

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

1. Kemampuan awal bahasa anak sebelum tindakan

Peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru untuk mengetahui kemampuan bahasa anak sebelum peneliti melakukan tindakan. Observasi sebelum tindakan dilakukan pada hari senin tanggal 02 Agustus 2021, pukul 08.00 wita bel berbunyi, anak-anak membuat lingkaran di halaman, guru memimpin kegiatan bernyanyi di halaman. Setelah selesai anak-anak masuk ke kelasnya masing-masing. Setelah masuk kelas dilanjutkan dengan melaksanakan sholat dhuha serta membaca do'a untuk kedua orang tua. Dilanjutkan dengan membereskan sajadah dan mukena anak langsung duduk ditempat masing-masing. Kemudian guru memberi salam dan mengajak anak untuk melaksanakan SOP Pembukaan yaitu bernyanyi, absen dengan diiringi nyanyian, membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca ayat kursi dan membaca rangkian istigfar serta sholawat. Guru kemudian menjelaskan pembelajaran yang dilakukan untuk hari ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan kolase dengan origami pada gambar di lembar kerja anak. Anak diminta memotong-motong kertas origami

menggunakan gunting menjadi lembaran kecil untuk ditempelkan di gambar pada lembar kerja. Dilanjutkan dengan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan lembar kerjanya kepada guru dan membereskan peratan belajar dan peralatan bermain *Stick Puppet*nya.

Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan boleh bermain dengan memilih sendiri mau bermain di area mana, sambil menunggu teman yang belum selesai mengerjakan. Jika waktu bermain sudah selesai anak diminta membereskan alat mainnya sama-sama. Dilanjutkan dengan duduk rapi untuk SOP makan (bekal dari Rumah), yaitu bernyanyi, cuci tangan, berdo'a makan dan minum, dan makan bersama. Setelah selesai makan, anak-anak membereskan bekas makannya dan mencuci tangan dan dilanjutkan dengan membaca do'a sesudah makan dan minum.

Setelah selesai semuanya masuklah sesi *Recalling* dan membaca melaksanakn SOP pulang yaitu bernyanyi, berdo'a, serta mengucapkan janji pulang sekolah dan ditutup dengan guru mengucapkan salam perpisahan untuk pulang.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan bahasa anak kelompok A masih harus ditingkatkan lagi karena hanya 1 anak yang mampu bermain *Role Playing* menggunakan media stick peppet dengan tepat tanpa arahan guru. Sisanya masih harus diingatkan dan diarahkan guru. Pada kegiatan ini anak lebih fokus pada *Stick Puppet*

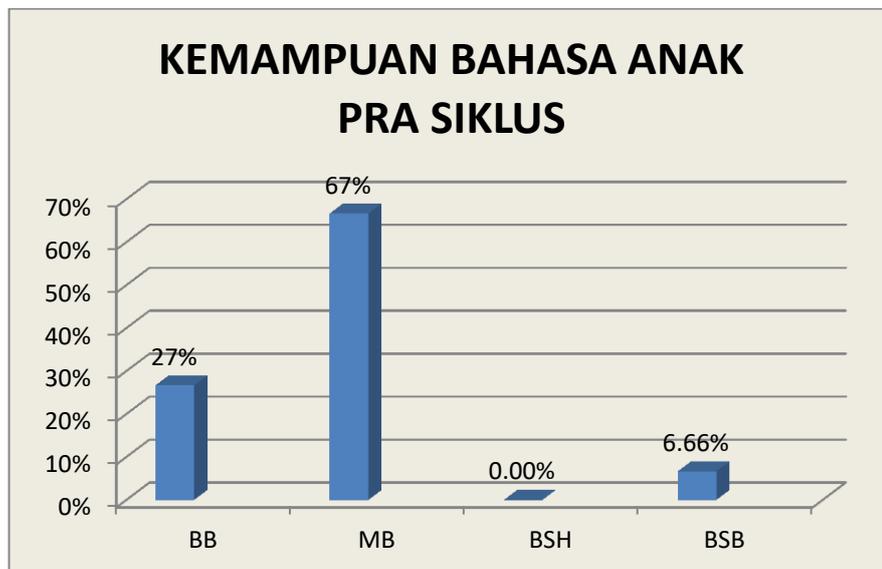
nya saja karna mereka belum terlalu paham karna baru pertama kali melihat dan mengetahui permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* ini.

Berikut table hasil observasi bahasa anak sebelum tindakan pada kelompok A di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru.

TABEL VII Bahasa Anak Pra Siklus

Kategori	Sebelum Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang sangat baik	1	6,66 %
Berkembang sesuai harapan	0	0 %
Mulai berkembang	10	66,67 %
Belum berkembang	4	26,27 %
TOTAL	15	100 %

Table VII menjelaskan bahwa kemampuan bahasa anak sebelum tindakan bahwa sudah ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik yaitu satu anak dengan persentase 6,67 %. Satu anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 6,67% . Delapan anak dengan persentase 53,6% masuk dalam kategori mulai berkembang. Sisanya, 5 anak dengan persentase 33,5% masuk dalam kategori belum berkembang. Hasil perkembangan kemampuan bahasa anak sebelum tindakan dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.



GAMBAR I Kemampuan Bahasa Anak Pra siklus

2. Pelaksanaan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*

Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dikelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagaimana pemaparan berikut ini.

a. Siklus pertama (empat pertemuan)

1. Perencanaan (planning)

a) Siklus 1 pertemuan pertama

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan temapembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Ulumul Qur'an Al Madani

Kota Banjarbaru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tema lingkunganku sendiri sub tema keluargaku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* anggota keluarga di gambar anggota keluarga sesuai dengan subtema yaitu keluargaku.



GAMBAR II Media *Stick Puppet*

4) menyiapkan lembar observasi

lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan bahasa anak

melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

b) Siklus 1 pertemuan kedua

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tema lingkunganku sendiri sub tema keluargaku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh paneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* anggota keluarga dan gambar anggota keluarga sesuai dengan subtema yaitu keluargaku.



GAMBAR III Media *Stick Puppet*

4) Menyiapkan lembar observasi

lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

c) Siklus 1 pertemuan ketiga

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan temapembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tema Diriku sendiri sub tema keluargaku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* anggota keluarga dan gambar anggota keluarga sesuai dengan subtema yaitu keluargaku.



GAMBAR IV Media *Stick Puppet*

4) Menyiapkan lembar observasi

lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

d) Siklus 1 pertemuan keempat

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan temapembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tema lingkunganku sendiri sub tema keluargaku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh paneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang ddigunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* anggota keluarga da gambar anggota keluarga sesuai dengan subtema yaitu keluargaku.



GAMBAR V Media *Stick Puppet*

4) menyiapkan lembar observasi

lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktivitas guru, aktivitas anak, dan perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi yang digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan (Acting)

a) Siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan pada hari senin, 02 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin munum dulu. Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.



GAMBAR VI Apersepsi

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan Tanya jawab terkait tema hari ini. Guru mengaitkan tema dengan mengenalkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini, yaitu mengenalkan Model *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai model *Role Playing* serta mengajarkan cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak guru meminta anak secara bergiliran memainkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Saat anak-anak selesai memainkan kegiatan *Role Playing* menggunakan *Stick Puppet* anak diminta mengulang permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan secara bergiliran pada media *Stick Puppet* tersebut. Setelah praktek secara bersama-sama selesai, guru membagikan media *Stick Puppet* pada masing-masing anak. Setelah semua anak mendapatkan media *Stick Puppet*, guru mempersilahkan anak memulai kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan didahului dengan membaca basmallah. Guru memotivasi anak agar aktif memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan memahami permainan *Stick Puppet*

menggunakan media *Stick Puppet* serta memberikan pujian karena telah berhasil memainkan permainan *Role Playing* menggunakan media *stick puppet*.



GAMBAR VII Guru Memberikan Penjelasan Terkait Materi Pembelajaran

penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan anak.

Hasilnya ada 5 anak yang mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan tepat tanpa bimbingan guru. Dalam pertemuan ini ditemukan juga beberapa anak yang mampu bermain *Role Playing* tetapi saat menggunakan media *Stick Puppet* harus dicontohkan dan harus diingatkan oleh guru dan teman sebaya saat kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya.

Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak-anak membereskan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan, anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

b) Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilakukan pada hari selasa, 03 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin munum dulu. Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.



GAMBAR VIII Sholat Dhuha

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan Tanya jawab terkait tema hari ini. Guru mengaitkan tema dengan mengenalkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak guru meminta anak secara bergiliran memaikan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Saat anak-anak selesai memaikan kegiatan *Role Playing* menggunakan *Stick Puppet* anak diminta mengulang permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan secara bergiliran pada media *Stick Puppet* tersebut. Setelah praktek secara bersama-sama selesai, guru membagikan media *Stick Puppet* pada masing-masing anak. Setelah semua anak mendapatkan media *Stick Puppet*, guru mempersilahkan anak memulai kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan didahui dengan membaca basmallah. Guru memotivasi anak agar aktif memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan memahami permainan *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet*

serta memberikan pujian karena telah berhasil memainkan permainan *Role Playing* menggunakan media *stick puppet*.



GAMBAR IX Simulasi bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*

penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan anak.

Hasilnya ada 1 anak yang mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan tepat tanpa bimbingan guru. Dalam pertemuan ini 4 anak yang mampu bermain *Role Playing* tetapi saat menggunakan media *Stick Puppet* harus dicontohkan dan harus diingatkan oleh guru saat kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Namun secara keseluruhan sebagian besar anak belum mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick*

Puppet menggunakan media *Stick Puppet* tepat tanpa dicontohkan dan diingatkan serta diarahkan guru. Beberapa anak tampak kebingungan dengan perintah yang diberikan guru. Susana yang dikemas dalam bentuk permainan memotivasi sebagian besar anak untuk beradu keberanian dan kepedean. Namun beberapa anak merasa tertekan dengan situasi ini, karena merasa tidak seberani dan sepede temannya. Beberapa anak yang melihat temannya bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* ada yang mengganggu sehingga mengganggu konsentrasinya dalam bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Beberapa anak sudah pandai dalam kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*, juga tampak bisa mengarahkan teman-temannya yang melakukan kegiatan.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya. Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak-anak membereskan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan , anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

c) Siklus I pertemuan ketiga

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dikakukan pada hari Rabu, 04 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin

munum dulu. Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan Tanya jawab terkait tema hari ini. Guru mengaitkan tema dengan mengenalkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Pada perrrtemuan ini guru meminta anak bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* berdasarkan imajinasi mereka. Ini dilakukan untuk melihat sampai sejauh mana anak memahami permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Setelah selesai bermain *Role Playing* menggunakan media

Stick Puppet, anak diminta untuk bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* secara bergiliran bersama temanya untuk memantapkan pemahaman anak. Setelah anak selesai bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* guru memperlihatkan media *Stick Puppet* dan meminta anak untuk bermain *Role Playing* dengan teman sebayanya secara langsung secara bergiliran. guru meminta anak-anak untuk memulai bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan didahului membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dan memberikan pujian karena telah berhasil memainkan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Anak-anak telah selesai bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet*.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan anak.



GAMBAR X Anak Bermain *Role Playing* Menggunakan Media *Stick Puppet*

Hasilnya ada beberapa anak yang harus diingatkan guru. Namun saat diminta bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan imajinasi anak, hanya 2 orang yang mampu melakukan dengan tepat sisanya harus dicontohkan dan harus diingatkan oleh guru saat kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya. Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak-anak membereskan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan , anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

d) Siklus I pertemuan keempat

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dikakukan pada hari Kamis, 05 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan keempat adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin munum dulu.

Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini. Guru berusaha mengaitkan tema dengan mengenalkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk meningkatkan dan memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Setelah anak selesai bermain *Role Playing*, guru mengajak anak untuk memainkan *Role Playing* menggunakan *Stick Puppet* dengan teman

sebayanya. Pada pertemuan ini guru mengemas kegiatan dalam bentuk beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Aturan mainnya adalah anak diminta memainkan perannya masing-masing. Dalam permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* secara berlawanan dan bergiliran antar kelompok supaya jika satu kelompok bermain maka ada dua kelompok yang menonton. Seperti biasa permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet* didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dan memberikan pujian karena telah berhasil memainkan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Anak-anak telah selesai bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet*.



GAMBAR XI Anak Bermain *Role Playing*

Menggunakan Media *Stick Puppet*

penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dilakukan anak.

Hasilnya hampir seluruh anak mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan tepat tanpa bimbingan dan arahan guru, hanya sebagian kecil anak yang masih diingatkan guru. Anak-anak juga mulai terbiasa dengan adanya permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Mereka tetap fokus dengan perannya dan tidak terlalu terganggu dengan kepedean dan keberanian temannya yang lain karena dia sdh mulai menguasai keberanian dan kepedean tersebut. Saat permainan ini anak baru 2 yang mampu memainkan perannya dengan benar dan tepat tanpa dicontohkan dan diarahkan guru. sisanya masih diingatkan dan harus diarahkan.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya. Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak –anak

membersihkan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan , anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

3. Pengamatan (observasi)

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* berlangsung. Guru melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan yang dialami anak dan mendokumentasikan hasil observasi.

Pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak kelompok A RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru mengalami peningkatan meski belum mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat pada table dibawah ini.

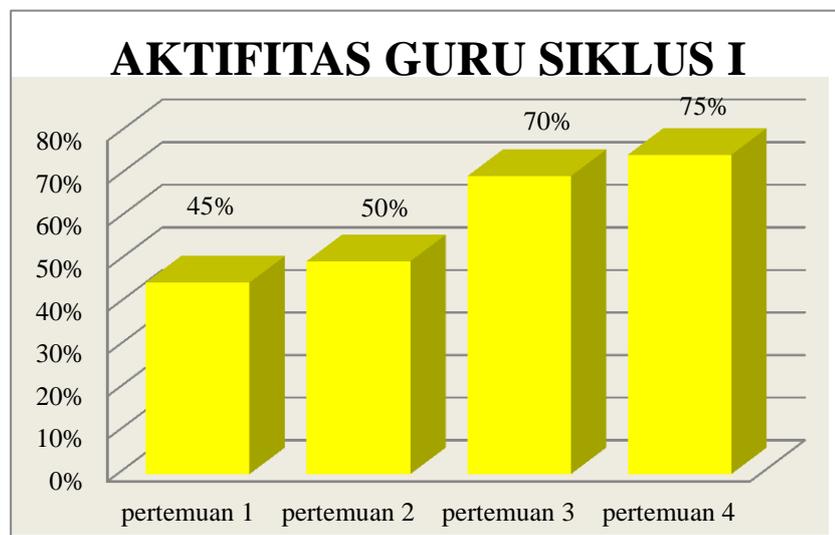
TABEL VIII Aktivitas Guru Siklus I

Keterangan	Persentase	kategori
Pertemuan ke-1	45%	Cukup Baik
Pertemuan ke-2	50%	Cukup Baik
Pertemuan ke-3	70%	Baik
Pertemuan ke-4	72,5%	Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam upaya meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak belum mencapai indicator keberhasilan, dimana berdasarkan indicator keberhasilan, aktivitas guru seharusnya berada pada angka 34 atau sekitar 85% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan observasi, guru belum maksimal dalam melakukan persiapan pembelajaran. Dimana guru lalai dalam perancangan setting ruangan. Guru juga belum mampu melakukankomunikasi efektif, dimana penjelasan yang diberikan baru bisa dipahami oleh 50% anak. Selain itu, dalam tata kelola kelas saat kegiatan berlangsung guru juga belum memiliki kendali yang kuat dalam mengontrol emosinya saat menghadapi anak-anak membutuhkan bimbingan. Berikut grafik aktivitas guru pada siklus

I:



GAMBAR XII Aktivitas Guru Siklus I

TABEL IX Aktivitas Anak Siklus I

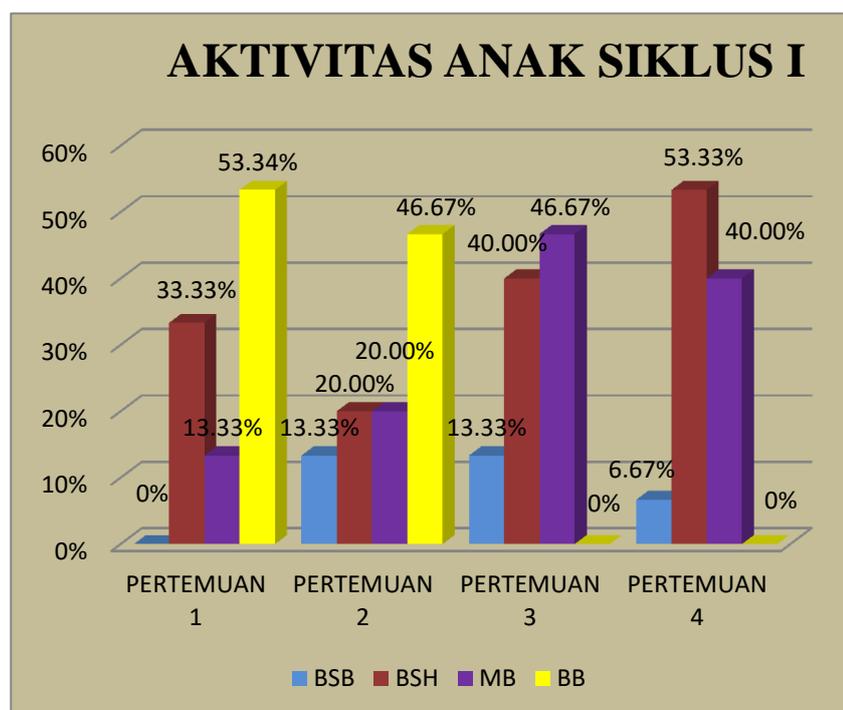
B Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
e SA	0%	13,33%	13,33%	6,67%
A	33,33%	20%	40%	53,33%
r CA	13,33%	20%	46,67%	40%
KA	53,34%	46,67%	0%	0%
d Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* masih belum mencapai indikator keberhasilan. Persentase anak dengan kategori aktif (aktif dan sangat aktif) hingga akhir siklus I masih berada pada angka 60% sedangkan

dalam indikator keberhasilan penelitian, aktivitas anak dengan kategori aktif seharusnya berada pada angka 80%.

Berdasarkan observasi, anak masih belum aktif dalam kegiatan karena anak masih lebih tertarik untuk memainkan alat peraga namun belum pada memahami penggunaan alat peraga saat proses pembelajaran. Guru selama ini banyak menggunakan lembar kerja anak. Akibatnya ketika menggunakan media anak merasa menemukan mainan baru yang sangat menarik.

Selain itu, anak juga masih kesulitan dalam memahami pola komunikasi yang dibangun oleh guru dalam menyampaikan materi belum sesuai dengan pola berpikir anak. Penjelasan guru masih kurang sistematis. Berikut grafik aktivitas anak pada siklus I :



GAMBAR XIII Aktifitas Anak Siklus I

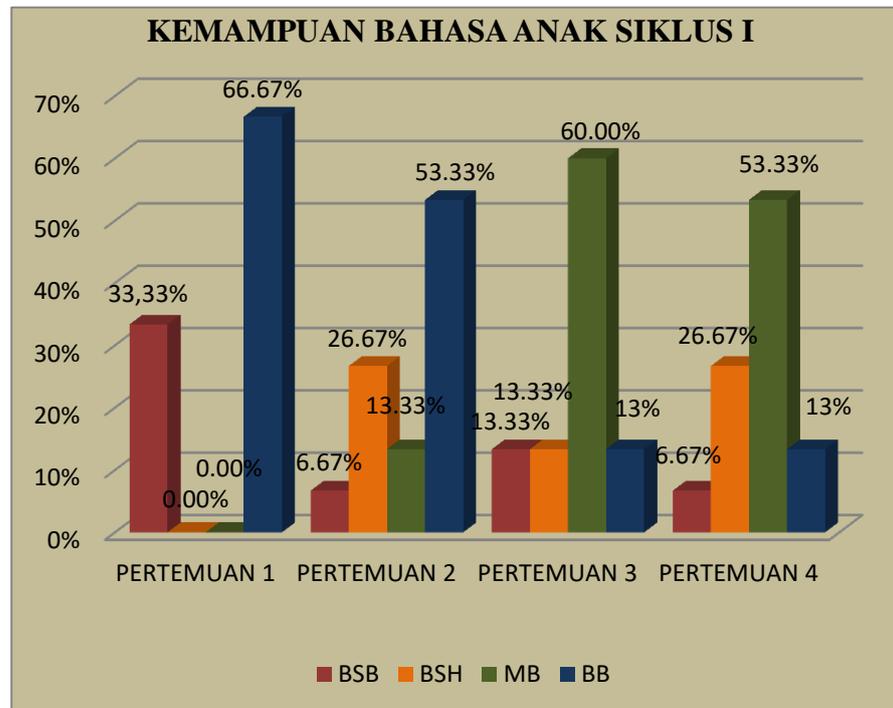
TABEL X Kemampuan Bahasa Anak Siklus I

kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
BSB	33,33%	6,67%	13,33%	6,67%
BSH	0%	26,67%	13,33%	26,67%
MB	0%	13,33%	60%	53,33%
BB	66,67%	53,33%	13,34%	13,33%
Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat didimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak belum mencapai nilai indikator keberhasilan, sehingga akhir siklus I baru lima anak atau sekitar 33,34% anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan angka keberhasilan yang diharapkan adalah minimal 80% anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan pengamatan, anak umumnya mengalami kesulitan saat dimintai melengkapi pola yang rumpang, dimana anak masih diingatkan bahkan beberapa anak masih harus dicontohkan oleh guru.

Berikut grafik kemampuan bahasa anak pada siklus I :



GAMBAR XIV Kemampuan Bahasa Anak Siklus I

4. Refleksi

Setelah siklus pertama selesai, diadakan refleksi bertujuan untuk membandingkan perkembangan kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah tindakan serta mengevaluasi kegiatan bermain untuk selanjutnya diambil kesimpulan dan tindak lanjut untuk memperbaiki siklus berikutnya. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dan sesuai siklus.

Pada awal siklus pertama pelaksanaan belum sesuai dengan rencana, hal ini disebabkan karena:

- a) Peneliti lambat dalam membuat setting ruangan
- b) Peneliti masih belum mampu mengelola kelas agar kondusif

- c) Peneliti masih kesulitan melakukan komunikasi yang efektif terhadap anak, karna sebagian anak belum memahami penjelasan serta intruksi yang diberikan guru
- d) Sebagian besar anak lebih tertarik memainkan media yang digunakan sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru terkait cara penggunaan media

Untuk mengatasi masalah diatas maka dilakukan upaya sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan setting ruangan untuk memudahkan kegiatan
- b) Peneliti melakukan pendekatan kepada anak untuk membangun hubungan yang hangat sehingga anak merasa nyaman dan mau diajak bekerja sama supaya proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru
- c) Peneliti berusaha memperbaiki komunikasi dengan anak agar anak dapat memahami penjelasan serta mampu memahami intruksi yang dibuat guru
- d) Peneliti memberikan pemahaman kepada anak bagaimana penggunaan media *Stick Puppet* dengan benar

Pada akhir siklus pertama dari hasil pengalaman observasi dapat disimpulkan bahwa:

- a) Guru mulai mampu mengelola kelas agar kondusif, dimana guru sudah melakukan setting ruangan untuk memperlancar kegiatan. Namun guru harus memperbaiki control emosinya karna pada situasi tertentu guru masih kurang bisa dalam mengontrol emosi
- b) Anak mulai terbiasa menggunakan media *Stick Puppet* sesuai dengan aturan dan cara penggunaan dengan benar, namun ada saat masih harus diingatkan oleh guru
- c) Sebagian besar anak sudah mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

Bedasarkan permasalahan pada siklus I, peneliti dan guru berdiskusi dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Adapun solusi untuk tindakan selanjutnya adalah:

- a) Guru memperbaiki kemampuan dalam melakukan komunikasi yang efektif dengan anak, agar anak dapat memahami penjelasan serta instruksi yang diberikan guru. Permasalahan yang ada disini lebih pada penggunaan bahasa banjar, dimana anak lebih memahami bahasa Indonesia daripada bahasa banjar. Disini guru lebih dominan menjelaskan dengan bahasa banjar. Jadi, guru harus memperbaiki bahasa yaitu lebih dominan bahasa Indonesia. Guru juga harus memperbaiki

tehnik komunikasi dalam menjelaskan intruksi yang diberikan secara runtut dan jelas.

- b) Guru belajar melatih diri agar mampu mengontrol emosi dalam situasi apapun.
- c) Guru memotifasi serta mengajak anak untuk sama-sama belajar dan tidak mengganggu temannya. Guru juga mengkondisikan anak agar tertib pada saat kegiatan berlangsung.

b. Siklus kedua (dua pertemuan)

1. Perencanaan (Planing)

a) Siklus II pertemuan kelima

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah lingkunganku sub tema rumahku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai penduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* dan lembar kerja anak terkait tema lingkunganku.

4) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan dua pengamatan yaitu kemampuan bermain *Role Playing* dan kemampuan menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi\

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

b) Siklus II pertemuan keenam

1) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA. Tema pembelajaran yang digunakan adalah lingkunganku sub tema rumahku.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai penduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.

3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Stick Puppet* dan lembar kerja anak terkait tema lingkunganku.

4) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan dua pengamatan yaitu kemampuan bermain *Role Playing* dan kemampuan menggunakan media *Stick Puppet*.

5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan (Acting)

a) Siklus II pertemuan kelima

Pelaksanaan tindakan pada hari senin, 10 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan kelima adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru

memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin munum dulu. Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini. Guru berusaha mengaitkan tema dengan mengenalkan kegiatan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk meningkatkan dan memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak

secara bergiliran bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Setelah anak selesai bermain *Role Playing*, guru mengajak anak untuk memainkan *Role Playing* menggunakan *Stick Puppet* dengan teman sebayanya secara bergiliran. Saat anak selesai bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*, anak kemudian diminta lagi untuk mengulang permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* secara bergantian.

Setelah praktek bermain bersama selesai, guru membagikan perangkat media *Stick Puppet* kepada anak. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media *Stick Puppet*, guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan mengenal permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan didahului membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dalam memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* serta memberikan pujian karena telah berhasil memainkan permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.



GAMBAR XV Anak Memainkan Dengan Berkelompok

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* yang dimainkan oleh anak-anak.

Hasilnya hamper seluruh anak mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan tepat tanpa diarahkan oleh guru. Hanya 6 orang anak yang masih diingatkan saat guru kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya. Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak

membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak –anak membereskan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan akhir

Setelah selesai makan , anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

b) Siklus II pertemuan keenam

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan keenam dilaksanakan pada hari selasa, 11 Agustus 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan keenam adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk membuat lingkaran didalam kelas, kemudian guru memberi salam kepada anak. Guru kelas memimpin anak bernyanyi dan mengabsen anak didalam kelas. Saat kegiatan bernyanyi dan absen selesai, anak disuruh minum jika ingin munum dulu. Setelah itu dilanjutkan dengan sholat dhuha yang diimami oleh anak laki-laki yang terpilih untuk menjadi imam. Setelah selesai guru membacakan do'a sesudah sholat Dhuha dan dilanjutkan dengan do'a untuk kedua orangtua dan do'a keselamatan dunia dan akhirat. Dilanjutkan lagi dengan menyanyi bersama lagu pembukaan serta guru mengajak anak untuk membaca do'a mau belajar, surah-surah pendek, istigfar, sholawat, asmaul husna, do'a sehari-hari serta hadist-hadist pendek.



GAMBAR XVI Anak Sholat Dhuha Berjama'ah

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan Tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan bermain yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet*. Guru mengkondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Guru mempersilahkan anak bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet* secara bersama-sama, setelah anak-anak selesai dengan tugasnya guru meminta anak bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Seperti biasanya kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* didahului dengan membaca bismillah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberi bantuan/bimbingan kepada temannya yang masih belum terlalu bisa bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dan memberikan pujian Karena telah

berhasil bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.



GAMBAR XVI Simulasi Pemantapan

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet* yang dimainkan oleh anak.

Hasilnya seluruh anak mampu bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan tepat tanpa arahan guru. Pada kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* hanya 2 orang yang masih diingatkan dan dibimbing guru saat kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*. Saat diminta bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*, 13 orang mampu memainkan tanpa arahan guru dan 2 orang

yang masih diingatkan dan dibimbing untuk memainkan permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*.

Setelah selesai bermain, anak-anak menyerahkan media *Stick Puppet* pada guru dan guru membereskan peralatan mainnya. Sekarang giliran anak untuk bermain bebas dengan area main masing-masing. Setelah selesai bermain anak-anak membereskan mainannya dan duduk rapi. Anak-anak membaca do'a makan dan cuci tangan sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan anak-anak membereskan area makannya dan cuci tangan serta duduk rapi untuk membaca do'a sesudah makan.

3) Kegiatan Akhir

Setelah selesai makan, anak-anak duduk rapi siap-siap dan guru melakukan Tanya jawab menanyakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini. Memberi pesan dan memotivasi anak selanjutnya. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan untuk besok yang dilanjutkan dengan bernyanyi, berdo'a setelah belajar, mengucapkan janji pulang sekolah, dan menyanyikan lagu pembiasaan tentang agama islam serta meminta ma'af dan mengucapkan salam, mengambil

tas, baris, dan duduk menunggu dijemput orangtua masing-masing.

3. Pengamatan (observasi)

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menggunakan media *Stick Puppet* berlangsung. Guru melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan yang dialami anak dan mendokumentasikan hasil observasi. Observasi tersebut dilakukan pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua pada siklus II.

Pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak kelas A di RA Ulumul Qur'an Al Madani kota Banjarbaru mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

TABEL XI Aktifitas Guru Siklus II

Keterangan	persentase	Kategori
Pertemuan 5	85%	Sangat aktif
Pertemuan 6	87,5%	Sangat aktif

Berdasarkan tabel diatas, berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak sudah mencapai indicator keberhasilan, yaitu pada angka 87,5 %

dengan kategori sangat aktif. Berikut grafik aktivitas guru pada siklus

II:



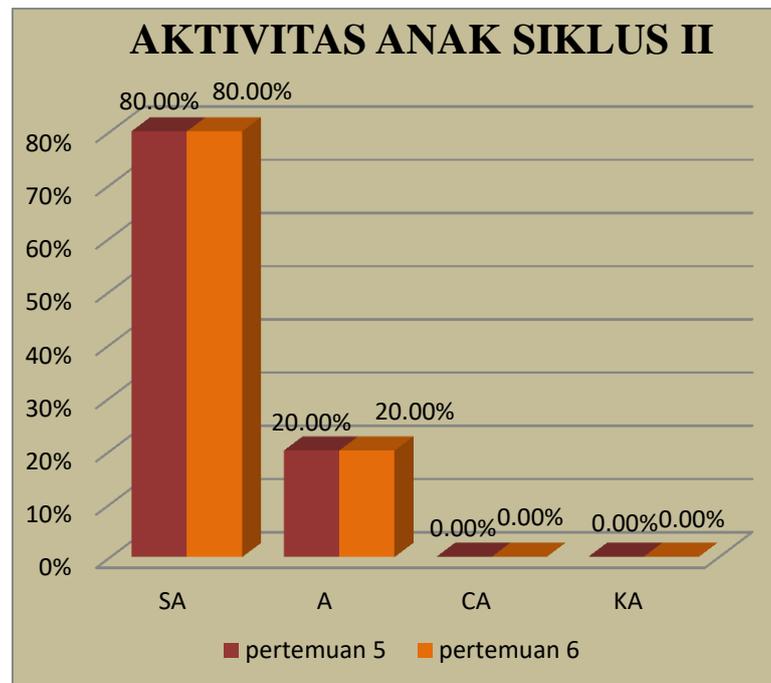
Gambar XVII Aktivitas Guru Siklus II

TABEL XII Aktivitas Anak Siklus II

Kategori	Pertemuan 5	Pertemuan 6
SA	80%	80%
A	20%	20%
CA	0%	0%
KA	0%	0%
Total	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* sudah mencapai indikator keberhasilan, yaitu pada angka

100% dengan kategori aktif (aktif dan sangat aktif). Rasa ingin tahu anak terhadap permainan dan media sudah terpuaskan pada siklus I sehingga pada siklus II mereka dapat fokus pada kegiatan pembelajaran. Diakhir siklus I anak-anak juga bisa memainkan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dengan cara mereka sendiri. Berikut grafik aktivitas anak pada siklus II:

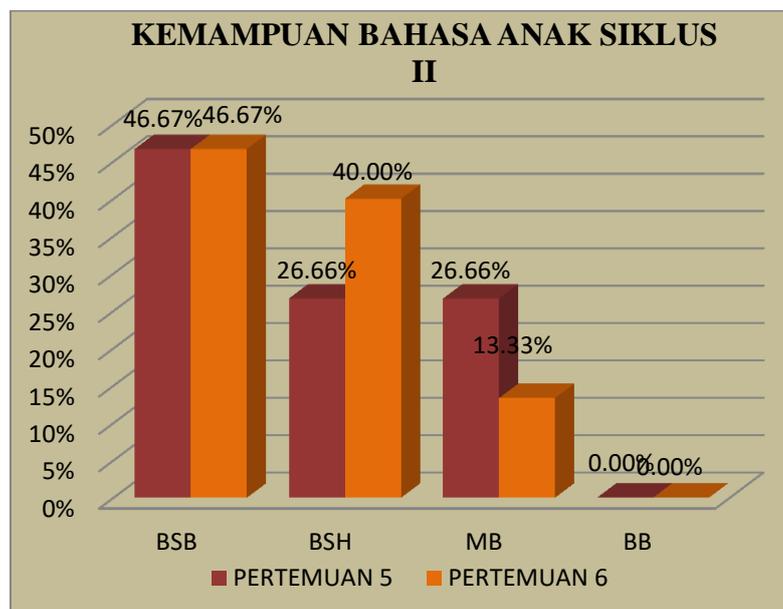


GAMBAR XVIII Aktivitas Anak Siklus II

TABEL XIII Kemampuan Bahasa Anak Siklus II

Kategori	Pertemuan 5	Pertemuan 6
BSB	46,67%	46,67%
BSH	26,66%	40%
MB	26,66%	13,33%
BB	0%	0%
Total	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas , dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dalam permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* sudah mencapai keberhasilan, yaitu pada angka 86,67 % dimana ada 13 orang anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Pada siklus II, anak-anak telah menemukan bagaimana tehnik bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet*, sehingga saat diminta memaikan permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* mereka dapat menyelesaikannya dengan baik. Berikut grafik silkus II:



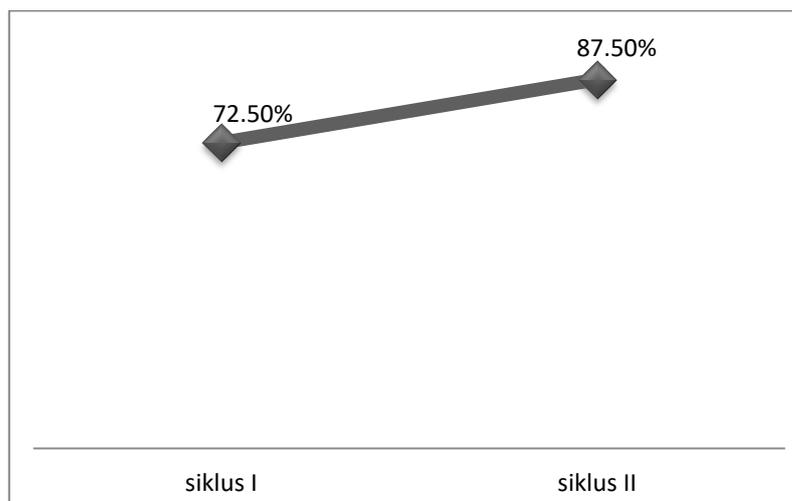
GAMBAR XIX Kemampuan Bahasa Siklus II

3. Kecenderungan siklus I dan siklus II

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilakukan selama siklus I dan siklus II dilakukan pembahasan yang meliputi perbandingan siklus I dan siklus II sebagai berikut:

4. Kecenderungan hasil aktivitas guru siklus I dan siklus II

Aktivitas guru dalam kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dapat dilihat pada perbandingan berikut:

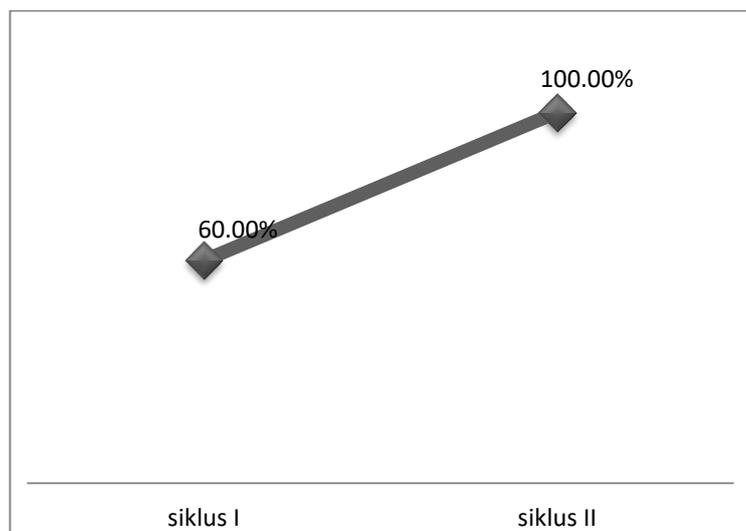


GAMBAR XX Kecenderungan Aktivitas Guru Siklus I Dan II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari skor 72,5% dengan kriteria baik pada siklus I meningkatsekitar 15% menjadi 87,5% dengan kriteria sangat baik pada siklus II.

a. Kecenderungan hasil aktivitas anak pada siklus I dan siklus II

Aktivitas anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* dapat dilihat pada perbandingan berikut:

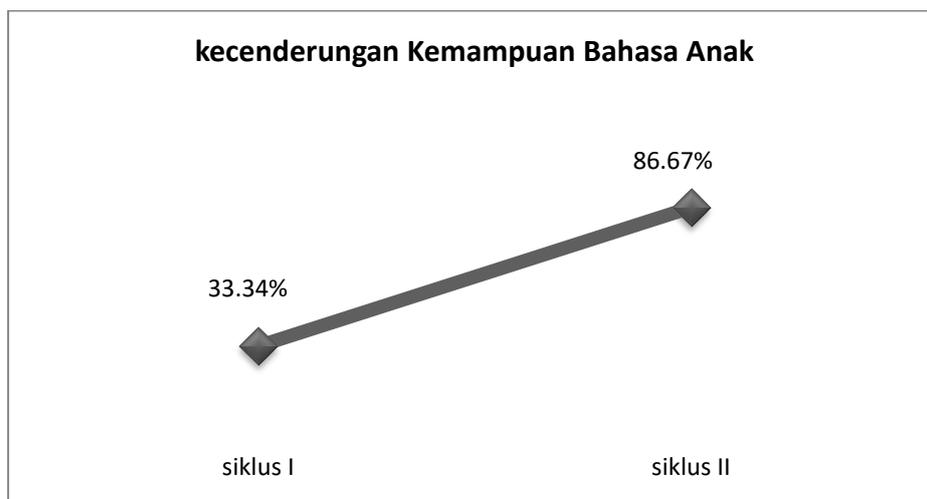


GAMBAR XXI Kecenderungan Aktivitas Anak Siklus I dan II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas anak dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari nilai 60% dengan kategori aktif dan sangat aktif pada siklus I dan meningkat sebesar 40% menjadi 100% dengan kategori aktif dan sangat aktif pada siklus II.

- b. Kecenderungan hasil capaian kemampuan bahasa anak pada siklus I dan II

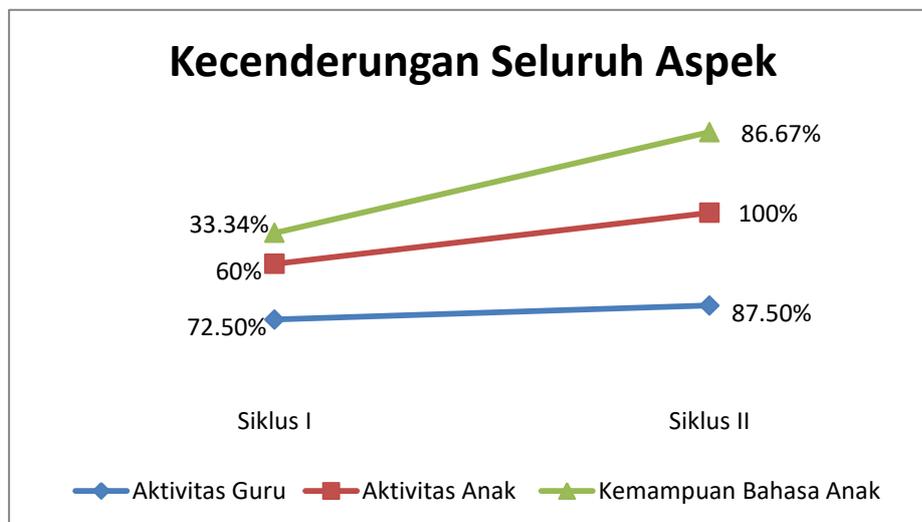
Hasil capaian perkembangan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* adalah sebagai berikut:



GAMBAR XXII Kecenderungan Kemampuan Bahasa Anak Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil capaian kemampuan bahasa anak didalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak dalam pembelajaran memberikan peningkatan dari nilai awal 33,34% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) pada siklus I dan meningkat sebanyak 53,33% maka jumlahnya menjadi 86,67% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dari keseluruhan aspek didalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, dalam setiap pembelajaran, aktivitas guru, aktivitas anak, dan kemampuan bahasa anak dapat dilihat dari gambaran grafik dibawah ini:



GAMBAR XXIII Kecenderungan Seluruh Aspek Siklus I dan II

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan dalam 4 pertemuan sedangkan siklus II dilaksanakan dalam waktu dua pertemuan. Siklus II hanya dilakukan 2 pertemuan karena dari dua pertemuan tersebut indikator keberhasilan telah memenuhi angka yang diharapkan.

1. Aktivitas Guru

Berdasarkan siklus I dan siklus II terlihat perbandingan nilai dari kegiatan yang dilakukan oleh guru menunjukkan aktivitas guru disetiap

pertemuan mengalami banyak sekali peningkatan. Pada siklus I aktivitas guru masih belum berjalan maksimal karena ada kelalaian guru dalam melakukan setting ruangan, sehingga pada akhirnya membuat suasana belajar menjadi kurang kondusif. Adapun solusi yang diterapkan adalah dimana guru melakukan setting ruangan secara matang agar perpindahan anak selama dalam kegiatan berjalan dengan kondusif.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari para ahli yaitu piaget, bahwa anak-anak akan belajar lebih baik apabila bisa menghadapi lingkungan dengan baik. Guru wajib membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya secara baik. Suasana yang kondusif akan membuat anak merasakan kenyamanan dan membuat anak lebih fokus pada kegiatan yang dilaksanakan didalam kelas.⁴⁰

Bahasa yang digunakan guru belum terlalu dipahami oleh anak sehingga saat guru menjelaskan materi masih sulit untuk dipahami anak. Solusinya adalah guru mempelajari pola bahasa anak agar penjelasan yang diberikan bisa dipahami oleh anak-anak. bagi guru sangat penting menyampaikan materi sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Menurut piaget, untuk mencapai keberhasilan dalam belajar prosesnya harus disesuaikan dengan perkembangan anak.⁴¹

Permainan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* menjadi jalan alternative guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena media dapat meningkatkan minat belajar anak.

⁴⁰ Suyadi, *psikologi Belajar Paud*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi, 2010), h. 191-192

⁴¹ Suyadi, *psikologi belajar...*, h. 191-192

2. Aktivitas Anak

Berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II terlihat banyak peningkatan aktivitas pada setiap siklus. Pada siklus I kegiatan anak dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Anak lebih sibuk melakukan eksploitasi pada *Stick Puppet* berdasarkan imajinasinya. Karena penggunaan media sangat jarang sekali diterapkan dikelas, sehingga mereka memiliki rasa ketertarikan yang luar biasa pada media *Stick Puppet* tersebut. Karena anak lebih tertarik untuk mengeksplor media *Stick Puppet* mengakibatkan mereka lalai dalam pembelajaran yang sesungguhnya. Akibatnya, pada siklus I keaktifan anak baru mencapai 60%. Namun setelah terpuaskan jiwa eksplornya, maka pada siklus II aktivitas anak meningkat drastis menjadi 100%.

Dalam teori perkembangan bahasa anak yaitu pandangan Navitisme berpendapat bahwa selama proses memperoleh bahasa pertama, anak-anak sedikit demi sedikit membuka kemampuan lingualnya yang secara genetic telah di programkan. Pandangan ini menganggap lingkungan punya pengaruh besar dalam pemerolehan bahasa, melainkan bahwa bahasa pemberian biologis, yang sejalan dengan hipotesis pemberian alam.⁴² Menurut Vygotsky bahasa

⁴² Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teori*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 223.

merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.⁴³

Mengingat salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki rentan konsentrasi yang pendek yaitu 15 menit, adanya media *Stick Puppet* mampu mengatasi hal tersebut, dimana anak senang dengan adanya media tersebut, sehingga membuat suasana belajar lebih kondusif dan menyenangkan serta membuat anak-anak lebih fokus.

3. Hasil perkembangan Kemampuan bahasa anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan Siklus II terlihat peningkatan kemampuan bahasa anak pada siklus. Secara keseluruhan, berdasarkan perkembangan bahasa anak pada siklus I belum memenuhi indikator yang diharapkan. Dari 15 anak hanya 5 orang anak dengan persentase 33,33% yang mencapai kategori sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pada siklus I anak lebih sibuk memainkan media sehingga tidak fokus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Saat guru menjelaskan anak sibuk memperhatikan media *Stick Puppet*. Saat mereka diminta untuk memainkan *Role Playing* menggunakan media *Stick Puppet* mereka malah asik memainkan *Stick Puppet* nya saja. Akibatnya hanya beberapa anak yang mampu menyelesaikan tugasnya. Ketika melihat beberapa temannya telah selesai dengan tugasnya, fokus anak-

⁴³ Ahmad Susanto, "*Perkembangan Anak Usia Dini*". (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2011), h. 73.

anak yang belum selesai menjadi pecah dan pada akhirnya teman yang sudah selesai yang membantu menyelesaikan tugasnya.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat pesat, dimana dari 15 orang anak, ada 13 anak yang dengan persentase 86,67% mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hal ini terjadi karena jiwa eksploitasi anak terhadap media sudah sangat terpuaskan dan mereka telah menemukan sendiri bagaimana bentuk dari media *Stick Puppet*.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan penggunaan media *Stick Puppet* untuk bermain *Role Playing* mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak. Permainan *Role Playing* yang menggunakan media *Stick Puppet* sangat membantu anak dalam meningkatkan emosional anak yang mana dapat memicu meningkatnya perkembangan bahasa anak.

Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi dari alat permainan edukatif, yaitu meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan mempercepat lajunya pembelajaran dan membantu guru dalam menggunakan waktu dengan baik dan meningkatkan gairah anak untuk belajar.⁴⁴

Kemampuan anak untuk menceritakan kembali isi cerita adalah modal dasar anak dalam melatih aspek kemampuan berbicara. Seperti yang ditegaskan oleh Dawson bahwa sebuah gambar atau rangkaian

⁴⁴ Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, "Bermain dan Permainan....h. 5.5

gambar merupakan sarana ampuh untuk memancing, mendorong, atau memotivasi seorang anak untuk dapat berbicara.⁴⁵

Keberadaan media *Stick Puppet* pada permainan *Role Playing* membantu guru dalam pembelajaran dikelas. Suasana belajar jadi menyenangkan, guru juga lebih rileks saat menyampaikan materi sehingga terjadi komunikasi yang positif antara guru dan anak.

Manfaat dari penggunaan media *Stick Puppet* dalam permainan *Role Playing* ini diharapkan bisa meningkatkan perkembangan bahasa anak serta bisa meningkatkan minat anak dalam belajar.⁴⁶

⁴⁵ Henry Guntur Tarigan, "Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa", (Bandung Angkasa, 1990), h. 2.

⁴⁶ Ahmad Rohani, "Media Intruksional Edukatif", (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 76.