

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Bercerita Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Bercerita

Menurut Mustakim (2005 : 12) Cerita mempunyai makna yang luas bila ditinjau dari bentuk dan isi cerita. Dari segi bentuk cerita, dimaknai bahwa cerita adalah cerita fantasi/ hayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, cerita benar-benar terjadi seperti dalam sejarah (*history*), cerita ini dalam imajinasi penulis/ pengarang (*fiction*). Dari segi isi cerita terdapat cerita tentang kepahlawanan, cerita ilmu pengetahuan, cerita keagamaan, dan cerita suka dan pengarang.

Menurut Musfiroh (2005 : 25) Cerita bagi pendidikan anak usia dini, tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam mentransmisikan nilai-nilai luhur kehidupan dalam bentuk cerita atau dongeng.

Cerita anak-anak menggunakan bahasa yang sederhana kalimat-kalimat pendek, pilihan kata yang sesuai dengan tingkat berfikir anak. Kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan dari perkembangan bahasanya sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang sudah baik.

Menurut Bachri(2005 : 105) Bercerita merupakan proses komunikasi yang terjadi antara pencerita dengan pendengar cerita. Untuk

itu agar proses penceritaan dapat berjalan dengan baik maka seorang pencerita perlu memperhatikan aspek komunikasi dalam merancang dan melaksanakan penceritaan.

Menurut Bachri (2005:10) Bercerita adalah menyampaikan suatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan demikian bercerita dalam konteks komunikasi dapat dikatakan sebagai upaya mempengaruhi orang lain melalui ucapan dan penuturan tentang sesuatu (ide). Sedangkan dalam konteks pembelajaran anak usia dini bercerita dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatun, 2004 : 26) Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap dongeng yang diceritakan akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.

Berdasarkan teori-teori diatas, penulis menyimpulkan bahwa bercerita adalah suatu penyampaian atau menyampaikan informasi suatu kejadian yang disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Menurut Moeslichatoen (1999:169) metode bercerita dipergunakan untuk memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada disekitarnya dengan bermacam pekerjaan. Orang-orang itu melaksanakan kegiatan sehari-hari dengan bermacam pekerjaan; guru, pedagang, petani, dokter, sopir, polisi, maka informasi itu dapat memberikan wawasan yang luas tentang bermacam peran jasa yang dapat diberikan kepada anggota masyarakat. Menurut Moeslichatoen (1999 : 171)dalam kegiatan bercerita anak dibimbing mengembangkan kemampuan untuk mendengarkan cerita guru yang bertujuan untuk memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

2. Tahap - Tahap Perkembangan Kemampuan Berbicara Dalam Bercerita

Menurut Vygotsky (dalam Moeslichatoen, 1999:18) ada tiga tahap perkembangan bicara anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir dengan bahasa;

- a. Tahap pertama, tahap eksternal merupakan tahap berpikir dengan bahasa yang disebut berbicara secara eksternal. Maksudnya, sumber berpikir anak datang dari luar dirinya. Sumber itu terutama berasal dari

orang dewasa yang memberi pengarahan anak dengan cara tertentu, misalnya orang dewasa bertanya kepada anak: “ Apa yang sedang kamu lakukan?” Anak memberi jawaban: “Main dengan kucing”, orang itu lalu meneruskan pertanyaan: “Mana ekornya?”, dan seterusnya.

- b. Tahap kedua, yaitu tahap egosentris merupakan tahap dimana pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas anak berbicara seperti jalan pikirannya: “Ini Pusi, ini ekornya”.
- c. Tahap ketiga, merupakan tahap berbicara secara internal. Disini anak menghayati sepenuhnya proses berpikirnya. Sesuai dengan tahap ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri. Sesuai dengan contoh anak yang sedang menggambar kucing tersebut di atas, pada tahap ini anak memproses pikirannya dengan pemikirannya sendiri: “Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya menggambar Pusi kucingku.”

Menurut ASLHA (Amarican Speech-Language-Hearing Association), (dalam Abdurrahman :2003)ada tiga komponen wicara, yaitu a). Artikulasi, b). Suara, dan c). Kelancaran. Menurut Lovitt (dalam Abdurrahman : 2003) komponen artikulasi berkenaan dengan kejelasan pengujaran kata; komponen suara berkenaan dengan nada, kenyaringan dan kualitas wicara; komponen kelancaran berkenaan dengan kecepatan wicara.

Menurut Hildebrand (dalam Moeslichatoen, 1999:19) perkembangan bicara anak itu sendiri adalah untuk menghasilkan bunyi verbal. Kemampuan mendengarkan dan membuat bunyi-bunyi verbal merupakan hal utama untuk menghasilkan bicara. Kemampuan bicara anak juga akan diucapkan secara jelas. Pengucapan merupakan faktor penting dalam berbicara dan pemahaman. Kemampuan bicara akan lebih baik lagi apabila anak memberi arti kata-kata baru, menggabungkan kata-kata baru serta memberikan pernyataan dan pertanyaan. Semua ini merupakan penggebugan proses berbicara, kreativitas dan berpikir. Anak juga akan mengembangkan berbicara jika ia mempelajari kosa kata yaitu menguasai nama benda, mempunyai ide, melaksanakan tindakan dan mengikuti berbagai petunjuk, menggunakan kaidah baku tata bahasa.

Berdasarkan teori-teori diatas penulis menyimpulkan bahwa ketika anak berkembang pada tahap perkembangan bercerita, anak yang dapat mengolah kata menjadikan sebuah kalimat sehingga anak mampu bercerita. ketika anak mampu untuk bercerita, anak mengalami peningkatan yang baik (keluwesan dan keuletan) dalam bicaranya.

3. Tujuan Bercerita Anak Usia Dini

Menurut Hidayat (dalam Bachri, 2005: 11) adapun tujuan pembelajaran dengan bercerita dalam program kegiatan di taman kanak-kanak adalah:

- a. Mengembangkan kemampuan dasar untuk mengembangkan daya cipta, dalam pengertian membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel

dan orisinal dalam bertuturkata, berfikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus maupun motorik kasar.

- b. Pengembangan kemampuan dasar dalam pengembangan bahasa agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

Menurut Dieni (2011 : 3.6) Tujuan berbicara adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk, dan menyakinkan seseorang. Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi faktor-faktor sebagai berikut: (a) Ketepatan ucapan; (b) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (c) pemilihan kata; (d) ketepatan tekanan pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi: (a) sikap tubuh, panangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (b) kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; (c) kenyaringan suara dan kelancaran dalam bercerita; (d) relevansi, u dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Menurut Brunner (dalam Dieni, 2011 : 6.7) Tujuan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah agar anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan orang lain, anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya, anak dapat menjawab pertanyaan, selanjutnya anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang dipahami dan lambat laun didengarnya, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya pada orang lain.

Berdasarkan teori-teori diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan bercerita pada anak usia dini dapat menanamkan nilai-nilai sosial, moral keagamaan, dapat bertutur kata yang lebih baik dan dapat mengembangkan bahasa agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

4. Manfaat Bercerita Untuk Anak Usia Dini

Menurut Bachri (2005: 11) Kegiatan bercerita dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, karena dalam kegiatan bercerita anak dapat menambah pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya, atau akan mendapatkan kesempatan untuk mengulang kembali ingatan akan hal yang pernah didapat atau dialaminya. Menambah pengalaman tersebut tentu akan memperluas wawasan anak. Sementara itu cara berfikir anak juga akan bertambah

Menurut Moeslichatun (1999 : 168) metode bercerita dalam kegiatan pembelajaran anak TK mempunyai beberapa manfaat bagi pencapaian tujuan pendidikan TK, yakni:

- a. Guru dapat memanfaatkan kegiatan bercerita untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah.
- b. Kegiatan bercerita memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan.

- c. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Memberi pengalaman belajar dengan menggunakan metode bercerita memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.

Sedangkan menurut Lenox (dalam Musfitoh, 2008 : 98) bahwa bercerita dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar anak di samping memperluas kesadaran dan pengetahuan tentang keberagaman lingkungan. Cerita juga dapat membantu mengatasi kendala lingkungan, budaya, disamping membangun pemahaman.

Berdasarkan teori-teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat bercerita akan memperluas wawasan dan cara pikir anak. Di dalam kegiatan bercerita dapat menambah pengalaman baru bagi anak. Karena bercerita memberikan pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan sehingga anak akan lebih mudah bergaul dengan temanya dan mempunyai etika yang bagus dalam bersosialisasi dengan temannya. Menurut Dr. Gede Raka (dalam Musfiroh, 2008 : 98) menyatakan bahwa cerita guru dapat menstimulasi anak untuk belajar lebih jauh.

B. Metode Bermain Peran dengan media wayang

1. Pengertian Bermain Peran Bagi Anak

Bermain, dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati. Dalam konteks anak-anak, bermain sering kali disamakan dengan belajar. Adapun makna belajar itu sendiri adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. (Suyadi, 2011: 151)

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. (Mutiah, 2010: 91)

Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi, atau orang dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Menurut Nana Sudjana (2010 : 84) metode bermain peran atau metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakainya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Lebih lanjut Sudjana (2010 :94) mengatakan sebelum sosiodrama digunakan terlebih dahulu harus diawali dengan penjelasan dari guru tentang situasi sosial yang akan didramatisasikan oleh para pelaku. Tanpa

diberikan penjelasan tersebut, anak tidak akan dapat melakukan perannya dengan baik. Oleh karena itu ceramah mengenai masalah sosial yang akan didemonstrasikan, penting sekali dilaksanakan sebelum melakukan sosiodrama.

Berdasarkan teori-teori diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan/permainan yang pada dasarnya anak menirukan tingkah laku sosial yang ada dimasyarakat dan dalam permainannya anak biasanya menggunakan bahasa anak itu sendiri. Bermain peran juga ada beberapa manfaat yaitu pertama metode bermain peran dapat meningkatkan bahasa anak karena dalam bermain peran anak bercerita tentang media yang digunakan oleh anak. yang kedua bermain peran juga dapat meningkatkan kreativitas anak karena mereka akan menciptakan imajinasi-imajinasi yang kreatif, yang ketiga bermain peran bermanfaat untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak, sehingga anak akan bercerita dengan lancar.

2. Media Wayang dalam Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sadiman, dkk (2008 : 6) Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang seara harfiah berarti perantara atau pengantar. Modoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke pengirim pesan.

Menurut Gerlach & Eli (dalam Arsyad, 2007 : 3) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Rossi dan Bredle (dalam Sanjaya,2012 : 58) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2007 : 1271) wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memamerkan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional, biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

Berdasarkan teori-teori diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang tujuan mempermudah seorang guru dalam proses kegiatan mengajar. Media wayang yang akan digunakan dalam kegiatan atau belajar mengajar bukan menggunakan wayang kulit melainkan dibuat dari kertas karton yang ditempel gambar. Setiap anak akan mendapatkan satu wayang yang kemudian akan diperankan oleh anak menurut profesinya. Profesi yang akan diperankan anak adalah guru (murid dengan guru), dokter (dokter dengan pasien), dan pedagang (penjual dan pembeli).

3. Langkah-langkah bermain peran

Menurut Smilansky (dalam Patmonodewo, 2008: 107) bermain dramatik memiliki beberapa elemen:

- a. Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.

- b. Bermain pura-pura seperti suatu objek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya, anak berpura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.
- c. Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya: bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
- d. Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- e. Interaksi. Paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.
- f. Komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain.

Langkah dasar bercerita bagi guru mendongeng menurut Musfiroh (2005) yaitu” karena pentingnya mendongeng, dan kegiatan tersebut perlu dilakukan secara menarik maka mendongeng harus dilaksanakan dengan langkah-langkah tertentu, yakni a) memilah dan memilih materi cerita b) memahami dan menghafal isi cerita c) menghayati karakter peran tokoh, dan d) latihan dan intropeksi.

Menurut Hamzah (2008 : 26) Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu a) pemanasan (warming up), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (observer), d) menata panggung, e) memainkan peran (manggung), f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang (manggung ulang), h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Menurut Hartkey, Frank dan Goldenson (Moeslichatoen, 1999 : 33

-34) fungsi bermain bagi anak Tanam Kanak-kanak yakni:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- d. Menyalurkan perasaan yang kuat
- e. Melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima
- f. Kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan
- g. Mencerminkan pertumbuhan
- h. Memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

Menurut Hamzah (2008 : 26) Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Pada proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: a) menggali perasaannya, b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Dari kegiatan bermain peran dengan media wayang yang dilakukan secara kelompok dapat menambah kosa kata anak dan juga akan membuat anak tumbuh rasa percaya diri. Melalui permainan ini, peneliti memberikan kegiatan kepada anak untuk bercerita tentang peran yang didapatkan oleh anak. Wayang yang disediakan oleh peneliti dengan gambar (guru dengan muridnya, dokter dengan pasiennya, dan (pembeli dan penjual), kemudian anak menceritakan media wayang itu dengan bahasa anaknamun menggunakan Bahasa Indonesia. Melalui permainan bermain peran melalui media wayang anak dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan kosa kata anak.

C. Pedoman Penilaian Hasil Belajar Siswa

1. Pedoman Penilaian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2010 : 3) Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung bentuk interpretasi diakhiri dengan judgment. Interpretasi dan judgment merupakan tema penilaian yang mengimplementasikan adanya suatu pertandingan antara kriteria dan kenyataan dalam kontek situasi tertentu.

Menurut Griffin dan Nix (dalam Anita Yus :2011 : 39) Mengemukakan dalam penilaian adalah kegiatan untuk menentukan nilai suatu program termasuk program pendidikan. Menurut Astin (dalam Anita

Yus, 2011 : 39) Mengemukakan penilaian merupakan suatu proses pengumpulan informasi secara sistematis untuk membuat keputusan tentang individu. Keputusan yang diambil berdasarkan informasi yang diperoleh berdasarkan aturan tertentu.

Penilaian dilaksanakan dengan mengacu pada kemampuan (indikator) yang hendak dicapai dalam satuan kegiatan yang direncanakan dalam tahap waktu tertentu dengan memperhatikan prinsip penilaian yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan seiring dengan kegiatan pembelajaran dan kegiatan bermain berlangsung, guru dapat sekaligus melaksanakan penilaian.

Penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain melalui pengamatan dan pencatatan anekdot. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan sikap anak yang dilakukan dengan meneruskan, sedangkan pencatatan anekdot merupakan sekumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu. Menurut kurikulum (2004) alat penilaian yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran perkembangan kemampuan dan perilaku anak, antara lain:

a. Portofolio

Berdasarkan kumpulan hasil karya anak yang dapat mengembangkan sejauh mana ketrampilan anak berkembang.

b. Unjuk Kerja (Performance)

Unjuk kerja merupakan penilaian yang menuntut anak untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati, misalnya praktek menyanyi, olahraga, memperagakan sesuatu.

c. Penugasan (Project)

Penugasan merupakan yang harus dikerjakan anak yang memerlukan waktu yang telatif lama dalam pengerjaannya. Misal: melakukan percobaan menanam biji.

d. Hasil Karya (Product)

Merupakan hasil anak setelah melakukan suatu kegiatan.

Menurut Depdiknas (2006 : 7) cara pencatatan penilaian harian dicatat dengan menggunakan simbol-simbol yaitu sebagai berikut:

- Digunakan untuk menilai anak yang belum dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
- ✓ Digunakan untuk menilai anak yang sudah menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator yang tertuang dalam SKH.
- Digunakan untuk menilai anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH dan mampu melaksanakan kegiatan tanpa bantuan.

Dalam penelitian ini pedoman penelitian menggunakan buku pedoman penilaian menurut Kemendiknas (2010) pencatatan hasil harian dicantumkan pada kolom penilaian. Tanda satu bintang (☆) digunakan untuk penilaian anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator, tanda bintang dua (☆☆) digunakan untuk menilai anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai indikator, tanda bintang tiga (☆☆☆) digunakan untuk menilai anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan tanda empat bintang(☆☆☆☆) digunakan

untuk menilai anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator yang diharapkan.

2. Indikator Keberhasilan

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan

No	Indikator
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana
2.	Anak mampu bercerita lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks terdiri dari 5-6 kata.
3.	Anak mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar.
4.	Anak mampu bercerita dengan media yang disediakan.
5.	Anak mampu menyebutkan nama benda
6.	Anak mampu memilih media sesuai dengan perannya
7.	Anak mampu bercerita sesuai perannya dengan media wayang

D. Peranan Kegiatan Bermain Peran dengan Media Wayang Terhadap Peningkatan Kemampuan Bercerita

Sehubungan dengan bermain peran dengan media wayang dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak. Sudah bisa dipastikan bahwa kedua variabel tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat. Karena kegiatan bermain peran, anak belajar banyak bahasa dan kosa kata anak menjadi bertambah. Sehingga kemampuan berbicara anak menjadi lebih lancar.

Apabila permainan tersebut dilakukan secara berulang-ulang, menyenangkan dan bervariasi tentu akan menjadikan anak-anak untuk terbiasa dan kosa kata/perbendaharaan bahasa akan menjadi lebih banyak, pengetahuan tentang cerita menjadi lebih banyak. Sehingga bermain peran bisa meningkatkan kemampuan bercerita anak. Dalam hal ini, guru harus

kreatif sehingga anak akan senang dalam bermain peran melalui media wayang dan anak tidak merasa bosan. Dengan demikian bermain peran memiliki kaitan dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak, karena anak bercerita dengan media wayang dengan yang akan diperankannya dengan bahasa anak sendiri tapi menggunakan Bahasa Indonesia.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan media wayang yang harus dirancang oleh peneliti sebagai berikut : pertama mempersiapkan perlengkapan alat dan bahan atau media yang digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan media wayang. Perlengkapan yang digunakan untuk bermain peran, misalkan media wayang yang terbuat dari kertas karton yang ditempel dengan kertas yang sudah bergambar dokter, suster, pasien, pedagang dan pembeli, guru dengan para murid. Kemudian ditempel lagi dengan stik es krim lalu direkatkan menggunakan lem. Nanti anak akan mengambil media wayang sesuai dengan peran yang ditetapkan oleh guru.

Kedua, Setelah semua perlengkapan dan peralatan siap, lalu guru membagi menjadi 3 kelompok. Kemudian guru menerangkan beberapa aturan permainan dalam bermain peran dengan media wayang. Kemudian guru mencontohkan kepada anak dalam bercerita melalui bermain peran dengan media wayang.

Kegiatan bermain peran dengan media wayang dilakukan selama kurang lebih satu jam. 15 menit pertama untuk persiapan, 30 menit untuk

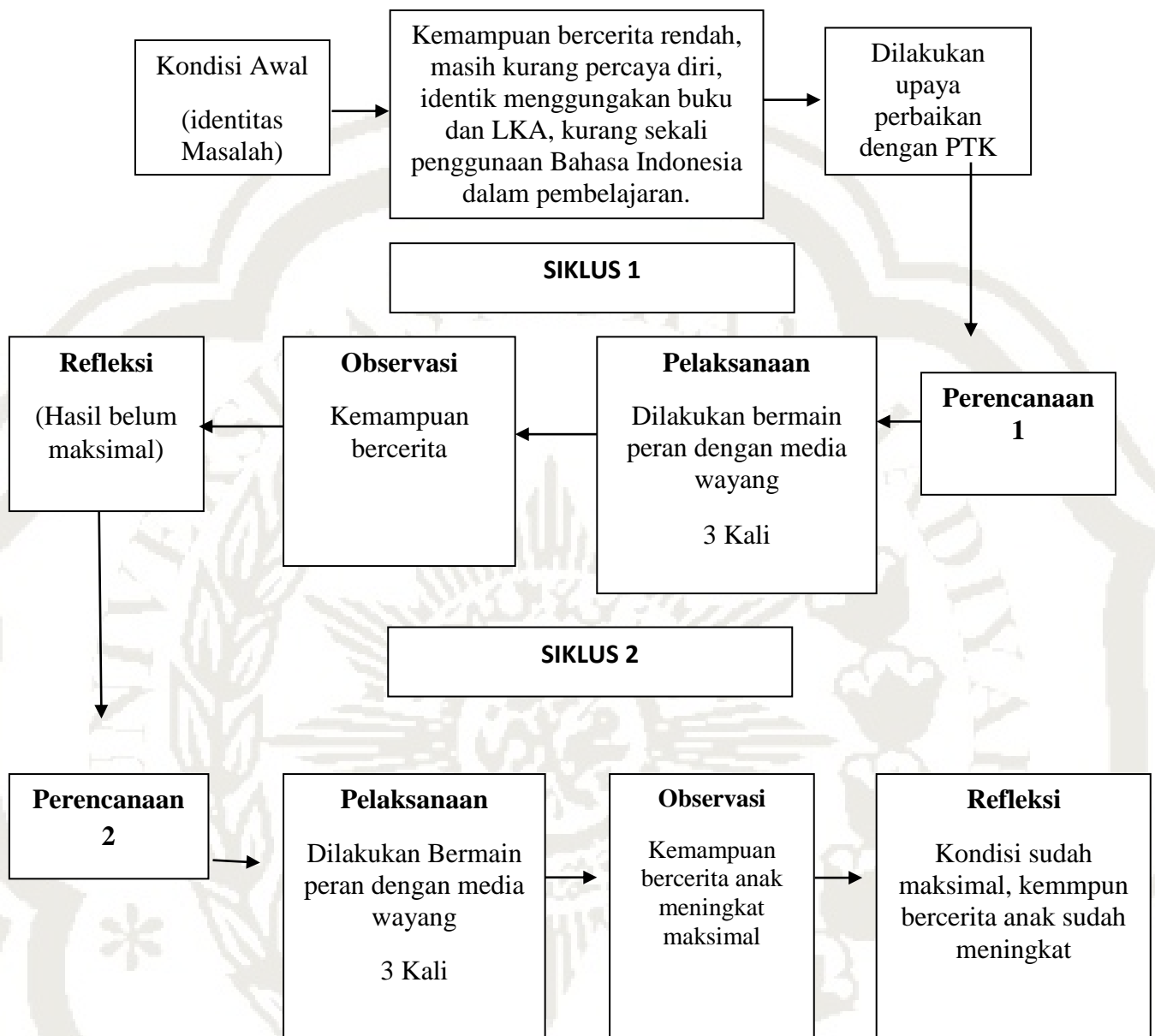
bermain peran dengan media wayangnya. 15 menit untuk merapikan perlengkapan yang sudah dipakai ke rak yang sudah dipersiapkan guru.

Setelah semua anak siap dan paham tentang semua aturan permainan dalam kegiatan bermain peran dengan media wayang, kemudian guru mempersilahkan anak untuk melaksanakan kegiatan bermain peran dengan media wayang. Pada akhir permainan nanti anak akan diberi pertanyaan dari guru menurut peran yang diperankan anak pada hari itu.

E. Kerangka Pikir

Dengan bermain peran menggunakan media wayang dalam proses pembelajaran tidak membosankan, siswa tertarik dan dapat timbul rasa perhatian atau rasa kepedulian terhadap bercerita, baik berupa perwujudan tindakan secara langsung maupun sikap yang dimilikinya. Di samping itu siswa dapat memahami arti penting bercerita, dengan demikian siswa secara aktif terlibat dalam keterampilan bercerita dan mempunyai rasa tanggung jawab terhadap cerita dengan bermain peran menggunakan media wayang.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian berasumsi untuk meningkatkan kemampuan bercerita melalui bermain peran menggunakan media wayang pada anak didik kelompok B BA Aisyiyah Karangcengis Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2013-2014.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : Melalui kegiatan Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B BA Aisyiyah Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Semester Genap Tahun 2013-2014.