
12. Dengan bimbingan guru anak bermain sesuai perannya.
13. Menuju ke ruangan dapur dengan tertib.
14. Mengambil resep masak masakan yang telah disediakan.
15. Dengan bimbingan guru anak mulai melaksanakan peran masing­-masing.
16. Selama kegiatan bermain peran masak-masakan berlangsung anak diperbolehkan menyatakan keinginannya sesuai batasan yang dikomunikasikan guru.
17. Bila kegiatan makan berakhir guru mengkomunikasikan pada anak apa yang sudah dilakukan pada kegiatan bermain.
18. Kegiatan akhir guru menjelaskan peran masak masakan dan hasil masakan dan tugas masing-masing. Kemudian apa fungsi dari alat yang di gunakan tersebut.
19. Kegiatan Penutup
20. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek‑aspek penting dalam masak-masakan.
21. Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain masak-masakan di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.
22. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam masak-masakan.
23. Memahami seberapa dalam penghayatan anak dalam kegiatan masak masakan.
24. **Evaluasi Kegiatan Bermain**

Evaluasi perlu dilaksanakan agar guru TK mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain peran, komponen penting dalam melaksanakan evaluasi keberhasilan anak didik dalam kegiatan bermain. (Moeslichatoen 2004 : 65)

1. Perilaku-perilaku yang baik, tenang, tertib, teratur
2. Cara menghindari pertentangan dalam hal berebut peran masak masakan.
3. Belajar untuk berbagi kesempatan dan giliran dalam bermain peran.
4. Belajar mengkomunikasikan keinginan sesuai dengan tata tertib.
5. **Kerangka Pikir**

Melalui bahasa, anak dia mengerti arti tiap kata yang diucapkan serta bisa menjelaskan pada orang lain, apa yang di inginkan dan apa yang dibutuhkan, semisal minta susu, mau makan, mau pipis/pup, dan lainnya. Dengan menguasai bahasa, anak bisa mengerti *rule of communication* (aturan berkomunikasi) yang berguna sampai dewasa kelak.

Oleh karena itu kemampuan berbahasa erat hubungannya dengan kemampuan berbicara anak, kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan berbicara anak dalam menyatakan gagasan, perasaan, keinginan, kebutuhan kepada orang lain. Kemampuan bahasa meliputi kemampuan bahasa ekspresif, dimana kosa kata anak masih kurang dalam hal penguasaan dan pengucapan kosa kata, dimana jika anak ditanya hanya mengangguk untuk menyatakan "ya" dan menggeleng untuk menyatakan "tidak" dan anak masih sulit untuk menyampaikan pecan kepada guru, hanya pandangan mata dan sikap perilakunya yang tidak tenang jika menginginkan sesuatu, dan hal ini disebabkan ketidak mampuan atau tidak berani untuk menyampaikan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaannya kepada orang lain secara lisan.

Untuk itu diharapkan guru mengupayakan kegiatan-kegiatan yang merangsang kemampuan anak untuk mengidentifikasi kata-kata, merangsang kemampuan struktur huruf dalam kata melalui kegiatan yang menarik misalnya dengan bermain peran dan anak ditugaskan mememerankan tokoh dalam cerita tersebut, dan anak diminta untuk berdialog sesuai perannya tersebut sesuai dengan kemampuan atau penguasaan kosa kata anak, setelah itu guru akan menambahkan kalimat­ yang kurang sempurna sehingga anak dapat menambah kosa kata anak. Seperti kita ketahui bahwa kecakapan berbahasa anak akan terns berkembang berdasarkan kemampuan anak untuk menirukan bahasa orang yang ada disekitamya dengan mengulang kembali pernyataan yang diberikan dengan menggunakan tata bahasa anak sendiri secara bebas.

Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam, Dalam bermain, anak bebas beraksi dan juga mengkhayalkan sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Di samping itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Selain dari itu, bahasa juga merupakan pinto gerbang ilmu pengetahuan, dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dengan sesama.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran, yaitu: peran penjual dan pembeli, dan masak-masakan.

Dengan memperhatikan tinjauan pustaka, maka pada bagian ini akan dikemukakan beberapa tatanan variabel yang digunakan dalam menjawab rumusan masalah. Pembelajaran yang sesuai menjadikan belajar sesuatu yang menyenangkan sehingga mengoptimalkan proses belajar dan meningkatkan prestasi anak. Untuk memperjelas penelitian ini, maka dikemukakan bagan kerangka pikir sebagai berikut:

1. **Anak belum mampu menjawab pertanyaan tentang apa.**
2. **Anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.**
3. **Anak belum mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.**

Kemampuan Bahasa Ekspresif

Anak Kurang

**Langkah-Langkah Kegiatan Bermain Peran**

1. **Guru menyiapkan, alat, media yang akan digunakan.**
2. **Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara sederhana.**
3. **Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.**
4. **Guru dapat memberi contoh satu peran,**
5. **Guru menetapkan peran pendengar**
6. **Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.**
7. **Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.**
8. **Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.**
9. **Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara-cara lain.**

Kegiatan

Bermain Peran

**Indikator**

1. **Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa.**
2. **Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.**
3. **menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.**

Kemampuan Bahasa Ekspresif

**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan langkah penelitian, maka hipotesis tindakan dalam penulisan ini dapat dirangkaikan sebagai berikut Jika kegiatan bermain peran di terapkan, maka kemampuan bahasa ekspresif anak di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Kecamatan Rappocini dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis penelitian**
2. **Pendekatan**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan masalah yang diteliti secara menyeluruh, luas, dan dalam. Khususnya mengenai peningkatan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(Classroom Action research)* yang terdiri dari empat komponen dalam satu siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan peningkatan Bahasa Ekspresif anak melalui bermain peran di Taman Kanak–Kanak Teratai UNM Kecamatan Rappocini. Penelitian Tindakan kelas ini berbentuk siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini mengkaji pengembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kecamatan Rappocini Makassar.

1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini mengkaji peningkatan bahasa ekspresif anak kegiatan bermain peran. Kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

25

1. Bahasa ekspresif yaitu kemampuan mengungkapkan atau proses menyatakan, memperlihatkan perasaan seseorang
2. Bermain peran bertujuan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap situasi anak untuk memerankan tokoh atau benda di sekitar anak untuk daya hayal (imajinasi) dalam peningkatan bahasa ekspresif anak di Taman Kanak-Kanak Teratai.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak‑Kanak Teratai UNM yang terletak di Gunung Sari Kecamatan Rappoccini Makassar. Subjek penelitian ini adalah murid kelompok ATahun Ajaran 2012 – 2013 yang berjumlah 18 orang, anak laki-laki 7 orang dan anak perempuan 11 orang.

Kelas A dijadikan sebagai subjek penelitian karena di kelas A ini Bahasa Ekspresi anak masih kuran, dan anak masih malas berbicara, malu mengungkapkan keinginan. Sasaran yang diteliti ini adalah anak kelas A yang berjumlah 18 orang, terdiri dari anak laki-laki 7 orang dan perempuan 11 orang.

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK. Teratai UNM Kecamatan Rappocini Makassar pada kelas A yang berjumlah 7 orang laki-laki dan 11 orang perempuan dan 1 orang guru.

1. **Prosedur Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus. Siklus yang pertama dilaksanakan dua kali pertemuan kemudian dilanjutkan dengan siklus yang kedua juga dilaksanakan dua kali pertemuan. Jika masih belum berhasil, maka akan di lanjutkan siklus selanjutnya. Siklus terdiri dari beberapa langkah pelaksanaan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapatdilihat pada gambar bagan yang telah digambarkan Aqib (2008 : 31) sebagai berikut:

***SIKLUSI***

Pelaksanaan

Refleksi

Refleksi

Observasi/ pengematan

 Evaluasi

Perencanaan

***SIKLUS II***

Observasi

Pelaksanaan

Kesimpulan

Perecanaan

Gambar 3.1. Skema Model Penelitian Tindakan kelas Model Aqib

Desain yang dilukiskan pada gambar 3.1 di atas tampak bagaimana hasil refleksi menuju ke arah yang lebih sempurna. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dilakukan evaluasi hasil belajar. Tiap siklus berlangsung dua minggu yaitu 2 kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Penelitian tindakan kelas ini dirancang pelaksanaannya dalam dua siklus, yaitu :

1. **Gambaran Kegiatan Siklus I**
2. **Tahap Perencanaan**

Mengidentifikasi berbagai pengembangan bahasa ekspresif anak, pada tahap ini penelitian mengidentifikasi bahasa ekspresif yang kurang, dalam hal ini kemampuan anak berkomunikasi dengan orang yang ada disekitarnya.

1. Mengkaji kurikulum tingkat Satuan Kegiatan Mengajar Taman Kanak-Kanak Teratai Makassar tentang kegiatan bermain peran.
2. Upaya pengidentifikasian kemampuan bahasa ekspresif anak dilakukan oleh peneliti dan beberapa guru yang ada di Taman Kanak-kanak Teratai Makassar hasil identifikasi yang diperoleh dan diterapkan berdasarkan hasil diskusi antara guru dan peneliti.
3. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan bahasa ekspresif anak yang kurang berkembang dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan kegatan bermain peran.
4. Mendeskripsikan alat dan media belajar dalam peningkatan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Pembelajaran l: Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Tema makanan dan minuman.
2. Indikator bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain perang:
3. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa.
4. Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.
5. Anak mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.
6. Langkah-Langkah:
7. Guru menyiapkan media dan alat yang akan digunakan
8. Guru menjelaskan hari ini berjudul penjual dan pembeli.
9. Guru menunjuk anak yang akan menjadi penjual atau meminta siapa yang bersedia menjadi penjual.
10. Guru memperlihatkan dan alat yang akan digunakan serta fungsinya masing-masing.
11. Dramatisasi dimulai, dan peneliti mengobservasi kegiatan yang dilakukan anak didik.

**c. Tahap Observasi**

Observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain peran berlangsung. Data observasi yang diambil adalah tentang keaktifan mereka pada saat kegiatan ini dilaksanakan.

1. **Tahap Refleksi**

Hasil yang didapat dalam tahap observasi dan evaluasi, selanjutnya dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan statistik deskriptif dengan analisis kuantitatif. Dari hasil yang didapatkan penelitian yang akan merefleksikan diri dengan melihat data observasi, apakakh kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk siklus selanjutnya.

1. **Gambaran Kegiatan Siklus I**

**a. Tahap Perencanaan**

1. Membuat perencanaan pelaksanaan RKH
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan bahasa ekspresif anak yang kurang berkembang dalam mengikuti pelajaran dengan menggu-nakan kegiatan bermain peran.
3. Mempersiapkan alat dan media belajar yang dapat peningkatan bahasa ekspresif anak di kelasa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. **Tahap Pelaksanaan**
5. Tema makanan dan minuman
6. Indikator bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran yaitu:
7. Anak mampu menjawab pertanyaan apa.
8. Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.
9. Anak mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan.
10. Langkah-langkah :
11. Guru menerangkan judul bermain peran yang akan dilaksanakan.
12. Guru menyediakan media dan alat yang akan digunakan.
13. Guru menjelaskan permainan hari ini berjudul masak masakan.
14. Guru membagi peran pada masing-masing anak
15. Guru memperlihatkan dan memperkenalkan alat yang akan digunakan serta masing-masing fungsinya.
16. Dramatisasi dimulai dan peneliti mengobservasi kegiatan yang dilakukan oleh anak didik.
17. Dalam memainkan permainan masak masakan, seolah-seolah mereka membayangkan aktifitas perempuan dewasa seperti masak masakan di dapur.
18. **Tahap Observasi**

Observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain peran berlangsung. Data observasi yang diambil adalah tentang keaktifan mereka pada saat kegiatan bermain peran pada saat kegiatan ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Teratai Makassar.

1. **Tahap Refleksi:**

Dari hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi selanjutnya di analisis peneliti, dari analisis tersebut dapat dilakukan refleksi yang telah dibuat berdasarkan observasi di Taman Kanak-kanak Teratai Makassar.

Siklus ke dua dilaksanakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan dari hasil pembelajaran pertama siklus pertama dan pembelajaran kedua siklus pertama. Siklus ke dua dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pembelajaran pertama siklus kedua dan pembelajaran kedua siklus kedua dengan alokasi waktu 2 x 30 menit.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik, observasi/ pengamatan dan dokumentasi.

1. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung kepada anak didik bagaimana peningkatan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain, anak di Taman Kanak-kanak.
2. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data gambaran keberadaan obyek yang diteliti. Selain itu, untuk melengkapi data hasil observasi.
3. **Standar Pencapaian**

Semua data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis melalui analisis deskripsi kualitatif. Analisis didasarkan pada Penilaian mengembangkan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak dan penilaian yang digunakan di Taman Kanak-Kanak Teratai UNM Kecamatan Rappocini adalah sebagai berikut :

○: Belum Mampu

√ : Kurang Mampu

● : Sudah Mampu

Standar Pencapaian kemampuan bahasa ekspresif anak di taman kanak-kanak adalah:

1. Kemampuan anak menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa.

1. Kemampuan anak dikatakan belum mampu apabila dalam bermain peran anak belum mampu menggunakan dan menjawab pertanyaan apa,.
2. Kemampuan anak dikatakan kurang mampu apabila dalam bermain peran anak sudah mampu menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, namun masih belum lancar dan belum sempurna pengucapannya.
3. Kemampuan anak dikatakan sudah mampu apabilah dalam bermain peran anak sudah mampu menggunakan dan menjawab pertanyaan, apa, namun masih dibantu oleh guru.

2. Kemampuan anak mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.

1. Kemampuan anak dikatakan belum mampu apabila dalam bermain perang anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.
2. Kemampuan anak dikatakan kurang mampu apabila dalam bermain peran anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.
3. Kemampuan anak dikatakan sudah mampu apabila dalam bermain peran anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat.

3. Kemampuan anak menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.

1. Kemampuan anak dikatakan belum mampu apabila dalam bermain peran anak belum berkembang apabilah dalam bermain peran anak belum mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.
2. Kemampuan anak dikatakan kurang mampu apabilah dalam bermain peran anak sudah mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.
3. Kemampuan anak dikatakan sudah mampu dalam bermain peran anak sudah mampu menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Tetratai UNM berkedudukan di Makassar dan didirikan pada tahun 1981, pendirinya adalah salah satu bentuk partisipasi ibu-ibu pengurus Unit Dharma Wanita UNM Makassar yang pada waktu itu ketua Unit Dharma Wanita UNM Makassar adalah ibu Parawansa selaku istri Rektor. Dalam berpartisipasi menyediakan fasilitas pendidikan Taman Kanak-Kanak, semula Taman Kanak-Kanak ini bernama TK Teratai Unit Dharma Wanita IKIP Ujung Pandang. Kemudian dengan berubahnya Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) menjadi Universitas Negeri Makassar (UNM) maka berubahlah juga TK Teratai Unit Dharma Wanita IKIP Ujung Pandang menjadi TK Teratai UNM sampai sekarang. Sedangkang Ketua Pengelolah Yayasan Pendidikan Teratai UNM yaitu Prof. Dr. Hj. Sugirah Wahid, MS (almarhum) digantikan oleh Dra. Hj. Rahmatiah Kadir sampai sekarang. Dan penggantian Kepala TK telah berganti sebanyak 4 kali yaitu:

1. Dra. Hj. Faizah Hasyim, M.Pd
2. Dra. Hj. Amalius, M.Pd
3. Dra. Martonoes, M.Pd
4. Hj. Syamsiah. M
5. Hj. Nurniah, S.Pdi (2011 – sampai sekarang)

35

Taman Kanak-Kanak Teratai UNM adalah lembaga pendidikan yang peogram kegiatan mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009. Yang mengacu pada pembelajaran TK Teratai UNM yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Saat ini TK Teratai UNM memiliki 18 Personil pada struktur organisasinya. Struktur organisasi TK Teratai UNM terdiri dari 1 (satu) orang pengawas yang bernama Dra. Hj. Saugi Ramlan, kepala sekolah 1 (satu) orang bernama Hj. Nurniah, S.Pdi. Guru kelas terdiri dari 5 (lima) guru kelompok B, guru kelompok A 2 (dua) orang, guru Play Group 1 orang dan guru TPA 2 (dua) orang, guru Bahasa Inggris 1 orang, guru iqra 1 (satu) orang, guru komputer 1 (satu) orang, tata usaha 1 (satu) orang dan 2 (dua) orang penjaga sekolah.

Susunan struktur organisasi pelaksana TK Teratai UNM tahun 2012/2013 sebagai berikut :

a. Tabel 4.1. Susunan Struktur Organisasi TK Teratai UNM

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **NIP** | **Jabatan** |
| 1.2.3.4.5.6.7.8.9.10.11.12.13.14.15.16.17.18. | Dra. Hj. Saugi RamlanHj. Nurniah, S.PdiYuyun S.W. S.PdAndi NuraeniIndo TangHj. Kurdiah, S.PdSuruani, S.PdZesni Asnimar, S.PdAndi Tenri PadaHasliyanti Jalil, S.PdNurcaya, S.PdRosmiyati, A.MaRamlah, S.PdNurhayati, S.PdHapsah, S.PdCahaya, S.PdBertjeJufri | 19520505 197701 2 00719541231 198403 2 033-19581231 198303 2 13419600711 198703 2 00219611231 198403 2 07719660606 200701 2 037-19610601 198312 2 004--------- | Pengawas TK, SD Wilayah IIIKepala TK Teratai UNMTata UsahaGuru Kelompok B1Guru Kelompok B3Guru Kelompok B4Guru Kelompok B5Guru Kelompok B2Guru Kelompok AGuru Kelompok AGuru Kelompok TPAGuru Kelompok TPAGuru IqraGuru Bahasa InggrisGuru KomputerGuru Play GroupBujangBujang |

 Sumber: Hasil obserbvasi pada 22 Oktober 2012.

1. Letak Taman Kanak-Kanak Teratai, berada didalam lingkungan kampus UNM Makassar, Gunung Sari Baru, Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah individu-individu atau anak didik Kelompok A TK Tetarai UNM. Unit analisi dalam penelitian ini berjumlah 18 orang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan tahun pelajaran 2012/2013 yang dibimbing oleh seorang guru yang bernama Andi Tenri Pada hari senin dimulai dari pukul 08.30 wita sampai dengan pukul 09.00 wita dan diulang pada 10.30 wita sampai dengan pukul 11.00 wita. Lama penelitian 1 bulan dari tanggal 20 Oktober sampai 22 November 2012.

 Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan pada anak didik kelompok A TK Teratai UNM dengan pertimbangan, karena pada kelompok A jumlah anak didik kelamin laki-laki dan anak perempuan hampir berimbang 7 jenis kelamin laki-laki berbanding 11 berjenis kelamin perempuan. Pertimbangan berikutnya bahwa kelompok A terdapat anak didik yang memiliki latar belakang berbeda, baik tingkat perekonomian keluarga, suku dan intelegensi yang berbeda. Tingkat intelegensi yang beragam dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung ada anak didik yang dapat dengan mudah paham deberikan oleh gurunya. Namun ada juga anak didik yang sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian keterwakilan unit analisis yang beragam dan berbeda menjadi pertimbangan memilih kelompok A sebagai unit analisi dalam penelitian tindakan kelas ini.

 Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dari dua bagian yaitu data kualitatif sesuai dengan bentuk instrumen pengumpulan data yang digunakan.

1. **Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Teratai Universitas Negeri Makassar.**

Dalam penelian tindakan kelas, peneliti tidak bermaksud mengungkap data-data statistik, melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan. Ada empat langkah yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yakni:

1. Perencanaan
2. Tindakan atau Pelaksanaan
3. Observasi
4. Refleksi

Pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran dengan dua siklus. Pelaksanaan siklus I dimulai pada tanggal 12 – 14 November 2012 dengan pelaksanaan Rencana Kegiatan Harian (RKH) selama 2 kali pertemuan.

Kemudian ditetapkan kelompok A sebagai obyek penelitian. Pada saat pelaksanaan penelitian tema adalah “Kebutuhanku” sub tema adalah “Makanan Dan Minuman” adapun jumlah anak didik yang menjadi obyek pengamatan dalam penelitian berjumlah 18 orang. Pada setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, observasi dan refleksi dari setiap proses kegiatan.

Kegiatan awal penelitian dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Meminta izin kepada kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar. Dimana peneliti melengkapi surat-surat izin penelitian dari pihak yang berwenang.
2. Menelaah materi penelitian yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Tahun 2009 tentang standar pengembangan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar,
3. Mengidentifikasi kemampuan bahasa ekspresif anak yang masih perlu ditingkatkan di Taman Kanak-Kanak Teratai Universitas Negeri Makassar yaitu menjawab pertanyaan apa, mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat dan menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain peran.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I di laksanakan 2 kali pertemuan pembelajaran yaitu pada hari senin tanggal 12 - 11 - 2012 dapat dilihat pada tahap-tahap berikut:

1. Siklus I Pelaksanaan 1
2. **Perencanaan**

Perencanaan siklus I di laksanakan pada hari senin tanggal, 12-11- 2012, hal ini yang dilakukan dengan memperhatikan rencana pembelajaran dengan membuat silabus Pembelajaran di Taman kanak-kanak yang dituangkan dalam RKM dan RKH sesuai tema kebutuhanku yang sedang berlangsung dan sebagai bahan acuan untuk dijadikan bahan pengajaran, menyiapkan bahan makanan dan minuman seperti kerupuk, roti, apel, dan alat sumber yang digunakan, penugasan dan dramatisasi dalam ruangan kelas pada kegiatan yang sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan, membuat bahan observasi untuk melihat peningkatan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran. Pada tahap ini penelitian mengidentifikasi bahasa ekspresif anak yang kurang dalam hal ini anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat, menyampaikan keingin dan ketidak setutuan dengan alasan. Memberikan arahan dan bimbingan agar anak berani mengungkapkan kalimat sesuai kemampuan anak di dalam bermain peran.

38

1. **Pelaksanaan**

Guna menggambarkan peningkatan Bahasa ekspresif anak sesudah menggunakan kegiatan bermain peran di Taman kanak-kanak sebanyak 2 siklus dengan 4 pelaksanaan, diuraikan sebagai berikut:

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran I pada siklus I, dilaksanakan padahari senin tanggal 12-11-2012 alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 7.30 sampai10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Setelah lonceng berbunyi guru mengarahkan anak-anak baris-berbaris, berdoa, menjelaskan kepada anak pentingnya berdoa sebelum dan sesudah melaksa-nakan kegiatan, pertama-tama guru meminta anak membaca surah A1-fatihah terlebih dahulu, kemudian doa belajar bersama-sama dengan sikap dan duduk yang sopan, sesudah itu guru meiminta anak memperhatikan guru, mengucapkan syair 4 sehat 5 sempurna. Selanjutnya bermain peran penjual dan pembeli. Adapun langkah-langkahnya adalah : Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan, Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara sederhana, Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, Guru memberi contoh satu peran, Guru menetapkan peran pendengar, Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan, Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai, Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum, Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara-cara lain.

1. Kegiatan Inti

Guru mejelaskan ketiga kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Kegiatan pertama yaitu memberi warna gambar 4 sehat 5 sempurna. Kegiatan kedua yaitu mengurutkan gambar gelas dari besar ke kecil. Kegiatan ketiga yaitu memberi tanda ceklis pada gambar anak yang mau membagikan makanannya pada perempuan dan laki-laki. Setelah ketiga pembelajaran selesai dijelaskan selanjutnya guru membagikan lembar kerja dari masing-masing kegiatan sesuai kelompok satu jenis kelompok (anak terbagi kedalam tiga kelompok), satu kelompok satu jenis kegiatan, guru mengevaluasi dan membimbing anak, jika anak telah selesai mengerjakan satu kegiatan maka guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang lainnya sampai semua kegiatan terlaksana, setelah 60 menit berlalu maka guru meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan. Guru mengumpulkan lembar kerja anak dan peralatan yang sudah digunakan anak dengan sesekali meminta anak mengumpulkannya sendiri dengan tujuan melatih anak mandiri.

1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian kemudian guru membimbing anak-anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai makan guru mempersilahkan anak-anak bermain di luar ruangan.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab tentang makanan yang bergizi, selanjutnya diskusi tentang kegiatan pagi hari ini. Guru menuntut anak untuk bernyanyi kemudia membaca doa sebelum pulang, syair pulang. Guru juga mengingatkan agar anak berhati-hati pada saat penjalanan pulang menuju ke rumah masing-masing. Guru meminta anak untuk memberi salam secara bersama dan anak dipersilahkan untuk pulang jika sudah ada yang menjemputnya.

1. **Observasi**

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian terhadap hasil dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan dengan mempergunakan format evaluasi yang telah disusun.

Pada siklus I guru pertama-tama menjelaskan tetang bermain peran didalam kelas. Kemudian guru memperlihatkan alat-alat yang akan digunakan. Kemudian guru membuat suasana menyenangkan dengan melakukan kegiatan bermain peran dalam peningkatan bahasa ekpresif serta memberikan motivasi pada anak yang bahasa ekspresifnya masih kurang sesuai dengan format observasi. Pada pertemuan pertama guru mengajak beberapa anak bermain peran “penjual dan pembeli” secara bergiliran.

Pengamatan yang dilakukan berpatokan pada format observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan. Aspek penilaian anak didik terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu 1) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, 2) Mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. 3) Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan format observasi diamati pada kegiatan awal, inti dari proses pembelajaran. Pada siklus I ini juga diamati kegiatan guru dalam kegiatan kegiatan bermain peran dengan menggunakan format observasi.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada saat kegiatan awal, inti dari pembelajaran.

Tabel 4.2. Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada Siklus I Pelaksanaan I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N0** | **Kegiatan Yang di amati** | **Penilaian** | **Jumlah Anak** |
| **○** | **√** | **●** |
| 1 | Anak mampu menjawab peryataan apa | 6 | 7 | 5 | 18 |
| 2 | Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat  | 8 | 6 | 4 | 18 |
| 3 | Anak mampu menyampaikan keinginan atau manyampaikan ketidak setujuan dengan alasan | 8 | 7 | 3 | 18 |

Data Primer Hasil Observasi tgl 12-11-2012 7.30 - 10.30

Berdasarkan daftar label 4.2 Proses observasi pada siklus I pelaksanaan 1 pada Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa. Melalui kegiatan bermain peran dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

* 1. Ada 5 anak sudah mampu menjawab pertanyaan apadalam menggunakan kegiatan bermain peran yaitu Dafa, Yayan, Kheza, Azhra, Almira.
	2. Ada 7 anak kurang mampu menjawab pertanyaan apa seperti dalam kegiatan bermain peran yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila, Alisa.
	3. Ada 6 anak belum mampu menjawab pertanyaan apa dalam menggunakan kegiatan bermain peran yaitu A.Naila, Nadira, Aura, Rahasyi, Nurul Aulia, Fikri,

Berdasarkan daftar label 4.2 Proses observasi pada siklus I pelaksanaan1 pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain peran sebagai berikut:

1. Ada 4 anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain peran yaitu Yayan, Azhra, Dafa, Kheza,
2. Ada 6 anak kurang mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaituFauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila.
3. Ada 8 anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermainperan yaitu Aura, Nurul Aulia, Alisa, Fikri, Nadira, Rehasyi, Almira, A.Naila

Berdasarkan daftar tabel 4.2 Proses observasi pada siklus I pada peningkatan kemampuan Bahasa Ekspresif anak melalui kgiatan bermain peran sehingga anak mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan sebagai berikut:

1. Ada 3 anak sudah mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Yayan, Dafa, Kheza.
2. Ada 7 anak kurang mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila, Alisa.
3. Ada 8 anak belum mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Aura, Nurul Aulia, Ashra, Fikri, Nadira, Rehasyi, Almira, A.Naila.
4. **Refleksi**

Tahap ini merupakan proses mengingat dan mengulang kembali tentang tindakan yang dilakukan yang dicatat dalam lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan antara peneliti dan guru. Diskusi dilakukan yang mengarah kepada perbaikan dan peninjauan kembali tentang kejadian yang dilakukan. Refleksi mempunyai aspek evaluatif yang mengarah pada suatu perbaikan dalam suatu tindakan. Refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tindakan selanjutnya.

Pada siklus I Pelaksanaan I yang diamati adalah 1) mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, kegiatannya adalah bermain peran penjual dan pembeli dimana anak dapat menggunakan (‘yang ini makanan apa?’) ‘Yang ini apa ibu?’ sehingga perbendaharaan kata anak semakin bertambah selain itu anak dapat menambah kata-kata baru yang didalamnya lewat permainan peran yang dimainkan secara bersama-sama dan anak dapat menyebutkan jumlah, menyebut jenis dan manfaat dari makanan yang dijualnya. Anak dapat bertanya dan dapat mengekspresikan bahasa yang dikuasainya lewat permainan peran ini. 2) mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat yaitu dengan kemampuan anak bertanya, ini misalnya; ‘Ibu mau makan apa?’ lalu yang berperan sebagai pembeli menjawab ‘ini makanan apa namanya?’ ‘harganya berapa?’, lewat permainan ini anak dapat menerima bahasa dan dapat mengungkapkan bahasa dengan kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan. 3) Menyampaikan keinginan atau ketidaksetujuan dengan alasan dengan memberikan saran kepada pembeli untuk mengkomsumsi makanan-makanan bergizi agar badannya sehat.

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM Kecamatan Rappoccini Makassar pada Siklus I belum maksimal terlihat kemampuan anak masih ada yang kurang dalam item;

1. Dapat menjawab pertanyaan apa. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 5 anak memperoleh kategori baik
2. Mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 4 anak memperoleh kategori baik
3. Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan alasan. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 3 anak memperoleh kategori baik.

Berdasarkan hasil dan penelitian siklus I pelaksanaan I, ditemukan terdapat kelemahan dan kekurangan guru dalam mengajar anak bermain peran yaitu anak kurang diberi kebebasan berekspresi, guru selalu terlibat dalam mendikte anak apa yang akan dilakukan dan harus dilakukan dalam bermain peran, padahal penting bagi anak usia dini, belajar mengekspresikan perasaannya sendiri maupun menyentuh perasaan orang lain atau lawan bicaranya dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya.

Dengan melihat hasil kegiatan disemua item yang ada akan dilakukan pengulangan untuk mendapatkan hasil yang maksimal sehingga bahasa ekspresi anak meningkat dengan baik.

1. **Siklus I Pelaksanaan II**

Pelaksanaan pertemuan pelaksanaan I pada sikius II, dilaksanakanpada hari Rabu, tanggal 14 – 11 – 2012 alokasi waktu 2 x45 menit mulai 07.30sampai 10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiridari kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

Dalam siklus I pelaksanaan II akan dilakukan beberapa tahap seperti pada pelaksanaan tahap I yaitu:

* 1. **Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu:

1. Mendeteksi perolehan pada siklus I.
2. Membuat rancangan stimulasi.
3. Menyiapkan media yang akan digunakan.
4. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian).
5. Menyiapkan instrument Pengamatan berupa lembar observasi.
	1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pertemuan pembelajaran II pada siklus I, dilaksanakan padahari Rabu tanggal 14 -11-2012 alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 7.30 sampai10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

* 1. Kegiatan Awal

Setelah lonceng berbunyi yang dilakukan adalah baris-berbaris, berdoa, menjelaskan kepada anak pentingnya berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, pertama-tama guru meminta anak membaca surah A1-fatihah terlebih dahulu, kemudian doa belajar bersama-sama dengan sikap dan duduk yang sopan, sesudah itu melakukan kegiatan bermain peran penjual dan pembeli. Guru menjelaskan kegiatan hari ini bermain peran penjual dan pembeli dimana anak dapat meningkatkan kemampuan sehingga mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa. Adapun langkah-langkahnya adalah : Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan, Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara sederhana, Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, Guru memberi contoh satu peran, Guru menetapkan peran pendengar, Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan, Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai, Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum, Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara-cara lain.

* 1. Kegiatan inti

Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 60 menit. Kegiatan inti dipersiapkan oleh guru dan dipilih oleh anak. Guru seperti biasanya memperkenalkan dan menjelaskan kegiatan hari ini, Ada tiga kegiatan yaitu pertama-tama guru menjelaskan kegiatan hari ini memberi warna makanan yang termasuk buah kulitnya kasar. Kegiatan kedua yaitu menebalkan kata ‘ROTI’ dan kegiatan ketiga yaitu membuat bentuk-bentuk makanan dari plastisin. setelah itu guru mengamati dan mencatat pada lembar observasi kegiatan anak, dan membimbing bila ada anak yang kesulitan dalam melaksanakan kegiatan. Setelah ketiga pembelajaran selesai dijelaskan selanjutnya guru membagikan lembar kerja dari masing-masing kegiatan sesuai kelompok satu jenis kelompok (anak terbagi kedalam tiga kelompok), satu kelompok satu jenis kegiatan, guru mengevaluasi dan membimbing anak, jika anak telah selesai mengerjakan satu kegiatan maka guru mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang lainnya sampai semua kegiatan terlaksana, setelah 60 menit berlalu maka guru meminta anak untuk berhenti melakukan kegiatan. Guru mengumpulkan lembar kerja anak dan peralatan yang sudah digunakan anak dengan sesekali meminta anak mengumpulkannya sendiri dengan tujuan melatih anak mandiri.

* 1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian kemudian guru membimbing anak-anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai makan guru mempersilahkan anak-anak bermain di luar ruangan.

* 1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru bercakap-cakap terbiasa berhenti bermain pada waktunya, selanjutnya diskusi tentang kegiatan pagi hari ini. Guru menuntut anak untuk bernyanyi kemudia membaca doa sebelum pulang, syair pulang. Guru juga mengingatkan agar anak berhati-hati pada saat penjalanan pulang menuju ke rumah masing-masing. Guru meminta anak untuk memberi salam secara bersama dan anak dipersilahkan untuk pulang jika sudah ada yang menjemputnya.

* 1. **Observasi**

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian terhadap hasil dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan dengan mempergunakan format evaluasi yang telah disusun.

Pada siklus I guru pertama-tama menjelaskan tetang bermain peran didalam kelas. Kemudian guru memperlihatkan alat-alat yang akan digunakan. Kemudian guru membuat suasana menyenangkan dengan melakukan kegiatan bermain peran dalam peningkatan bahasa ekpresif serta memberikan motivasi pada anak yang bahasa ekspresifnya masih kurang sesuai dengan format observasi. Pada pertemuan pertama guru mengajak beberapa anak bermain peran “penjual dan pembeli” secara bergiliran.

Pengamatan yang dilakukan berpatokan pada format observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan. Aspek penilaian anak didik terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu 1) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, 2) Mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. 3) Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan format observasi diamati pada kegiatan awal, inti dari proses pembelajaran. Pada siklus I ini juga diamati kegiatan guru dalam kegiatan kegiatan bermain peran dengan menggunakan format observasi.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada saat kegiatan awal, inti dari pembelajaran.

Tabel 4.3. Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada Siklus I Pelaksanaan II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N0** | **Kegiatan Yang di amati** | **Penilaian** | **Jumlah Anak** |
| **○** | **√** | **●** |
| 1 | Anak mampu menjawab peryataan apa. | 7 | 6 | 5 | 18 |
| 2 | Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat  | 8 | 6 | 4 | 18 |
| 3 | Anak mampu menyampaikan keinginan atau manyampaikan ketidak setujuan dengan alasan | 7 | 8 | 3 | 18 |

Data Primer Hasil Observasi tgl 12-11-2012 7.30 - 10.30

Berdasarkan daftar tabel 4.3 Proses observasi pada siklus I pelaksanaan II dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 5 anak sudah mampu menjawab pertanyaan apa, dalam menggunakan kegiatan bermain peran yaitu Dafa, Yayan, Kheza, Azhra, Almira,.
2. Ada 6 anak kurang mampu menjawab pertanyaan apa, dalam dengan menggunakan kegiatan bermain peran yaitu Adam, Anugrah, Raja, Naila, Fauzi, A.Galigo.
3. Ada 7 anak belum mampu menjawab pertanyaan apa, dalam menggunakan kegiatan bermain peran yaitu A.Naila, Nadira, Aura, Rehasyi, Nurul Aulia, Alisa, Fikri.

Berdasarkan daftar tabel 4.3 Proses observasi pada siklus I pelaksanaan ke II dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspesif melalui kegiatan bermain peran sehingga anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 4 anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Yayan, Azhra, Dafa, Kheza.
2. Ada 6 anak kurang mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila.
3. Ada 8 anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Aura, Nurul Aulia, Alisa, Fikri, Nadira, Rehasyi, Almira, A.Naila.

Berdasarkan daftar tabel 4.3 proses observasi pada siklus I pelaksanaan ke 2 dalam peningkatan Kemapuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran anak sehingga anak mampu menyampaikan keinginan atau ketidaksetujuan dengan alasan diuraikan sebagai berikut :

1. Ada 3 anak sudah mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Yayan, Dafa, Kheza.
2. Ada 8 anak kurang mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila, Alisa, Aura.
3. Ada 7 anak belum mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Ashra, Nurul Aulia, Fikri, Nadira, Rehaasyi, Almira, A.Naila.
4. **Refleksi**

Tahap ini merupakan proses mengingat dan mengulang kembali tentang tindakan yang dilakukan yang dicatat dalam lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan antara peneliti dan guru. Diskusi dilakukan yang mengarah kepada perbaikan dan peninjauan kembali tentang kejadian yang dilakukan. Refleksi mempunyai aspek evaluatif yang mengarah pada suatu perbaikan dalam suatu tindakan. Refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tindakan selanjutnya.

Berikut ini adalah hasil evaluasi pada siklus I (SI) Pelaksanaan II yang diamati adalah kegiatan 1) Anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa yang sudah dikuasai anak, perbendaharaan kata anak semakin bertambah selain itu anak dapat menambah kata-kata baru yang didengarnya lewat permainan peran yang dimainkan secara bersama dan anak dapat mengetahui peran dan tugas masing-masing, dimana anak dapat banyak belajar tentang pasar, mulai uang dan bagaimana cara menjual dan membeli, anak belajar bagaimana cara melayani pembeli, dan anak juga dapat belajar tawar menawar dalam kegiatan bermain peran, penjual menawarkan kepada pembeli roti harganya seribu dan krupuk harganya dua ribu, mau membeli roti atau kerupuk. Pembeli menjawab ‘man beli kerupuk’ tapi harganya bisa seribu saja? (sambil menawar harga), kemudian penjual menjawab ‘bisa tapi kerupuk yang kecil saja dan harus membeli dua buah’ 2) Mampu menjawab pertanyaan apa dan mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. yaitu bagi anak yang berperan sebagai penjual, anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pembeli misalnya ada apel? berapa harganya?, Penjual ada tapi sisa dua buah masih bagus dan segar penjual masih segar dan bagus ibu?. 3) Mampu menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan.Yaitu dengan memberikan saran kepada pembeli agar jangan suka makan permen nanti giginya sakit dan makan makanan yang bergizi seperti makan sayur-sayuran dan makanan bergizi lainnya.

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM kecamatan Rappocini Makassar pada siklus I belum maksimal terlibat kemampuan anak masih ada yang kurang dalam item

1. Dapat menjawab pertanyaan apa. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 5 anak memperoleh kategori baik
2. Mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 4 anak memperoleh kategori baik
3. Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan alasan. Dari hasil observasi siklus I pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 3 anak memperoleh kategori baik.

Berdasarkan hasil dan penelitian siklus I pelaksanaan II, masih terdapat kelemahan dan kekurangan guru dalam mengajar anak bermain peran yaitu anak kurang di beri kebebasan berekspresi, anak didikte oleh guru apa yang akan dilakukan dan harus dilakukan dalam bermain peran, padahal penting bagi anak usia dini, belajar mengekspresikan perasaannya sendiri maupun menyentuh perasaan orang lain atau lawan bicaranya dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak semakin maningkat.

Dengan melihat hasil yang sudah diperoleh pada siklus I pelaksanaan II diatas, maka kegiatan disemua item yang ada masih dilakukan pengulangan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dimana terlihat masih ada anak yang kemampuan bahasa ekspresifnya masih perlu mendapat bimbingan dan arahan.

1. **Siklus II Pelaksanaan I**

Pelaksanaan I pada siklus II, dilaksanakan pada hari selasa, tanggal 20 – 11 – 2012 alokasiwaktu 2 x 45 menit mulai 07.30 sampai 10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

Dalam pelaksanaan siklus II akan dilakukan beberapa tahap seperti pada tahap I yaitu:

**a. Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu:

1. Mendeteksi perolehan pada siklus I
2. Membuat rancangan stimulasi
3. Menyiapkan media yang akan digunakan
4. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)
5. Menyiapkan instrument Pengamatan berupa lembar observasi.

**b. Pelaksanaan**

Kegiatan awal selama 30 menit, dimulai dengan berdoa, menyanyikan lagu-lagu, memperkenalkan media, membuat aturan bermain peran, menunjukkan cara menggunakan alat dan media, serta menyiapkan lingkungan belajar. Pelaksanaan pertemuan pembelajaran I pada siklus II, dilaksanakan pada hari senin tanggal 20 – 11 – 2012 alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 7.30 sampai10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

1. Kegiatan awal

Setelah lonceng berbunyi, yang dilakukan adalah baris-berbaris, berdoa, menjelaskan kepada anak pentingnya berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, pertama-tama guru meminta anak membaca surah A1-fatihah terlebih dahulu, kemudian doa belajar bersama dengan sikap duduk yang sopan, setelah itu melakukan kegiatan bermain peran masak-masakan dan memperlihatkan jenis-jenis alat yang dipakai memasak. Adapun langkah-langkahnya adalah : Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan, Menjelaskan teknik bermain peran masak-masakan, Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, Guru memberi contoh satu peran, Guru menetapkan peran pendengar, Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan, Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai, Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum, Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara lain.

1. Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan selama kurang lebih 60 menit. dipersiapkan oleh guru dan dipilih oleh anak Guru seperti biasanya memperkenalkan dan menjelaskan tiga kegiatan hari ini dimana anak dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat, dan menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan, kegiatan pertama yaitu menciptakan bentuk garpu dari korek api. Kedua menciptakan bentuk sarapan pagi dari bentuk geometrik, ketiga menggambar bebas dengan menggunakan krayon. Guru mengamati dan mencatat pada lembar observasi kegiatan anak dan membimbing bila ada anak yang dalam kesulitan dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan motivasi agar anak mau melakukannya.

1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian kemudian guru membimbing anak-anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai makan guru mempersilahkan anak-anak bermain di luar ruangan.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir tanya jawab tentang nasi goreng istimewa, selanjutnya tanya jawab kegiatan pagi hari ini. Guru menuntut anak untuk bernyanyi kemudian membaca doa sebelum pulang, syair pulang. Guru juga mengingatkan agar anak berhati-hati pada saat penjalanan pulang menuju ke rumah masing-masing. Guru meminta anak untuk memberi salam secara bersama dan anak dipersilahkan untuk pulang jika sudah ada yang menjemputnya.

**c. Observasis**

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian terhadap hasil dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan dengan mempergunakan format evaluasi yang telah disusun.

Pada siklus I guru pertama-tama menjelaskan tetang bermain peran didalam kelas. Kemudian guru memperlihatkan alat-alat yang akan digunakan. Kemudian guru membuat suasana menyenangkan dengan melakukan kegiatan bermain peran dalam peningkatan bahasa ekpresif serta memberikan motivasi pada anak yang bahasa ekspresifnya masih kurang sesuai dengan format observasi. Pada pertemuan pertama guru mengajak beberapa anak bermain peran “Masak Masakan” secara bergiliran.

Pengamatan yang dilakukan berpatokan pada format observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan. Aspek penilaian anak didik terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu 1) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, 2) Mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. 3) Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan format observasi diamati pada kegiatan awal, inti dari proses pembelajaran. Pada siklus II ini juga diamati kegiatan guru dalam kegiatan kegiatan bermain peran dengan menggunakan format observasi.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada saat kegiatan awal, inti dari pembelajaran

Tabel 4.4. Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak bermainperan pada Siklus II Pelaksanaan I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N0** | **Kegiatan Yang di amati** | **Penilaian** | **Jumlah Anak** |
| **○** | **√** | **●** |
| 1 | Anak mampu menjawab peryataan apa. | 4 | 6 | 8 | 18 |
| 2 | Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat. | 5 | 5 | 8 | 18 |
| 3 | Anak mampu menyampaikan keinginan atau manyampaikan ketidak setujuan dengan alasan. | 4 | 5 | 9 | 18 |

Data Primer Hasil Observasi tgl 20-12-2012

Berdasarkan daftar tabel 4.4 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan I dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kgiatan bermain peran sehingga anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 8 anak sudah mampu menjawab pertanyaan apa dalam kegiatan bermain peran yaitu Dafa, Yayan, Kheza, Azhra, Almira, Fauzi, A.Galigo, Adam.
2. Ada 6 anak kurang mampu menjawab pertanyaan apa, dalam kegiatan bermain peran yaitu Anugrah, Raja, Naila, Alisa, Nadira,A.Naila.
3. Ada 4 anak belum mampu menjawab pertanyaan apa, dalam kegiatan bermain peran yaitu Aura, Azhra, Nurul Aulia, Fikri.

Berdasarkan daftar tabel 4.4 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan I dalam peningkatan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga anak mampu menjawab pertanyaan apa sebagai berikut:

1. Ada 8 anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Yayan, Azhra, Dafa, Kheza,
2. Ada 5 anak kurang mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaituAura, Rahasyi, Nurul Aulia, Raja, Naila.
3. Ada 5 anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Alisa, Fikri, Nadira, Rehaasyi, Almira,

Berdasarkan daftar tabel 4.4 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan I dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga anak mampu memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada oranglain diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 9 anak sudah mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Yayan, Dafa, Kheza, Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila.
2. Ada 5 anak kurang mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Aura, Rahasyi, Nurul Aulia, Alisa, Nadira.
3. Ada 4 anak belum mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Fikri, Ashara, Almira, A.Naila

**d. Refleksi**

Tahap ini merupakan proses mengingat dan mengulang kembali tentang tindakan yang dilakukan yang dicatat dalam lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan antara peneliti dan guru. Diskusi dilakukan yang mengarah kepada perbaikan dan peninjauan kembali tentang kejadian yang dilakukan. Refleksi mempunyai aspek evaluatif yang mengarah pada suatu perbaikan dalam suatu tindakan. Refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tindakan selanjutnya

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM kecamatan Rappoccini Makassar pada Siklus II terlihat sebagai berikut:

1. Dapat menjawab pertanyaan apa. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 8 anak memperoleh kategori baik
2. Mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 8 anak memperoleh kategori baik
3. Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan alasan. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan I dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 9 anak memperoleh kategori baik.

Berikut ini adalah hasil evaluasi pada siklus II Pelaksanaan I yang diamati adalah kegiatan 1) Anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa adalah bermain peran Masak-masakan dimana anak dapat menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, perbendaharaan kata anak semakin bertambah selain itu dapat menambah kata-kata baru yang didengarnya lewat permainan peran yang dimainkan secara bersama-sama dan anak dapat mengetahui peran dan tugas masing-masing, dimana anak dapat banyak belajar tentang pentingnya cara memasak, belajar membersihkan makanan dan mencuci tangan sebelumnya. Lalu anak mendiskusikan cara bermainnya atau mengatur permainan masakan, seperti yang mereka inginkan sendiri, bagi yang berperan ibu, memberikan pengarahan pada anak yang mau memasak makanan supaya berhati-hati dan menjaga kebersihan tangan dan alat-alat yang dipakai memasak sehingga penyakit jauh diri kita, dalam kegiatan ini anak dapat mengembangkan bahasanya dimana anak menyebutkan jenis-jenis masakan misalnya beras, sayur dan lain-lain. dalam permainan ini anak dapat mengerti manfaat menjaga kebersihan, memainkan permainan masak-masakan, sangat baik untuk anak dimana anak dapat memperhatikan dan mengingat permainan yang dimainkan disekolah untuk kehidupannya sehari-hari, anak melakukan aktivitas menjaga kebersihan, misalnya mencuci tangan sebelum makan, membuang sampah bila sudah makan, mencuci tangan yang baik dan banyak lagi manfaat menjaga kebersihan. 2) Mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat yaitu dengan kemampuan anak bertanya, ibu kalau mau makan cuci tangan dulu? Pakai sabun atau tidak?, sebaiknya ibu pakai sabun dan menggunakan lap yang bersih, lewat permainan ini anak dapat menerima bahasa dan dapat mengungkapkan bahasa dengan kemampuan anak untuk menjawab pertanyaan yang dilontarkan dan memahami pertanyaan lawan bicaranya. 3) Mau menyampaikan keininginan dan menyampaikan ketidaksetujuan dengan alasan.Yaitu dengan memberikan saran kepada ibu agar selalu menjaga kebersihan dan kesehatan. Dan anak yang belum mampu mengutarakan pendapat, belum mampu menjawab dan belum memiliki kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain tugas guru adalah sering mengajak anak untuk berkomunikasi, sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak dapat meningkat seperti yang guru harapkan.

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman Kanak-Kanak Teratai UNM kecamatan Rappocini pada siklus II Plaksanaan I ini belum seperti yang diharapkan untuk itu di adakan siklus ke II pelaksanaan ke II.

**(4) Siklus II Pelaksanaan II**

Pelaksanaan pertemuan pelaksanaan II pada siklus II, dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 – 11 – 2012 alokasi waktu 2 x 45 menit mulai 07.30 sampai 10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

Dalam siklus II pelaksanaan II akan dilakukan beberapa tahap seperti pada tahap I yaitu:

* + 1. **Perencanaan**

Pada tahap ini langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu:

* + 1. Mendeteksi perolehan pada siklus I
		2. Membuat rancangan stimulasi
		3. Menyiapkan media yang akan digunakan
		4. Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian)
		5. Menyiapkan instrument Pengamatan berupa lembar observasi.
		6. **Pelaksanaan**

Kegiatan awal selama 30 menit, dimulai dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu-lagu, memperkenalkan media, membuat aturan bermain pertunjukan cara menggunakan alat dan media, serta menyiapkan lingkungan belajar. Pelaksanaan pertemuan pembelajaran II pada siklus II, dilaksanakan pada hari senin tanggal 26 – 11 – 2012 alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 7.30 sampai10.30 dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dan kegiatan awal 30 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 30 menit.

1. Kegiatan Awal

Setelah lonceng berbunyi, yang dilakukan adalah baris-berbaris, berdoa, menjelaskan kepada anak pentingnya berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, pertama-tama guru meminta anak membaca surah A1-fatihah terlebih dahulu, kemudian doa belajar bersama dengan sikap duduk yang sopan, setelah itu melakukan kegiatan bermain peran masak-masakan dan memperlihatkan jenis-jenis masakan yang dipakai memasak. Adapun langkah-langkahnya adalah: Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan, Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara sederhana, Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, Guru memberi contoh satu peran, Guru menetapkan peran pendengar, Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan, Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai, Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum, Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara lain.

1. Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 60 menit. Kegiatan inti dipersiapkan oleh guru dan dipilih oleh anak. Guru seperti biasanya menjelaskan ketiga kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pertama yaitu mencapur air dengan gula, kegiatan kedua yaitu melipat menggunting dan menempel botol minuman. Kegiatan ketiga meniru membuat tulisan makanan dan minumam. dimana anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat dan mau menyampaikan keinginan atau menyampaikan ketidak setujuan dengan alasan. Setelah itu guru mengamati dan mencatat pada lembar observasi kegiatan anak, dan membimbing bila ada anak yang kesulitan dalam melaksanakan kegiatan.

1. Istirahat

Anak-anak dipersilahkan mencuci tangan secara bergantian kemudian guru membimbing anak-anak membaca doa sebelum makan, setelah selesai makan guru mempersilahkan anak-anak bermain di luar ruangan.

1. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir tanya jawab memelihara milik sendiri, selanjutnya tanya jawab kegiatan pagi hari ini. Guru menuntut anak untuk bernyanyi kemudian membaca doa sebelum pulang, syair pulang. Guru juga mengingatkan agar anak berhati-hati pada saat penjalanan pulang menuju ke rumah masing-masing. Guru meminta anak untuk memberi salam secara bersama dan anak dipersilahkan untuk pulang jika sudah ada yang menjemputnya.

**c. Observasi**

Setelah tahap pelaksanaan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian terhadap hasil dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan dengan mempergunakan format evaluasi yang telah disusun.

Pada siklus II guru pertama-tama menjelaskan tetang bermain peran didalam kelas. Kemudian guru memperlihatkan alat-alat yang akan digunakan. Kemudian guru membuat suasana menyenangkan dengan melakukan kegiatan bermain peran dalam peningkatan bahasa ekpresif serta memberikan motivasi pada anak yang bahasa ekspresifnya masih kurang sesuai dengan format observasi. Pada pertemuan pertama guru mengajak beberapa anak bermain peran “Masak Masakan” secara bergiliran.

Pengamatan yang dilakukan berpatokan pada format observasi yang telah disiapkan. Pengamatan dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan. Aspek penilaian anak didik terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu 1) Menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, 2) Mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. 3) Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan format observasi diamati pada kegiatan awal, inti dari proses pembelajaran. Pada siklus I ini juga diamati kegiatan guru dalam kegiatan kegiatan bermain peran dengan menggunakan format observasi.

Dari hasil observasi dapat diperoleh data tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran pada saat kegiatan awal, inti dari pembelajaran

Tabel 4.5 Peningkatan kemampuan bahasa ekspresifanak melalui kegiatan bermain peran pada Siklus II Pelaksanaan II.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N0** | **Kegiatan Yang di amati** | **Penilaian** | **Jumlah Anak** |
| **○** | **√** | **●** |
| 1 | Anak mampu menjawab peryataan apa. | - | 3 | 15 | 18 |
| 2 | Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat  | 2 | 3 | 13 | 18 |
| 3 | Anak mampu menyampaikan keinginan atau manyampaikan ketidak setujuan dengan alasan | 2 | 2 | 14 | 18 |

Data Primer Hasil Observasi tgl 24-11-2012

Berdasarkan daftar label 4.5 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan II dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga Anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 15 anak sudah mampu menjawab pertanyaan apa dalam menggunakan kegiatan bermain peran yaitu Dafa, Yayan, Kheza, Azhra, Almira, Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila, Alisa, Nadira, A.Naila, Aura.
2. Ada 3 anak kurang mampu menjawab pertanyaan apadalam menggunakan kegiatan bermain peran yaituRahasyi, Nurul Aulia, Fikri.
3. Tidak ada lagi anak belum mampu menjawab pertanyaan apa seperti pertanyaan dengan menggunakan kegiatan bermain peran.

Berdasarkan daftar tabel 4.5 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan II dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga anak mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat sebagai berikut:

1. Ada 13 anak sudah mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Yayan, Azhra, Dafa, Kheza, Aura, Rahasyi, Nurul Aulia, Raja, Naila.
2. Ada 3 anak kurang mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaitu: Alisa, Fikri, Nadira.
3. Ada 2 anak belum mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat melalui kegiatan bermain yaituA. Naila, Almira,

Berdasarkan daftar tabel 4.5 Proses observasi pada siklus II pelaksanaan II dalam peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui kegiatan bermain peran sehingga anak mau mengungkapkan pendapat secara sederhana diuraikan sebagai berikut:

1. Ada 14 anak sudah mampu menyampaikan keinginan, atau ketidak setujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Yayan, Dafa, Kheza, Fauzi, A.Galigo, Adam, Anugrah, Raja, Naila,Aura, Ashara, Nurul Aulia, Alisa, Nadira.
2. Ada 2 anak kurang mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaituFikri, Rehasyi.
3. Ada 2 anak belum mampu menyampaikan keinginan, atau ketidaksetujuan dengan alasan melalui kegiatan bermain yaitu Almira, A.Naila.

**d. Refleksi**

Tahap ini merupakan proses mengingat dan mengulang kembali tentang tindakan yang dilakukan yang dicatat dalam lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan antara peneliti dan guru. Diskusi dilakukan yang mengarah kepada perbaikan dan peninjauan kembali tentang kejadian yang dilakukan. Refleksi mempunyai aspek evaluatif yang mengarah pada suatu perbaikan dalam suatu tindakan. Refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tindakan selanjutnya

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM Kecamatan Rappoccini Makassar pada Siklus II terlihat sebagai berikut:

1. Dapat menjawab pertanyaan apa. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 15 anak memperoleh kategori baik
2. Mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 13 anak memperoleh kategori baik
3. Menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan alasan. Dari hasil observasi siklus II pelaksanaan II dari 18 anak yang hadir menunjukkan, 14 anak memperoleh kategori baik.

Berikut ini adalah hasil evaluasi padasiklus II Pelaksanaan II yang diamati adalahkegiatan 1) Anak mampu menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa yang sudah dikuasai anak, perbendaharaan kata anak semakin bertambah selain itu anak dapat menambah kata yang didengarnya lewat permainan peran yang dimainkan secara bersama dan anak dapat mengetahui peran dan tugas masing-masing, dimana anak dapat banyak belajar tentang masak masakan, mulai bahan masakan, alat-alat yang dipakai memasak dan bagaimana cara memasaknya, misalnya anak bertanya “mau masak apa ibu?” yang berperan sebagai ibu menjawab “masak nasi”. 2) Mampu mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata sifat. yaitu bagi anak yang berperan sebagai ibu, anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan misalnya “apa nasinya sudah masak?” dijawab “ya sudah matang”. 3) Mau menyampaikan keinginan dan ketidak setujuan dengan alasan.Yaitu dengan memberikan saran kepada ibu agar memasak masakan bergizi seperti masak sayur-sayuran dan masakan bergizi lainnya.

Hasil evaluasi yang menunjukkan kemampuan anak kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM kecamatan Rappocini pada siklus I dan II Pertemuan I dan II menunjukkan hasil yang memuaskan dimana hampir semua anak mampu meningkatkan bahasa ekspresifnya dan ini terlihat pada table 4.2, 4.3, 4.4 dan tabel 4.5 menunjukkan peningkatan seperti yang diharapkan. Perkembangan ini tidak terlepas dari dorongan dan bimbingan guru melalui stimulus dan melalui penguatan pada anak didik sehingga anak menjadi bersemangat dan percaya diri pada saat kegiatan berlangsung.

**B. Pembahasan**

Bermain peran adalah suatu jenis permainan dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan peran tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku dan berkomunikasi dengan baik dengan membagi peran kepada masing-masing pemain untuk memainkan permainan peran ini, semua anak yang terlibat sepakat untuk menentukan tokoh dan peran masing-masing pemain. Begitu juga untuk mengarahkan jalannya bermain peran dan meningkatkan interaksi dalam bermain. Para pemainnya berusaha mengarahkan perannya berdasarkan keinginan bersama mereka berusaha menciptakan konflik dalam bermain peran dan menyelesaikan konflik berdasarkan perpaduan imajinasinya masing-masing, satu sama lain, saling mengisi dan menghargai imajinasi masing-masing pemain dengan tujuan untuk mencapai akhir permainan yang mengasyikkan mereka.

Manfaat dan keuntungan memainkan permainan bermain peran ini antara lain (Hendra Surya, 1997: 47)

* 1. Mengajarkan pada setiap anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain.
	2. Mengajarkan pembagian pertanggung jawaban dan melaksanakannya
	3. Mengajarkan cara menghargai orang lain.
	4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok.
	5. Dan mengajarkan anak bagaimana berkomunikasi yang baik

Peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak sangat tergantung dan lingkungannya dan peranan guru disekolah sangat berarti dalam meningkatkan bahasa anak dengan melakukan kegiatan seperti bermain peran. Pola-pola interaksi dan komunikasi yang terbangun di lingkungan sekolah member kontribusi pengalaman dan kematangan bahasa anak. Oleh karena itu kematangan bahasa anak ini sangat tergantung bagaimana kita mengajarkan cara berkomunikasi yang baik secara langsung maupun tidak langsung pada anak perlu kita sadari, bahwa anak cenderung akan mencontoh cara bahasa, bicara maupun sikap orang terdekatnya, salah satunya oleh guru, dalam berkomunikasi di kemudian hari, termasuk semua kebiasaan yang kerap kali diperlihatkan atau diperuntukkan kepada anak. Kalau kita menghendaki kemampuan berbahasa anak itu baik guru pun dituntut untuk melatih bahasaan anak dengan baik juga. Kita bangun pola interaksi dan berkomunikasi yang kondusif untuk anak agar bahasa ekspresif anak meningkat dengan optimal.

Cara bertutur kata dan bicara santai gerakan tubuh pun perlu kita latih pada anak Begitu juga wawasan perbendaharaan kata atau bahasa perlu kita perkaya. untuk melatih bahasa anak, ini dapat dilakukan dengan cara memberi kegiatan seperti bermain peran yang memungkinkan anak-anak untuk menjalin percakapan dan berbagi pengalaman, pikiran dan perasaan sesuai dengan pemahaman anak.

Saat guru berbicara dengan anak, guru harus mengekspresikan perkataan yang diucapkan dengan nada yang mengandung kekuatan perasaan dan disertai dengan bahasa tubuh kita, seperti gerak bibir, gerak mata, raut wajah, senyuman, gerak bahu, dan tangan. Berbeda kalau guru berbicara dengan anak dengan nada yang datar dan tanpa ekspresi bahasa tubuh, menjemukan. Anak pun tak mampu melihat bagaimana cara menyertakan perasaan dalam bermain peran.

Dalam kegiatan bermain peran, biasanya anak akan memasukkan unsur-unsur baru terhadap apa yang diamati dalam hidup sehari-hari, anak dapat melakukan interpersonalisasi terhadap karakter yang dimainkannya. Dengan meningkatnya usia, kegiatan bermain peran lebih produktif karena dari segi peningkatan anak dapat mengkreasikan ide-ide yang original dan adanya teman bermain.

Manfaat yang bisa dipetik dari bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lain adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar menjadi pengikut, dalam artian mau memerankan tokoh-tokoh tertentu yang ditetapkan oleh teman mainnya.

Anak hanya memerankan tokoh yang diinginkan oleh anak. Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa didalam kegiatan bermain ini. Mau tidak mau ia akan mendengar informasi baru dari teman mainnya sehingga perbendaharaan kata makin luas. Manfaat lainnya dari kegiatan bermain peran, untuk perkembangan kosa kata anak misalnya berperan dari kegiatan masa-memasak maka anak akan mengenal kata-kata misalnya masak nasi, masak sayur, dan banyak lagi yang bisa diperkenalkan pada anak melalui kegiatan bermain peran.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Bahwa peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melaui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak Teratai UNM Makassar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar pada siklus I berada pada katergori “masih perlu dibimbing” sedangkan pada silkus II mengalami peningkatan pada rata-rata hasil belajar berada pada kategori “baik” antara lain mengeai: 1) dapat menjawab pertanyaan apa, 2) dapat mengungkapkan perasaan dengan menggunakan kata-kata sifat, 3) dapat menyampaikan keinginan atau ketidak setujuan dengan alasan.

**B. Saran**

 Berdasarkan kesimpulan hasil penelitan diatas maka penulis mengajukan beberapa saran:

1. Diharapkan guru dalam kegiatan pembelajaran peningkatan bahasa ekspresif anak sebaiknya guru memberikan kegiatan yang merangsang anak untuk selalu berbicara dan memberi anak kesempatan untuk menujukkan kemampuan bahasa yang di kuasai anak.

77

1. Bagi anak didik mencoba sesuatu yang tidak pernah diketahui sebelumnya akan menjadi pengalaman sehingga anak dapat lebih banyak memperoleh pengetahuan yang lebih berarti misalnya anak diminta untuk memerankan tokoh sebagai penjual atau pembeli.
2. Bagi pendidik selanjutnya disarankan untuk menggali lebih jauh lagi kegiatan-kegiatan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak.
3. Kegiatan bermain peran akan di sukai oleh anak jika fasilitas bermain yang ada memadai sehingga anak dapat memahami fungsi dari alat itu.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azman, 2001.*Kamus Bahasa Indonesia*. Tim Ganeca Sains. Bandung: Penabur Ilmu

Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Jakarta: Yrama Widya.

Darmodiharjo, 1994.*Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak.* Depdikbud

Dhieni, Nurbiana , 2005. *Metode Pengembangan Bahasa. Edisi satu*. Buku Materi Pokok PGTK 22203/4SKS/Modul 1-12. Universitas Terbuka.

Eisenberger, Robert. et.al, 1999. *Promised reward and Creativity: Effects of Prior Experience.*Tersedia*:http://eisenberger.psych.udel.edu/.../09/Promised\_Reward\_and\_Creativity.pdf.* (11 April 2009).

Freeman, Joan dan Utami Munandar, 2001.*Cerdas dan Cemerlang, Kiat menemukan dan mengembangkan Bakat anak Usia 0-5 Tahun*, Jakarta Gramedia Pustaka Utama.

Guntur H, Taringan. 1988.*Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*, Bandung: Angkasa,

Hardjadinata, Yohana, 2010. *Balitaku Ceria dan Cerdas Seri Parenting Bahasa Cinta*. Jakarta : Dian Rakyat.

Harini, Sri dan Firdaus, 2003. *Mendidik Anak Sejak Dini.* Yogyakarta: Kreasi Kencana.

Hildayani, Rini , 2005. *Psikologi Pekembangan Anak*. Buku Materi Pokok
PGTK Modul 1-12 Edisi kesatu. Jakarta. Universitas Terbuka.

Irzani, Bimala Dewi, 2005. 2000 *Permainan Dan Aktivitas Terbaik Untuk Anak*, Jakarta, PT. Gramedia, Anggota IKAPI

Jamaris, M. 2005. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak; Pedoman bagi orang tua dan Guru,* Jakarta, PT. Grasindo.

Mayke, S Tedjasaputra, 2001.*Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia.

Moeslichatoen, 2004.*Metode Pengajaran Di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Ditebitkan dengan kerja sama Departemen pendidikan dan kebudayaan dan Penerbit Rineka, Cipta.

Muhyddin, Muhammad 2007. *Bahasa dan Kecerdasan Bayi (Cara Efektif Mencerdaskan Anak Melalui Bahasa ).* Yogyakarta: Nidia Pustaka.

Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-kanak, 2007.Departemen Pendidikan Nasional Derektorat Janderal Manajemen Dasar dan Menegah Direktorat Pembinaan Taman kanak-kanak dan sekolah Dasar Jakarta.

Ramli, 2005.*Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.

Sinring Abdullah Dkk.2012.*Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1*, Makassar: Percetakan FIP UNM

Suryadi, 2007.*Cara evektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta - Edsa Mahkota.