

PENINGKATAN KEMAMPUAN BEREKSPRESI MELALUI MEDIA KARTU BERGAMBAR PADA ANAK DI KELOMPOK BERMAIN AL-WAHYU

Nuna Safa'atun

PG PAUD FIP UNESA (e-mail : nunasafaat@yahoo.co.id)

Dra. Hj. Siti Mahmudah. M.Kes

PG PAUD FIP UNESA (e-mail :)

Abstrak

Berekspresi melalui media adalah kemampuan mengungkapkan emosi melalui bantuan suatu gambar, belajar berekspresi melalui media memungkinkan anak akan bisa menirukan sesuai dengan kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai dalam pengembangan emosi. Kelompok Bermain adalah masa pra operasional yang memerlukan tuntunan gambar bagi perkembangan selanjutnya. Media kartu bergambar adalah merupakan salah satu jenis media grafis atau alat bantu pembelajaran yang mengkombinasikan fakta-fakta gagasan secara jelas melalui sebuah potongan kertas yang berwujud atau nyata untuk digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan serta mendorong anak belajar dalam rangka memperlancar proses belajar mengajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media kartu bergambar terhadap kemampuan berekspresi bagi anak di Kelompok Bermain. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan kemampuan berekspresi melalui media kartu bergambar pada anak di kelompok bermain al-wahyu?" Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok Bermain Al-Wahyu yang mengalami kesulitan dalam berekspresi. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan desain penelitian tindakan model Kemmis (1988). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis refleksi berdasarkan siklus-siklus.

Dari temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berekspresi. Skor kemampuan berekspresi ditunjukkan dari hasil penelitian berdasarkan siklus-siklus ditemukan siklus II > siklus I, siklus II kemampuan berekspresi meningkat sebesar 64 % sedangkan siklus I sebesar 53 %. Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan dalam upaya meningkatkan kemampuan berekspresi anak tergantung pada kreativitas dan inovasi yang dilakukan secara berulang-ulang agar mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kata Kunci : Berekspresi, Melalui Media Kartu Bergambar

Abstract

Expressing something through media is the skill to express emotion through pictures. Learning to express something through media enables the children to imitate something based on expected learning competence and study result. Play group is preoperational period which needs pictures as guidance for the next development stage. Pictorial card is a graphics media or learning media which combine the facts through piece of paper clearly. It is used to deliver the message and support the children to learn. Therefore, their learning process will run easily.

This research aims to know the effect of pictorial cards for the children's expressive skill at playgroup. The research problem in this research is "How is the improvement of children's expressive skill through pictorial cards at Al-Wahyu Playgroup?". The subjects of this research are the children at Al-Wahyu playgroup who get difficulties in expressing something. This research is a classroom action research by using Kemmis classroom action research design (1998). The data collecting methods are observation and documentation.

The data analysis technique is reflective analysis based on the cycles. Based on the findings, there is an improvement of the expressive skill. The score of expressive skill is improved. The result in the second cycle is higher than the first cycle. It is 64% in the second cycle and it is 53% in the second cycle. Based on the result, it can be concluded that improving children's expressive skill depends on the continued creativity and innovation to make the satisfied result.

Keywords : expressing something, through pictorial cards.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekspresi wajah adalah salah satu bentuk komunikasi non verbal, yang dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia.

Manusia dapat mengalami ekspresi wajah tertentu secara sengaja tetapi umumnya ekspresi wajah dialami secara tidak sengaja akibat perasaan atau emosi manusia tersebut. Biasanya amat sulit untuk menyembunyikan perasaan atau emosi tertentu dari wajah, walaupun banyak orang yang merasa amat ingin melakukannya. Misalnya, orang yang mencoba menyembunyikan perasaan bencinya terhadap seseorang, pada saat tertentu tanpa sengaja akan menunjukkan perasaannya tersebut di wajahnya, walaupun ia berusaha menunjukkan ekspresi netral.

Kita dapat mengetahui ekspresi wajah seseorang sebab emosi marah, takut dan sedih itu diekspresikan melalui raut wajah. Hanya dengan melihat wajah seseorang, kita sering tepat menebak emosi yang dialami orang itu. Kita tahu wajah seseorang yang sedang merasakan; takut, marah, sedih, pasti berbeda dengan wajah yang ditunjukkan oleh seseorang anak.

Anak merupakan pribadi yang bersih dan jujur dari hal itu pulalah, anak sering dikatakan sebagai individu yang polos siap diisi ataupun ditorehkan berbagai tinta dalam kehidupannya. Anak dalam menjalani kehidupan dilingkungannya, ada sebuah dunia bagi anak, banyak yang mengatakan bahwa anak memiliki dunianya sendiri diantaranya dunia bermain.

Proses belajar mengajar merupakan bagian yang terpenting dari seluruh rangkaian proses pendidikan, terutama kemampuan guru dalam berinteraksi dengan anak didiknya, kegiatan belajar pada anak-anak dalam beberapa pandangan cukup banyak ragamnya, dan salah satu diantaranya adalah kegiatan bermain. Menurut Hurlock (1997;74) kegiatan bermain pada anak-anak usia 2-6 tahun saran untuk belajar mengenali lingkungan kehidupannya dan memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, interaksi sosial dan potensi intelektual anak.

Namun fenomena yang terjadi sekarang ini sering terlihat usia pra sekolah yang berusia 3-4 tahun yang masih mengalami kesulitan pada kemampuan berekspresi, dimana keberhasilan anak pra sekolah merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan, pada jenjang berikutnya. Usia pra sekolah merupakan "usia emas" bagi seseorang, yang artinya bila seseorang pada masa usia itu mendapatkan pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

Kemampuan anak masih terbatas dalam memahami bahasa ekspresi dari pandangan orang lain

yang lebih dewasa, perkembangan bahasa anak terjadi dalam mengekspresikan emosi secara wajar. Bila perkembangan bahasa telah berkembang maka hal ini memungkinkan anak memperluas kemampuan memecahkan persoalan yang dihadapi dan memungkinkan anak belajar dari ekspresi yang dilakukan oleh orang lain.

Dalam pembelajaran tidak lepas dari apa yang namanya pesan-pesan adalah informasi yang akan disampaikan oleh kemampuan lain, dapat berupa ide, fakta, makna, dan data, gambar, tulisan atau tanda untuk memudahkan pemahaman tentang materi yang dimaksud dalam pembelajaran (Uno, 2006:37).

Salah satu materi yang dikembangkan melalui kegiatan bermain dalam proses belajar pada anak pra sekolah adalah meningkatkan kemampuan berekspresi, yakni mengenalkan anak didik dalam bentuk kartu gambar.

Ketrampilan kemampuan berekspresi melalui kartu merupakan salah satu jenis permainan yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berekspresi, anak akan mendapatkan pengalaman, menirukan ekspresi dengan benar, memperoleh informasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta menyerap informasi dalam kegiatan belajar (Arsyad,2006; 91)

Media kartu disusun sebagai alat belajar, yang berguna untuk merubah pesan abstrak menjadi konkrit, sehingga kemampuan berekspresi menggunakan kartu akan lebih mudah dipahami dan menarik minat anak, sehingga anak tidak merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami kemampuan penalaran dan memudahkan anak-anak mengingat materi pelajaran yang disampaikan guru.

Media adalah perangkat lunak (*software*) lambang / simbol yang berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. (Munadi, 2008; 9). Pada dasarnya media adalah bahasa guru artinya dalam proses penyampaian pesan pembelajaran, guru harus pandai memilih bahasa apa yang paling mudah dimengerti dan dipahami anak, apakah pesan akan disampaikan melalui bahasa gambar, atau melalui alat, bisa juga melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan tingkat perkembangan anak usia pra sekolah termasuk dalam tingkat pra operasional, yaitu proses berpikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol, dimana pada masa ini dorongan ingin tahu anak sangat tinggi. (Piaget, dalam yusuf,1994;30).

Kerjasama guru dan orang tua murid sangatlah penting, karena keluarga adalah figure utama dan pertama untuk membentuk sikap dan perilaku anak melalui komunikasi yang dilakukan sehari-hari. Adapun pelajaran kemampuan berekspresi di Kelompok Bermain harus diajarkan dengan bermain sambil belajar. Berekspresi harus disertai

kartu gambar sehingga menarik minat anak, karena merupakan salah satu alat terpenting supaya tidak terjadi kebosanan dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan anak, hal itu peneliti berpendapat dengan media kartu anak akan mampu menyerap dan memahami arti sebuah ekspresi, melalui kartu gambar anak mampu mengekspresikan dan dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Pengalaman penulis selama ini kegiatan kemampuan berekspresi dilakukan guru dengan tanya jawab dan digambar di papan, anak cenderung hanya menirukan. Sehingga hasil belajar anak tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, karena anak kurang berminat pada kegiatan mengekspresikan, kurangnya konsentrasi di dalam menyampaikan pada kegiatan belajar mengajar. Strategi mengajar kurang menarik minat anak disebabkan alat peraga yang kurang menarik pula dan lingkungan anak di rumah kurang menunjang minat anak untuk belajar mengekspresikan.

Hasil observasi awal pada bulan juli tahun 2012 guru kelompok bermain Al-Wahyu, melihat masih banyak dijumpai anak kelompok bermain berusia 3-4 tahun yang masih memiliki kemampuan rendah dalam mengekspresikan.

Berdasarkan pernyataan dan hal-hal yang terjadi seputar perkembangan kemampuan berekspresi anak saat ini menarik minat penulis untuk mengetahui lebih jelas lagi apakah media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan berekspresi anak, sebagai suatu proses yang berkesinambungan karena kecerdasan seorang anak ada pada rentang waktu tertentu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berekspresi melalui media kartu bergambar pada anak di kelompok bermain Al-Wahyu ?
2. Respon terhadap gambar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media kartu bergambar terhadap kemampuan berekspresi bagi anak di kelompok bermain usia 3-4 tahun.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam pemilihan dan pemanfaatan media, dengan harapan dapat mengetahui sejauh mana peranan media tersebut dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pengembangan aspek bahasa dengan memanfaatkan media kartu bergambar.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak untuk peningkatan kemampuan berekspresi melalui media kartu bergambar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai salah satu pedoman untuk mengembangkan aspek bahasa anak dalam peningkatan kemampuan berekspresi melalui media kartu bergambar.

E. Definisi Operasional, Asumsi, Keterbatasan Masalah

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang salah maka diadakan penjelasan tentang definisi operasional dari variabel yang ada.

a. Kemampuan berekspresi

Berekspresi adalah penggambaran ungkapan emosi melalui gesture (gerak tubuh) dan mimik secara tidak sadar, bila kita meniru emosi-emosi yang diperlihatkan orang lain, melalui mimik motor bawah-sadar ungkapan wajah, gerak-gerik, nada bicara, dan penanda-penanda emosi nonverbal lainnya. Melalui peniruan semacam ini, seseorang mencipta ulang suasana hati orang lain ke dalam diri mereka sendiri-versi sederhana metode Stanislavsky.

b. Media Kartu

Media kartu merupakan salah satu jenis dari media grafis atau alat bantu pembelajaran yang mengkombinasikan fakta-fakta gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan seni untuk menyusun huruf menjadi kata-kata (Sadiman, 2003; 8).

Kartu merupakan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan yang dibuat dari kertas karton atau berupa potongan-potongan kartu.

c. Media Gambar

Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi

2. Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Anak usia dini memiliki kemampuan berekspresi
- b. Pemahaman gerakan merupakan salah satu komponen dalam kemampuan berekspresi
- c. Anak usia dini dapat mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu bergambar

3. Keterbatasan Masalah

Adapun keterbatasan-keterbatasan penelitian ini adalah

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada pemanfaatan media kartu bergambar : misal mengekspresikan rasa takut, marah, sedih.
- b. Media yang digunakan dalam pengajaran adalah media kartu bergambar.
- c. Usia anak dalam penelitian ini adalah usia 3 – 4 tahun baik laki- laki maupun perempuan.
- d. Tempat penelitian ini terbatas pada Kelompok Bermain di Al- Wahyu.

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berekspresi

1. Pengertian kemampuan berekspresi

Kemampuan adalah bisa kesanggupan untuk melakukan pekerjaan (Imron, 1992; 113). Sedangkan menurut kamus Poerwadarminto (1982:628) kemampuan adalah kesanggupan, jadi kemampuan adalah kesanggupan untuk melakukan perbuatan.

Ekspresi adalah penggambaran ungkapan emosi melalui gesture (gerak tubuh) dan mimik secara tidak sadar, bila kita meniru emosi-emosi yang diperlihatkan orang lain, melalui mimik motor bawah-sadar ungkapan wajah, gerak-gerik, nada bicara, dan penanda-penanda emosi nonverbal lainnya. Melalui peniruan semacam ini, seseorang mencipta ulang suasana hati orang lain. (Gardner Editors Bjossey-Bass awiley imprint www.Josseybass.com)

2. Pentingnya Berekspresi

Jika anak - anak mengalami terlalu banyak emosi yang tidak menyenangkan dan terlalu sedikit emosi yang menyenangkan, pandangan mereka terhadap kehidupan akan menyimpang dan mereka akan mengembangkan "watak yang tidak menyenangkan " ekspresi wajah mereka akan menjadi murung, merengut atau pada pokoknya tidak menyenangkan. Hal ini akan membuat mereka tampak kurang menarik bagi orang lain dan menghambat mereka tampak kurang menarik bagi orang lain, dan dengan meningkatnya usia anak, reaksi emosional mereka menjadi kurang menyebar, kurang dan lebih dapat dibedakan reaksi yang berwujud bahasa meningkat, sedangkan reaksi gerak otot berkurang, tetapi pola dari berbagai macam emosi juga diramalkan. Sebagai contoh reaksi ledakan marah (temper tantrums) mencapai puncaknya pada usia antara 2 dan 4 tahun dan kemudian diganti dengan pola ekspresi. (Hurlock, 1997;212)

B. Media Kartu

1. Pengertian media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara. Media adalah pengantar pesan

dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2006; 3). Disamping sebagai system pengantar, terutama dalam kegiatan belajar mengajar media merupakan peralatan atau sarana fisik yang digunakan untuk memudahkan proses penyampaian informasi.

Rahmat (1999; 112) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, seperti televise, film, foto, rekaman audio gambar yang diprediksikan bahan-bahan cetakan. Dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud maka media itu disebut media pengajaran.

Dalam dunia pendidikan media belajar menurut (Arsyad, 2009; 4) merupakan alat bantu, atau alat peraga yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam menerima materi pelajaran. Media tersebut merupakan saran fisik yang mengandung komponen sumber belajar atau penyampaian materi yang dapat merangsang anak untuk belajar.

Menurut Arsyad (2009; 6-7) ciri-ciri umum yang terdapat dalam setiap media, terutama untuk media pembelajaran, antara lain:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal dengan perangkat lunak (*software*) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada anak.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar mengajar baik di dalam atau diluar ruangan.
- e. Digunakan dalam rangka untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi guru dengan anak dalam proses pembelajaran agar lebih efektif.
- f. Media pendidikan dapat digunakan misal: radio, televisi.

2. Manfaat Media

Pemanfaatan pengertiannya adalah mengusahakan terjadinya interaksi antara pelajar dengan sumber belajar dan komponen sistem pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran dua unsur yang paling penting adalah metode belajar dan media. Arsyad (2009; 15).

Kedua aspek ini saling berkaitan, jadi dalam memilih media belajar guru harus menentukan metode pengajarannya agar kedua aspek tersebut dapat berfungsi secara efektif. Misalkan penggunaan media kartu bergambar,

guru dapat menggunakan metode belajar sambil bermain, yaitu guru sebagai pendamping anak sekaligus sebagai fasilitator yang memandu dan memberikan sarana belajar pada anak sekaligus sebagai fasilitator yang memandu dan memberikan sarana belajar pada anak agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga tercapai tujuan belajar, maka akan menunjukkan bahwa suatu media belajar memiliki fungsi efektif sebagai suatu sarana dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992; 2) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan.
- c. Metode pengajaran lebih bervariasi.
- d. Anak lebih aktif tidak hanya mendengarkan uraian guru.

3. Pengertian Media Kartu

Media kartu merupakan salah satu jenis media grafis atau alat bantu pembelajaran yang mengkombinasikan fakta-fakta gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan seni untuk menyusun huruf menjadi kata-kata (Sadiman; 2003; 8)

Kartu merupakan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan yang dibuat dari kertas karton / berupa potongan-potongan kartu dengan komposisi tertentu.

Dalam hal ini peneliti memilih media kartu disesuaikan dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun yang masih suka bermain dengan memakai media kartu.

4. Efektifitas Penggunaan Media Kartu

Menggunakan media kartu anak lebih mudah menangkap materi yang diberikan oleh guru dan mempunyai nilai pendidikan, beberapa alasan atau kelebihan sebagai dasar penggunaan media kartu adalah;

- a. Media kartu bersifat konkrit Melalui media anak dapat melihat media dengan jelas sesuatu yang sedang diajarkan atau didiskusikan dalam kelas karena disertai kartu gambar.
- b. Media kartu dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
Tidak semua benda objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas artinya dimungkinkan adanya benda atau objek yang ukurannya terlalu besar sehingga tidak mungkin dibawa ke dalam kelas sehingga dapat dibuat kartu gambar yang sesuai.
- c. Media kartu dapat mengatasi keterbatasan pengamatan

Pada benda atau objek yang ukurannya terlalu kecil sangat terbatas untuk diamati dengan indra kita.

- d. Media kartu dapat digunakan untuk memperjelas suatu masalah.
- e. Media kartu mudah didapat dan murah
- f. Media kartu dapat dengan mudah digunakan baik untuk perorangan atau kelompok anak.

5. Tujuan Penggunaan Media Kartu

Secara khusus media kartu dalam pengajaran digunakan bertujuan sebagai berikut:

- a. Memberi kemudahan kepada anak agar lebih mudah memahami materi, sikap dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media kartu yang tepat sesuai bahan yang diperlukan.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga lebih mendorong minat anak untuk belajar.
- c. Menciptakan situasi belajar yang lebih menarik minat pada anak didik.
- d. Menumbuh kembangkan ketrampilan kemampuan berekspresi dengan memakai media kartu.

C. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan umumnya anak didik lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat anak dalam mengikuti pembelajaran. Media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi. (Rohani: 1997; 47).

Dibawah ini juga dapat diuraikan beberapa pengertian media gambar, diantaranya:

- a. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, skrip, opaque projector. (Hamalik, 1994;95).
- b. Media gambar adalah media yang paling utama dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. (Sadiman, 1996;29).
- c. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relative terhadap lingkungan. (Soelasko, 1980;1).

2. Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media gambar ada dalam komponen pembelajaran sebagai salah satu

upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-anak dengan lingkungan belajarnya. Dari segi edukatif harus dapat mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. Dari segi sosial harus dapat memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.

Salah satu fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada orang.
- c. Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d. Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pada usaha penciptaan teknologi modern. (Hamalik, 1994:95).

3. Karakteristik Media Gambar

Menurut Rahadi (2003; 15) ada beberapa karakteristik media gambar yaitu:

- 1) Harus autentik artinya dapat menggambarkan obyek / peristiwa seperti jika anak melihat langsung.
- 2) Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- 3) Ukuran gambar proporsional, sehingga anak mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda / obyek gambar.

Atas dasar tersebut maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

Kelebihan media gambar:

- a. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja.

Kelemahan media gambar adalah:

- a. Hanya menampilkan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok anak.
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subjektif.
- c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil sehingga kurang efektif dalam pembelajaran. (Sadiman, 1996; 46).

Penggunaan media gambar dalam permainan gerak sebagai upaya terencana dalam meningkatkan kemampuan berekspresi anak dalam keterampilan anak mempelajari gerakan – gerakan secara verbal dan visual agar diperoleh makna terkandung di dalamnya.

D. Meningkatkan Kemampuan Berekspresi

Mengacu pada uraian diatas bahwa penggunaan media, khususnya media kartu akan memberikan situasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam proses belajar. Melalui media kartu yang sesuai dan interaksi belajar mengajar yang terjalin akrab dan menyenangkan, maka anak akan lebih mudah memahami informasi yang terkandung dalam kemampuan berekspresi. Hal ini akan membuat anak lebih antusias dan berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan kemampuan berekspresi dalam gerakan.

Identifikasi kemampuan berekspresi, dalam pelaksanaan permainan sangat menentukan strategi pembelajaran yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Suasana kondusif
2. Perkembangan bahasa ekspresi anak
3. Ruang gerak anak tidak dibatasi
4. Alat peraga yang menarik

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan adalah penelitian gambar diam seri untuk peningkatan kemampuan berbicara dan berekspresi anak kelas V Mi Sunan Kalijaga Malang. Penelitian ini ingin menuliskan bahwa penerapan media gambar pada pembelajaran mendongeng dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan berekspresi. Hal ini dapat didukung dengan respon anak terhadap penerapan media gambar diam yang diperoleh pada siklus kedua. Hasil respon anak dianalisis dan hasilnya menunjukkan bahwa 100% anak menjawab media gambar diam dapat memudahkan anak berbicara dan berekspresi.

Pada penelitian yang berjudul Pemanfaatan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada kelompok B di TK YAMASTHO SURABAYA Tahun Pelajaran 2010-2011. Menunjukkan aspek berbahasa yang disampaikan melalui kartu gambar anak dapat menyusun kosa kata untuk dirangkai dan membaca gambar, mengungkapkan kesanggupan anak membaca sesuai penalaran sehingga anak dapat mengeluarkan pendapatnya.

F. Kerangka Berfikir

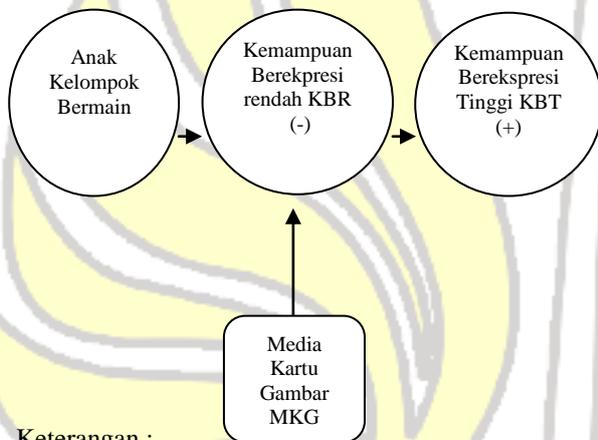
Penulis melakukan penelitian di KB Al-Wahyu Kecamatan Gayungan karena penulis berangkat dari kurangnya kemampuan berekspresi anak pada KB Al-Wahyu dapat dikatakan kemampuan berekspresi anak rendah.

Dalam hal untuk meningkatkan kemampuan berekspresi anak, penulis menggunakan media kartu dalam proses pembelajaran. Media kartu dipilih oleh penulis, karena media tersebut berguna untuk merubah pesan abstrak menjadi konkrit, sehingga kemampuan berekspresi menggunakan kartu gambar agar anak lebih mudah memahami dan menarik minat anak.

3. Rancangan Penelitian Siklus PTK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan desain model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Agib (2009;22) dalam satu siklus terdiri dari empat komponen yang meliputi: Perencanaan(*planning*), Aksi/Tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), Refleksi (*refleting*). Komponen *acting* (tindakan) dan *observing* (observasi) dijadikan satu kesatuan karena implementasi antara keduanya merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan.

Gambar Kerangka Berpikir



Keterangan :

1. Pada umumnya anak Kelompok Bermain dalam kemampuan berekspresi sangat rendah.
2. Demi meningkatkan kemampuan berekspresi peneliti memberikan media kartu gambar
3. Diharapkan dengan pemberian media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berekspresi.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya. (Nazir, 1995;13). Adapun hipotesis kerja, yang diajukan dalam penelitian ini adalah: kemampuan berekspresi akan meningkat melalui media kartu bergambar pada anak Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya.

Semua tahap kegiatan dapat digambarkan desain berikut ini.

Desain penelitian tindakan kelas Model Kemmis dan T. Targat (Agib. 2006;22)

Gambar 3.1

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Tempat Penelitian
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya
2. Waktu Penelitian
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada bulan Juli - Agustus 2012

Ide awal:
Mengkaji anak Kelompok Bermain kurang mampu dalam berekspresi melalui media kartu bergambar.

Temuan fakta lapangan : Bahwa anak kurang bisa berekspresi

Langkah I : Penyusunan alat instrument tentang ekspresi kepada anak
Langkah II : Memperkenalkan media gambar
Langkah III: Melakukan pengamatan dalam mencatat perkembangan serta kegiatan yang terjadi setelah diperkenalkan media gambar



Tahapan Pelaksanaan

Desain penelitian tindakan kelas ini memakai 2 siklus dan setiap siklus mempunyai langkah-langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Masalah yang akan diteliti berkaitan dengan pemanfaatan media kartu bergambar untuk mengembangkan ekspresi anak, maka guru sebagai kolaborator memakai media kartu bergambar. Siklus yang dilakukan sebanyak dua kali, data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu instrumen. Sebelum penelitian tindakan ini dilaksanakan, terlebih dahulu akan disusun perencanaan yang sistematis sehingga nantinya memudahkan peneliti didalam pelaksanaan tindakan.

Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- a. Pemanfaatan media kartu gambar terhadap kolaborator selanjutnya, bersama kolaborator melaksanakan penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menyiapkan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) dan RKH

(Rencana Kegiatan Harian) telah termuat kegiatan, metode, alat peraga yang digunakan, penilaian, serta format observasi pembelajaran.

b. Menyiapkan Instrumen

Karena di dalam pelaksanaan tindakan nantinya disertai observasi terlebih dahulu harus mempersiapkan instrumen. Instrumen yang diharapkan dapat menggambarkan keberhasilan dan kekurangan keseluruhan tindakan dalam upaya mengembangkan kemampuan ekspresi anak melalui pemanfaatan media kartu gambar. Pengamatan berguna untuk mengevaluasi aktifitas pembelajaran dan sebagai bahan refleksi guru.

2. Tahapan Tindakan

Tahapan tindakan mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang tertulis dalam RKH dan akan dilakukan oleh guru dalam mengajarkan pengembangan ekspresi anak dengan menggunakan pemanfaatan media kartu bergambar.

- a. Kolaborator yaitu guru kelas melaksanakan pembelajaran sesuai RKH.
- b. Kolaborator dan anak melaksanakan kegiatan tanya jawab dan selanjutnya mengarahkan suasana kelas untuk mengikuti kegiatan pemanfaatan media kartu bergambar

3. Tahapan Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan yang terjadi.

4. Tahapan Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilaksanakan, dan analisis untuk mengetahui kegagalan atau keberhasilan yang telah dialami guru, Menurut Arikunto (2008:20) inilah inti dari Penelitian Tindakan Kelas, yaitu guru pelaku tindakan siap mengatakan kepada penelitian pengamatan tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum.

B. Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB Al-Wahyu Surabaya. Khususnya Kelompok Bermain sejumlah 10 anak. Daftar subjek yang diteliti.

Data anak Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya

Tabel 3.1

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Usia
----	-----------	---------------	------

1	Isk	L	3 th
2	Byn	L	3 th
3	Mkr	L	3,5 th
4	Fz	L	3 th
5	Nn	P	3 th
6	Ksy	P	3 th
7	Jsm	P	3 th
8	Cl	P	3 th
9	Fw	L	3,5 th
10	Rh	P	3 th

D. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (1997; 99) variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Jadi variabel merupakan gejala yang menunjukkan variasi yang akan diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas media kartu gambar sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah peningkatan kemampuan berekspresi.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Hal ini terkait dengan kegunaan dan data yang terkumpul, yaitu untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti, ketepatan penggunaan alat pengumpulan data sangat ditentukan oleh data yang dikumpulkan.

Menurut Arikunto (1998; 146) bahwa observasi juga disebut pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh panca indra. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

1. Metode Observasi

Metode observasi ini digunakan peneliti untuk mengamati secara cermat tampilan perilaku serta digunakan untuk pengumpulan data tentang kegiatan pembelajaran di Kelompok Bermain Al - Wahyu khususnya dalam menerapkan kartu gambar dan kemampuan berekspresi anak.

2. Metode Dokumentasi

Pengertian metode dokumentasi menurut Arikunto (1997;30) yaitu " mencari data mengenai hal-hal / variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda" dsb. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data berupa gambar atau foto mengenai kemampuan berekspresi melalui media kartu gambar.

F. Pelaksanaan Penelitian

1. Pengenalan Lapangan

Langkah 1 : *Identifikasi Masalah*

Pada penemuan awal pada waktu kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya, peneliti mengkaji bahwa anak sering kali mengalami kesulitan untuk berekspresi, setelah melalui pertimbangan akhirnya peneliti berusaha mengkaji, melihat di lapangan, penguasaan kemampuan berekspresi masih kurang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Kelompok Bermain agar hasil pembelajaran bisa maksimal dan peneliti ini semaksimal mungkin dapat dilaksanakan.

Langkah 2 : *Obervasi di lapangan*

Berdasarkan langkah 1, peneliti berhasil menemukan fakta lapangan bahwa hasil belajar berekspresi rata-rata 3 anak. Dengan berdasarkan temuan tersebut peneliti berusaha untuk menganalisa bahwa penerapan media pembelajaran yang kurang menarik akan berdampak pada hasil belajar anak kurang maksimal.

2. Perencanaan Umum

Tindakan 1 :

Pada tindakan 1 ini peneliti berusaha menghimpun identitas anak terutama Kelompok Bermain. Kumpulan data tersebut sangat berarti guna memberikan tindakan lebih lanjut atau perbaikan terhadap anak yang kurang berekspresi. Dalam hal ini peneliti melakukan pendekatan terhadap anak.

Tindakan 2 :

Dalam tindakan ini peneliti harus berusaha menyusun instrumen yang tepat bagi anak guna meningkatkan kemampuan berekspresi. Upaya ini dilakukan dengan tujuan meminimalkan kesalahan anak dalam berekspresi.

Tindakan 3 :

Media kartu gambar telah divalidasi ahli media dan isi pembelajaran berekspresi.

Tindakan 4 :

Dalam tindakan ini peneliti mengimplementasikan instrumen dengan menggunakan media kartu bergambar pada waktu yang telah dijadwalkan

3. Implementasi Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar

a. Implementasi Tindakan Siklus 1

1. Menunjukkan macam-macam kartu gambar
2. Menjelaskan macam-macam kartu gambar
3. Guru mengajak anak mengambil kartu gambar
4. Untuk melakukan kegiatan tersebut peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mengamati dan mencatat semua aktivitas yang terjadi.

Pertemuan 2. Permainan berekspresi melalui kartu gambar

Persiapan:

Dalam permainan ini peneliti mempunyai hal yang sama seperti pertemuan 1

tetapi sudah melalui perbaikan proses bermainnya.

Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan pembelajaran bersama guru pendamping untuk menentukan tingkat keberhasilan yang mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus 1 ini antara lain : lebih memacu anak untuk dapat bereksresi dan memberikan reward atau bintang bagi yang bisa.

b. Implemetasi Tindakan Siklus 2

“Permainan bereksresi melalui kartu bergambar”

Persiapan: Dalam hal ini peneliti melakukan hal yang sama seperti pada siklus 1.

Proses bermain:

Pelaksanaannya sama dengan siklus 1 tetapi anak diajak langsung menirukan. Setelah selesai melakukan permainan tersebut dalam siklus 2, peneliti melakukan refleksi / evaluasi. Dari hasil data yang diperoleh pada waktu proses pembelajaran melalui catatan lapangan serta dokumentasi maka peneliti mengkaji data yang diperoleh untuk di proses guna mendapatkan jawaban tentang kemajuan mengekspresikan melalui kartu gambar setelah melakukan beberapa kali proses pengkajian data, maka peneliti berhasil mengumpulkannya.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui ke efektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis, data, pada penelitian tindakan kelas penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bereksresi pada anak melalui metode kartu bergambar di KB Al-Wahyu.

Data yang diperoleh menggunakan patokan standar keberhasilan dalam kelas dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar persentase 76% dari anak yang bisa bereksresi dan merespon terhadap gambar.

Untuk menghitung presentase peningkatan kemampuan bereksresi digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase frekuensi kejadian yang terjadi

F = Banyaknya aktifitas keseluruhan

N = Jumlah aktifitas keseluruhan (Aqib,2009;22)

Analisis dilakukan pada saat tahapan refleksi, untuk melakukan perencanaan lebih lanjut dalam siklus selanjutnya. Hasil analisis

juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam perbaikan rancangan pembelajaran, bahan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan model pembelajaran yang tepat.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut:

a. Menu Pembelajaran Generik

Menu pembelajaran generik memuat tentang indikator rencana dan pengaturan kegiatan pengembangan dan pendidikan yang dirancang sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan sebagai landasan dalam pembuatan kegiatan harian (RKH) anak usia pra sekolah.

b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana kegiatan harian memuat tentang rencana yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, baik yang dilakukan secara individual, kelompok maupun klasikal dalam satu hari. Dalam RKH, memuat indikator waktu, kegiatan pembelajaran, metode, alat/sumber belajar, alat, hasil.

c. Lembar observasi guru dan anak

Lembar observasi kemampuan bereksresi, lembar ini memuat aktifitas guru dan lembar aktifitas anak dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

- (76 – 100 %) : Sangat baik ****
- (51 – 75 %) : Baik ***
- (25 – 50 %) : Cukup **
- (1 – 25 %) : Kurang * (Sudijono, 1987;25)

Baik (B) dengan persentase 51-75 % mendapatkan nilai (* 3) jika anak sangat merespon gambar sesuai dengan yang dicontohkan. Nilai Cukup (C) dengan persentase 25-50 % mendapatkan nilai (* 2) jika anak sudah ada respon. Nilai Kurang (K) dengan persentase 1-25 % dan mendapatkan nilai (*1) jika anak tidak merespon gambar.

d. Pedoman Observasi Aktivitas guru

Tabel 3.2

Lembar Observasi aktivitas guru.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal Guru menyapa dan memberi salam					4:sangat baik 3:baik 2:cukup 1:kurang
2	Guru bercakap dengan anak tentang pelajaran hari ini					
3	Kegiatan inti Guru memperlihatkan kartu gambar					
4	Guru memberi rangsangan agar anak tertarik untuk bereksresi					

5	Guru mendemonstrasikan gerakan sesuai gambar yang disediakan				
6	Kegiatan akhir Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak				
7	Guru mengevaluasi kegiatan hari ini				
Jumlah					
Jumlah x skor					
Persentase (%)					

	dilakukan.				
3	Kegiatan Inti Anak dapat menjawab kartu gambar yang diperlihatkan				
4	Anak mampu mengikuti gerakan sesuai gambar yang disediakan.				
5	Anak mampu memperagakan sesuai yang dicontohkan.				
6	Kegiatan akhir Anak termotivasi untuk memperagakan.				
7	Anak merespon setiap kartu gambar yang ditunjukkan.				
Jumlah					
Jumlah x skor					
Persentase (%)					

e. Pedoman Observasi Aktivitas Anak

Tabel 3.3

Lembar Observasi Aktivitas Anak

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	Kegiatan awal					4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
1	Anak membalas salam dan menjawab salam					
2	Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan					

Tabel 3.4
Lembar Kemampuan merespon gambar

No	Nama anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut												Jumlah	%	Ket		
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Isk																	
2	Byn																	
3	Mkr																	
4	Fz																	
5	Nn																	
6	Ksy																	
7	Jsm																	
8	Cl																	
9	Fw																	
10	Rh																	
Jumlah																		
Jumlah x skor																		
Persentase																		

25 % dan mendapatkan nilai (*1) jika anak tidak merespon gambar.

Adapun hasil penilaian awal dari kemampuan merespon anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Penilaian Kemampuan merespon gambar Anak Awal

No	Nama Anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut												Jumlah	%	Ket			
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Isk				√							√			√		9	75%	TT
2	Byn			√								√			√		7	58,33%	TT
3	Mkr	√									√				√		6	50%	TT
4	Fz	√				√									√		5	41,67%	TT
5	Nn					√					√					√	11	91%	T
6	Ksy					√					√				√		9	75%	TT
7	Jsm	√							√					√			4	33,33%	TT
8	Cl	√							√					√			5	41%	TT
9	Fw				√						√					√	11	91%	T
10	Rh					√					√					√	10	83,33%	T
Jumlah		4	1	4	1	1	3	5	1	1	2	4	3						T.3
Jumlah x skor		4	2	12	4	1	6	15	4				12						TT=7
Persentase		22%				26%												P.40%	

Keterangan : T : Tuntas
TT : Tidak Tuntas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain tindakan kelas dengan desain penelitian tindakan model Kemmis dalam Arikunto(2006:97) berdasarkan siklus-siklus. Sesuai dengan penelitian yang telah melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus karena dalam siklus kedua dirasa sudah ada peningkatan untuk kemampuan berekspresi melalui kartu bergambar anak Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya.

1. Pra Siklus

- Kegiatan guru untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi penggunaan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berekspresi serta aktivitas anak dalam kegiatan belajar-mengajar.
- Kegiatan anak untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses belajar mengajar.

Ketuntasan belajar dikatakan berhasil apabila anak telah mencapai presentase 75 % diberi keterangan B mendapatkan nilai (* 3) jika sangat mampu merespon gambar sesuai yang dicontohkan. Nilai cukup (C) dengan persentase 50 % mendapatkan nilai (*2) jika anak sudah ada respon, nilai kurang (K) dengan persentase

Berdasarkan tabel tersebut, maka ketuntasan belajar untuk indikator. Anak kurang merespon gambarsebesar 22 %. Untuk anak mampu dalam melihat gambar sebesar 26 % dan untuk anak sangat merespon gambar 29 %.

Tabel di atas menjelaskan bahwa dari 10 anak ternyata hanya 3 anak yang mencapai ketuntasan (T) dan sebanyak 7 anak belum mencapai ketuntasan belajar pada kemampuan berekspresi (TT).

Berdasarkan standart ketuntasan kelas yang telah ditetapkan sebelumnya, maka nilai pada kemampuan berekspresi anak masih dianggap “Tidak Tuntas” maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tindakan kelas melalui kegiatan bermain kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berekspresi anak.

2. Siklus I Pertemuan I. tanggal 16 Juli 2012

A. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada siklus I Pertemuan I peneliti bersama guru Kelompok Bermain membuat perencanaan berisi kesiapan guru dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berekspresi kegiatan ini berupa pembuatan RKH.

Adapun langkah-langkah adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti merencanakan pelaksanaan pembelajaran

- 2) Peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media. Yaitu kartu gambar.
- 3) Peneliti membuat instrumen observasi untuk anak dan guru.
- 4) Guru membuat evaluasi pembelajaran.

b. Tindakan

Pada siklus I pertemuan I dilaksanakan 1 hari pada tanggal 16 Juli 2012, yang berlangsung mulai pukul 07.30 – 09.30 jumlah 10 anak. Terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Pertemuan I, guru menyiapkan media yaitu kartu gambar. Guru juga memberikan penguatan kepada anak tentang cara penggunaan kartu gambar.

Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengimplementasikan RKH dengan menggunakan media kartu bergambar.
- 2) Anak diberi contoh cara penggunaan kartu bergambar.
- 3) Guru bertanya jawab dengan anak tentang gerakan-gerakan berekspresi.

Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus I pertemuan I ini meliputi:

a.) Kegiatan Awal

Merupakan kegiatan untuk mempersiapkan dan mengkondisikan anak dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi:

- 1) Berbaris, berdo'a dan salam.
- 2) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini
- 3) Guru mengajak anak meniru gerakan jasmani

b.) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan diajarkan hari ini pada anak
- 2) Guru menjelaskan cara-cara penggunaan kartu bergambar
- 3) Guru memberi semangat agar anak termotivasi untuk menirukan gerakan.

c.) Kegiatan akhir

- 1) Guru bertanya jawab dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang dalam kemampuan berekspresi.

C. Observasi siklus I pertemuan I

Pada observasi berjalan bersamaan melalui pengamatan terhadap anak dan guru yang terdiri dari daftar penilaian anak sebelum dan sesudah menggunakan media kartu gambar,

1) Observasi aktivitas guru

Tabel 4.2

Hasil observasi guru siklus I pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kegiatan awal Guru menyapa dan memberi salam				√	4:sangat baik 3:baik 2:cukup 1:kurang
2	Guru bercakap dengan anak tentang pelajaran hari ini			√		
3	Kegiatan inti Guru memperlihatkan kartu gambar			√		
4	Guru memberi rangsangan agar anak tertarik untuk berekspresi			√		
5	Guru mendemonstrasikan gerakan sesuai gambar yang disediakan			√		
6	Kegiatan akhir Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak			√		
7	Guru mengevaluasi kegiatan hari ini			√		
Jumlah		0	1	5	1	
Jumlah x skor		0	2	1	4	
Persentase (%)		75%				

Nilai jika dikonversikan ke dalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kriteria "Cukup"

2) Observasi aktivitas anak

Tabel 4.3
Hasil observasi anak siklus I pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	Kegiatan awal					4:sangat baik
1	Anak membalas salam dan menjawab salam				√	3:baik
2	Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.		√			2:cukup
3	Kegiatan Inti Anak dapat menjawab kartu gambar yang diperlihatkan			√		1:kurang
4	Anak mampu mengikuti gerakan sesuai gambar yang disediakan.		√			
5	Anak mampu memperagakan sesuai yang ditunjukkan.	√				
6	Kegiatan akhir Anak termotivasi untuk memperagakan.		√			
7	Anak merespon setiap kartu gambar yang ditunjukkan.	√				
	Jumlah	2	3	1	1	
	Jumlah x skor	2	6	3	4	
	Persentase (%)	53,57 %				

Nilai jika dikonversikan ke dalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kriteria “cukup”

Persentase hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan pertama adalah 53,57 % sehingga perlu mengadakan perbaikan pada siklus I pertemuan II.

Pada langkah perencanaan guru telah menetapkan nilai minimum batas ketuntasan yang harus dicapai sebagai batas pencapaian ketuntasan yaitu 76 %.

Dengan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan guru mengucapkan salam kepada anak. Setelah berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan peneliti dan teman sejawat terhadap kemampuan

bereksprei anak siklus I pertemuan I ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4
Penilaian kemampuan merespon gambar siklus I pertemuan I

No	Nama anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut												Jumlah	%	Ket
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Isk			√				√				√		9	75 %	T
2	Byn		√					√				√		8	66,6 %	T
3	Mkr	√						√				√		7	58,3 %	T
4	Fz	√					√					√		6	50 %	T
5	Nn			√				√				√		12	100 %	T
6	Ksy			√			√					√		11	91,6 %	T
7	Jsm	√					√				√			5	41,6 %	T
8	Cl	√					√				√			6	50 %	T
9	Fw			√				√				√		12	100 %	T
10	Rh			√				√				√		12	100 %	T
	Jumlah	2	3	1	4	0	3	4	3	1	1	4	4			
	Jumlah x skor	2	6	3	16	0	6	12	12	1	2	12	16			
	Persentase	27 %				30 %				31 %						
														P=5		T
														0%		=4
																T
																=6

Berdasarkan standar ketuntasan kelas yang telah ditetapkan sebelumnya pada siklus I pertemuan I masih dianggap “tidak tuntas”

Berdasarkan hasil perkembangan kemampuan bereksprei di atas menjelaskan bahwa dari 10 anak ternyata mencapai ketuntasan hanya sebesar 50 % atau sebanyak 4 anak sehingga peneliti perlu melakukan pertemuan II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data pelaksanaan siklus I pertemuan I dalam kemampuan bereksprei anak masih banyak yang perlu ditingkatkan dikarenakan kurangnya minat anak untuk memperagakan. Hal ini disebabkan guru kurang menarik dalam memberi contoh.

B. Pertemuan II Siklus I

Pelaksanaan pertemuan II dimaksudkan untuk mengatasi kendala-kendala dan memperbaiki proses pembelajaran agar masalah yang terdapat pada siklus I pertemuan I dapat teratasi. Adapun pelaksanaannya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Beberapa anak tidak menghiraukan penjelasan guru sehingga anak kurang memahami.
- 2) Kurangnya minat anak untuk menirukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada proses pembelajaran siklus I pertemuan II sebagai kekuatan untuk siklus berikutnya yaitu:

- a) Guru melaksanakan rencana tindakan sesuai dengan RKH
- b) Guru memberikan motivasi untuk anak yang belum mampu dalam berekspresi.
- c) Guru memberikan penghargaan untuk anak yang sudah mampu dalam berekspresi.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti merencanakan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu kartu gambar .
- 3) Peneliti membuat instrument observasi untuk anak dengan guru.
- 4) Guru membuat evaluasi pembelajaran.

b. Tindakan

Pada siklus I pertemuan II ini dilaksanakan selama satu hari yaitu pada tanggal 18 Juli 2012 yang berlangsung mulai pukul 07.00 – 09.30.

Pada pertemuan II, guru menyiapkan kartu gambar yang berwarna, agar anak lebih tertarik dan peneliti juga memperagakannya langsung. Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengimplementasikan RKH dengan menggunakan media kartu gambar yang lebih menarik supaya anak tertarik untuk memperagakannya.
- 2) Anak diberi contoh cara penggunaan kartu bergambar.
- 3) Guru bertanya jawab dengan anak tentang gerakan-gerakan berekspresi.

Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus I pertemuan II ini meliputi:

a) Kegiatan awal

Merupakan kegiatan untuk mempersiapkan dan mengkondisikan anak dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi:

- (1) Berbaris, berdo'a dan salam.
- (2) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini.
- (3) Guru mengajak anak meniru gerakan jasmani.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan diajarkan hari ini pada anak.
- (2) Guru menjelaskan cara-cara penggunaan kartu bergambar.

- (3) Guru memberi semangat agar anak termotivasi untuk menirukan gerakan.

c) Kegiatan akhir

- (1) Guru bertanya jawab dengan anak tentang kegiatan yang telah dilakukan.
- (2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang dalam kemampuan berekspresi.

C. Observasi siklus I pertemuan II

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2013 yang hasil observasinya adalah sebagai berikut:

1) Observasi aktivitas guru

Tabel 4.5

Hasil observasi guru siklus I pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Kegiatan awal						4: Sangat baik 3: Baik 2: Cukup 1: Kurang
1	Guru menyapa dan memberi salam			√		
2	Guru bercakap dengan anak tentang pelajaran ini.			√		
Kegiatan Inti						
3	Guru memperlihatkan kartu gambar				√	
4	Guru memberi rangsangan agar anak tertarik untuk berekspresi			√		
5	Guru mendemonstrasikan gerakan sesuai gambar yang disediakan.			√		
Kegiatan akhir						
6	Guru memberikan motivasi dan penghargaan kepada anak.			√		
7	Guru mengevaluasi kegiatan hari ini.		√			
Jumlah		0	1	4	2	
Jumlah x skor		0	2	1	8	
Persentase (%)		78,5 %				

2) Observasi aktivitas anak

Tabel 4.6

Hasil observasi anak siklus I pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	Kegiatan awal				√	4:sangat baik 3:baik 2:cukup 1:kurang
1	Anak membalas salam dan menjawab salam				√	
2	Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.			√		
3	Kegiatan Inti Anak dapat menjawab kartu gambar yang diperlihatkan			√		
4	Anak mampu mengikuti gerakan sesuai gambar yang disediakan.		√			
5	Anak mampu memperagakan sesuai yang dicontohkan.		√			
6	Kegiatan akhir Anak termotivasi untuk memperagakan.			√		
7	Anak merespon setiap kartu gambar yang ditunjukkan.	√				
Jumlah		1	2	3	1	
Jumlah x skor		1	4	9	4	
Persentase (%)		64,2 %				

Nilai konversikan ke dalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kriteria “cukup baik”.

Persentase hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan II adalah sebesar 64,2% sehingga peneliti mengadakan perbaikan pada siklus II pertemuan I

1) Observasi kemampuan merespon gambar

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam kepada anak. Setelah itu, guru bercakap-cakap pada anak tentang kegiatan hari ini.Selanjutnya, guru mengeluarkan media kartu bergambar untuk mendemonstrasikan kepada anak.

Tabel 4.7

Penilaian kemampuan merespon gambar siklus I pertemuan II

No	Nama anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut												Jumlah	%	Ket
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Isk				√			√				√		10	83,33%	T
2	Byn			√				√				√		9	75%	T
3	Mkr		√					√				√		8	66,6%	T
4	Fz		√					√				√		8	66,6%	T
5	Nn				√			√					√	12	100%	T
6	Ksy				√			√					√	12	100%	T
7	Jsm			√				√			√			8	66,6%	T
8	Cl			√				√			√			8	66,6%	T
9	Fw				√			√					√	12	100%	T
10	Rh				√			√					√	12	100%	T
Jumlah		0	2	3	5	0	0	6	4	0	2	4	4			
Jumlah x skor		0	4	9	20	0	0	18	16	0	4	12	16			
Persentase			33%					34%			32%					
														P :	60%	T.5
																T.5

Keterangan :T: Tuntas

TT: Tidak Tuntas

Berdasarkan standart ketuntasan kelas yang telah ditetapkan sebelumnya, maka nilai pada siklus I pertemuan II dianggap “tindak tuntas”.

Berdasarkan hasil kemampuan berekspresi di atas menjelaskan bahwa 10 anak ternyata mencapai ketuntasan belajar sebesar 60% atau sebanyak 5 anak sehingga peneliti meneruskan kembali ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Mengacu pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar adalah 60 %, maka peneliti tindakan kelas dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3. Siklus II Pertemuan I

A. Pertemuan I Siklus II

a) Perencanaan

Pada siklus II pertemuan II peneliti bersama guru Kelompok Bermain membuat perencanaan berisi kesiapan guru dalam peningkatan kemampuan berekspresi kegiatan ini berupa pembuatan RKH.

Adapun. Langkah-langkah adalah sebagai berikut

1. Peneliti merencanakan pelaksanaan pembelajaran

2. Peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media yaitu kartu gambar.
3. Peneliti membuat instrument observasi untuk anak dan guru
4. Guru membuat evaluasi pembelajaran

b. Tindakan

Pada siklus II pertemuan I dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 23 juli 2012 yang berlangsung mulai pukul 07.30 jumlah 10 anak terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Pertemuan I, guru menyiapkan media yaitu kartu gambar. Guru juga memberikan penguatan kepada anak tentang cara penggunaan kartu gambar.

Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru mengimplementasikan RKH dengan media kartu bergambar
2. Anak diberi contoh penggunaannya
3. Guru bertanya jawab dengan anak tentang gerakan dan berekspresi

Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus II pertemuan I ini meliputi:

a) Kegiatan awal

Merupakan persiapan dan mengkondisikan anak dalam mengikuti pembelajaran yang meliputi:

- (1) Berbaris, berdoa dan salam
- (2) Guru bercakap tentang pembelajaran hari ini
- (3) Guru mengajak anak untuk bernyanyi

b) Kegiatan inti

- (1) Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan diajarkan hari ini pada anak
- (2) Guru menjelaskan cara-cara penggunaan kartu bergambar
- (3) Guru memberi semangat agar anak termotivasi untuk menirukan gerakan.

c) Kegiatan akhir

- (1) Guru bertanya jawab dengan anak tentang kegiatan hari ini
- (2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang dalam kemampuan berekspresi

C. Observasi siklus II pertemuan I

Pada observasi berjalan bersamaan melalui pengamatan terhadap anak dan guru yang terdiri dari daftar penilaian anak sebelum dan sesudah menggunakan media kartu gambar

1. Observasi aktivitas guru

Tabel 4.8

Hasil observasi guru siklus II pertemuan I

No.	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Kegiatan Awal						
1.	Guru menyapa dan memberi salam				√	4:sangat baik 3:baik 2:cukup 1:kurang
2.	Guru bercakap dengan anak tentang pelajaran hari ini				√	
Kegiatan Inti						
3.	Guru memperlihatkan kartu gambar				√	
4.	Guru memberi rangsangan agar anak tertarik untuk berekspresi			√		
5.	Guru mendemonstrasikan gerakan sesuai gambar yang disediakan				√	
Kegiatan Akhir						
6.	Guru memberikan motivasi dan penghargaan terhadap anak			√		
7.	Guru mengevaluasi kegiatan hari ini			√		
Jumlah		0	0	3	4	
Jumlah x skor		0	0	9	1	6
Persentase (%)		89,2 %				

2. Observasi aktivitas anak

Tabel 4.9

Hasil observasi anak siklus II pertemuan I

No	Aspek yang diamati	Skor				keterangan
		1	2	3	4	
Kegiatan Awal						
1.	Anak membalas salam dan menjawab salam				√	4:sangat baik 3:baik 2:cukup 1:kurang
2.	Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan			√		
Kegiatan Inti						
3.	Anak dapat menjawab kartu gambar yang diperlihatkan			√		
4.	Anak mampu mengikuti gerakan dengan sesuai gambar yang disediakan			√		
5.	Anak mampu memperagakan sesuai yang dicontohkan			√		
Kegiatan Akhir						
6.	Anak termotivasi untuk memperagakan			√		
7.	Anak merespon setiap kartu gambar yang ditunjukkan		√			
Jumlah		0	1	5	1	
Jumlah x skor		0	2	1	5	4
Persentase (%)		75%				

Nilai jika dikonversikan kedalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan guru termasuk dalam kriteria "Baik".

Persentase hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan I adalah 75% sehingga peneliti mengadakan peningkatan pada siklus II pertemuan II.

3. Observasi kemampuan merespon gambar

Pada kegiatan hari ini guru mengeluarkan media kartu bergambar untuk mendemonstrasikan kepada anak.

Tabel 4.10

Penilaian kemampuan merespon gambar siklus II pertemuan I

No.	Nama anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut												Jumlah	%	Ket
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Isk				√				√				√	11	91,6 %	
2	Byn			√					√				√	10	83,3 %	
3	Mkr			√					√				√	9	75 %	TT
4	Fz			√					√				√	9	75 %	TT
5	Nn				√				√				√	12	100 %	T
6	Ksy				√				√				√	12	100 %	T
7	Jsm			√					√				√	9	75 %	TT
8	Cl			√					√				√	9	75 %	TT
9	Fw				√				√				√	12	100 %	T
10	Rh				√				√				√	12	100 %	T
Jumlah		0	0	5	5	0	0	4	6	0	0	6	4		P.70 %	T= 6
Jumlah x skor		0	0	15	20	0	0	12	24	0	0	18	16			TT= 4
Persentase (%)		35 %				36 %				34 %						

Keterangan : T : Tuntas
TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan standart ketuntasan kelas yang telah ditetapkan sebelumnya, maka nilai pada siklus II pertemuan I dianggap "tuntas".

Berdasarkan hasil kemampuan berekspresi diatas menjelaskan bahwa 10 anak yang ternyata mencapai ketuntasan belajar sebesar 70% atau sebanyak 6 anak sehingga peneliti meneruskan sampai kesiklus berikutnya.

c. Refleksi

Mengacu pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar adalah 70%, maka penelitian tindakan kelas dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pertemuan II siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II pertemuan II ini untuk mengatasi kendala-kendala yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Beberapa anak tidak menghiraukan, sehingga guru harus melakukan variasi suatu gerakan.

2) Anak kurang merespon gambar
3) Media pertama gambar tidak berwarna, sehingga guru membuat variasi warna agar menarik.

Pada siklus II kegiatan perencanaan rencana perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berekspresi anak.

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- Peneliti merencanakan pelaksanaan perbaikan dalam pembelajaran
- Peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu gambar
- Peneliti menyediakan variasi warna dalam media
- Peneliti membuat instrument observasi untuk anak dan guru.
- Peneliti membuat observasi kemampuan berekspresi anak
- Guru membuat evaluasi pembelajaran

Pada siklus II ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu tanggal 25 juli 2012 yang berlangsung pukul 07.00-09.30.

Adapun secara terperinci tindakan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- Guru mengimplementasikan RKH dengan menggunakan kartu gambar
 - Anak diberi contoh cara penggunaannya
 - Guru bertanya jawab dengan anak tentang kartu gambar yang diperlihatkan
- Sedangkan langkah-langkah tindakan pada siklus II pertemuan II ini meliputi:

- a) Kegiatan awal
- (1) Berbaris, berdoa dan salam
 - (2) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran hari ini
 - (3) Guru mengajak anak melakukan kegiatan fisik motorik.

- b) Kegiatan inti
- (1) Guru menjelaskan kegiatan yang akan diajarkan hari ini pada anak
 - (2) Guru menjelaskan macam-macam kartu gambar
 - (3) Guru menjelaskan cara penggunaannya
 - (4) Guru memuji/memberi semangat agar anak termotivasi

- c) Kegiatan akhir
- (1) Guru bertanya jawab dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan
 - (2) Guru melakukan pendekatan pada anak yang masih kurang dalam kemampuan berekspresi.

C. Observasi Siklus II pertemuan II
Siklus II pertemuan II pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2012 yang hasil observasinya adalah sebagai berikut:

1) Observasi aktivitas guru

Tabel 4.11
Hasil observasi guru siklus II pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Kegiatan Awal						
1	Guru menyapa dan memberi salam				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
2	Guru bercakap dengan anak tentang pembelajaran hari ini				√	
Kegiatan Inti						
3	Guru memperlihatkan kartu gambar				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
4	Guru memberi rangsangan agar anak tertarik untuk berekspresi				√	
5	Guru mendemonstrasikan gerakan sesuai gambar yang disediakan				√	
Kegiatan Akhir						
6	Guru memberikan motivasi dan penghargaan terhadap anak				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
7	Guru mengevaluasi kegiatan hari ini				√	
Jumlah		0	0	2	5	
Jumlah x skor		0	0	6	20	
Persentase (%)		92,8 %				

2) Observasi Aktivitas Anak

Tabel 4.12
Hasil observasi Anak Siklus II pertemuan II

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Kegiatan Awal						
1	Anak membalas salam dan menjawab salam				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
2	Anak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan				√	
Kegiatan Inti						
3	Anak dapat menjawab kartu gambar yang diperlihatkan				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
4	Anak mampu mengikuti gerakan sesuai gambar yang disediakan				√	
5	Anak mampu memperagakan sesuai yang dicontohkan				√	
Kegiatan Akhir						
6	Anak termotivasi untuk memperagakan				√	4: sangat baik 3: baik 2: cukup 1: kurang
7	Anak merespon di setiap kartu gambar yang ditunjukkan				√	
Jumlah		0	0	2	5	
Jumlah x skor		0	0	6	20	
Persentase (%)		92,8%				

Nilai jika dikonversikan ke dalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru termasuk dalam kriteria "sangat baik".

Persentase hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan II sebesar 92,8% sehingga peneliti menghentikan penelitian. Setelah berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan peneliti dan teman sejawat terhadap kemampuan berekspresi anak pada siklus II pertemuan II diperoleh hasil sebagai berikut :

Hasil observasi aktivitas anak siklus II, teman sejawat memberikan penilaian 92,8%. Penilaian yang diberikan tersebut telah melebihi dari target yang diharapkan.

3) Observasi kemampuan merespon gambar

Tabel 4.13
Penilaian Kemampuan Merespon Gambar Siklus II
Pertemuan II

No	Nama anak	Indikator Ekspresi marah, sedih, takut															
		Anak kurang merespon gambar				Anak mampu dalam melihat gambar				Anak sangat merespon gambar							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Isk				√								√				
2	Byn			√									√				
3	Mkr				√				√				√				
4	Fz			√									√				√
5	Nn				√								√				
6	Ksy				√								√				√
7	Jsm			√					√							√	
8	Cl			√					√							√	
9	Fw				√								√				√
10	Rh				√								√				√
JUMLAH		0	0	4	6	0	0	3	7	0	0	5	5				
JUMLAH x		0	0	1	2	0	0	9	2	0	0	1	20				
SKOR				2	4			8	8			5	5				
%		36%				37%				35%							

Keterangan : T = tuntas
TT = tidak tuntas

Berdasarkan standart ketuntasan kelas yang telah ditetapkan sebelumnya maka nilai pada siklus II pertemuan II sudah dianggap “tuntas”.

Berdasarkan hasil kemampuan berekspresi di atas menjelaskan bahwa dari 10 anak ternyata yang telah mencapai ketuntasan belajar sebesar 92,8% atau sebanyak 8 anak sehingga peneliti menghentikan penelitian dan sudah mencapai target yang diinginkan.

d. Refleksi

Mengacu pada kondisi tersebut serta melihat jumlah anak yang mencapai ketuntasan belajar adalah 92,8% melebihi dari yang diharapkan yaitu 76%. Maka penelitian tindakan kelas melalui kegiatan berekspresi dengan media kartu gambar dianggap telah berhasil.

Berdasarkan hasil rangkuman penemuan data di atas didapatkan kesimpulan bahwa dengan kegiatan berekspresi dengan kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berekspresi anak. Hal ini dapat terlihat dari hasil akhir anak dalam berekspresi.

B. Pembahasan

Anak Kelompok Bermain Al-Wahyu Gayungan dari 10 anak ada 2 anak mengalami kesulitan pada kemampuan berekspresi. Melalui media kartu bergambar menyebabkan anak tidak dapat memperagakan dengan baik.

Kelompok Bermain adalah masa emas yang memerlukan bimbingan, tuntunan yang

konkret bagi perkembangan selanjutnya. Dengan diberikan permainan memperagakan melalui media kartu bergambar anak kelompok bermain al-wahyu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berekspresinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh

Arsyad (2009 ; 4) “ bahwa media merupakan alat bantu atau alat peraga yang digunakan sebagai sarana untuk mempermudah anak dalam menerima materi pelajaran. Media tersebut merupakan sarana fisik yang mengandung komponen sumber belajar atau penyampaian materi yang dapat merangsang anak untuk belajar”.
Dari temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam siklus I menghasilkan skor yang rendah yaitu 53,57% untuk anak yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan suatu gambar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berekspresi anak masih rendah yang disebabkan oleh ketidak bisaan anak dalam memperagakan suatu gambar sehingga anak tidak mampu menyelesaikan tugas dengan usahanya sendiri, artinya anak masih memerlukan bantuan dalam mengekspresikan suatu gambar.

Siklus I peneliti mengalami kegagalan dari apa yang telah direncanakan. Adapun kegagalan yang dirasa dalam siklus ini adalah : “sering anak tidak bisa mengekspresikan suatu gambar dan merespon gambar”

Berpijak dari kegagalan-kegagalan yang terjadi pada siklus I maka peneliti berusaha mengadakan perencanaan kembali dan melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dalam pemberian tindakan pada siklus II.

Pemberian siklus II dilakukan beberapa perbaikan, antara lain :
merubah bentuk pembelajaran dengan cara memberi reward yang berupa sebuah hadiah seperti memberikan pin berbentuk bintang pada saat anak dapat mengerjakan apa yang diperintahkan oleh peneliti.

Dengan adanya perbaikan dalam siklus II, hasil yang dicapai cukup memuaskan. Perubahan nilai rata-rata yang dicapai oleh anak pada siklus II > siklus I (64,2% > 53,57%) untuk 5 anak tersebut. Terlihat pada penilaian awal kemampuan berekspresi anak yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 40%. Pada siklus I meningkat menjadi 50% dan pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 70%. Dan hasil akhir minimal pada siklus II telah memberikan peningkatan pada kemampuan berekspresi anak.

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan secara bertahap, dimana perencanaan tindakan pada siklus I bersumber dari masalah-masalah yang menghambat kemampuan berekspresi anak sehingga kemampuan awal dalam kemampuan berekspresi anak relatif

rendah. Dengan menggunakan media kartu gambar diharapkan anak menjadi lebih mampu dalam berekspresi.

Dengan kreativitas dan inovasi guru untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi, baik dialami guru maupun anak sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran dalam semua tingkatan. Perbaikan media dan langkah-langkah tindakan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru berpengaruh sangat signifikan pada aktifitas pembelajaran murid.

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus II juga membedakan efektivitas pembelajaran berdasarkan skor nilai kemampuan berekspresi anak. Hal ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dari tahap-tahap tindakan kelas (siklus pembelajaran) yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan berekspresi dengan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan berekspresi anak Kelompok Bermain Al-Wahyu Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut :

A. Simpulan

Tingkat keberhasilan dalam upaya peningkatan kemampuan berekspresi anak Kelompok Bermain tergantung pada kreativitas dan inovasi yang dilakukan secara berulang-ulang. Dalam penelitian ini terjadi peningkatan kemampuan berekspresi anak dengan perubahan nilai rata-rata yang dicapai masing-masing anak pada siklus II > siklus I (64,2% > 53,57%) untuk 5 anak.

B. Saran

Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi masukan bagi guru Kelompok Bermain bahwa kegiatan berekspresi dengan kartu bergambar dapat dipakai sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berekspresi anak, dan guru dapat memilih media yang mudah dipahami oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

Agib, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas* untuk SD, SLB dan TK CV Yrahama Widya Bandung

-----, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas* untuk SD, SLB dan TK CV Yrahama Widya, Bandung

Arikunto Suharsimi, 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta Bumi Aksara.

-----, 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, Rineka Cipta

Departemen Pendidikan Nasional, 2004. *Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa*, Departemen Pendidikan Nasional

Arman Yurisaldi Saleh, 2010. *10 Cara Merevolusi Otak Kanan Anak*, Jakarta PT. Buku Kita.

Hurlock Elizabeth B, 1997. *Perkembangan Anak* , PT Gelora Aksara Pratama

M. Nazir 1995. *Metode Penelitian* .Ghalia Indonesia.

Sadiman, Arif, 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta PT Raja Grafindo Persada

-----, 2003. *Media Pendidikan*, Jakarta Media Raja Grafindo

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT . Grasindo.

Widia Pekerti, dkk. *Metode Pengembangan Seni*, PGTK 2402/4 SKS/MODUL 1-12.

Hamalik, 1986, *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.

-----, 1994. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan*, Bandung. Citra Aditya Bakti

Multiple Intellegences Around the world Jie-Qi Chen seara moran. Howard Gardner Editors Bjossey-Bass a wiley imprint www.josseybass.com

IGAK Wardhani, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* , IDIK 4008/2SKS/MODUL 1-6 UNIVERSITAS TERBUKA.

Uno. Hamzah B, 2006. *Orientasi Baru Psikologi Pembelajaran*, Jakarta Bumi Aksara.

Munadi, 2008., *Media Pembelajaran* Jakarta Gaung Persada.

Arsyad Azhar, 2006. *Media Pembelajaran*, Jakarta Raja Grafindo Persada

-----, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta Raja Grafindo Persada

Sudjana, Rivai, 1992. *Media Pengajaran*, Bandung Sinar Baru

Rohani Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta Rineka Cipta

Soelasko, 1980. *Media Gambar*, Jakarta

Rahadi, 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta Dirjen Dikti Depdikbud

Sudijono, 1987. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta Raja Grafindo Persada.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya