



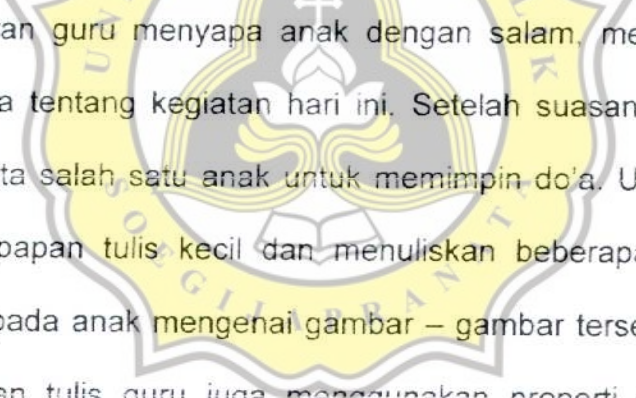
## OBSERVASI

### SEBELUM TREATMENT dan SESUDAH TREATMENT

### MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK USIA 3 -4 TAHUN

Diberikan dalam bentuk *circle time* ( Saat lingkaran )

#### SAAT LINGKARAN



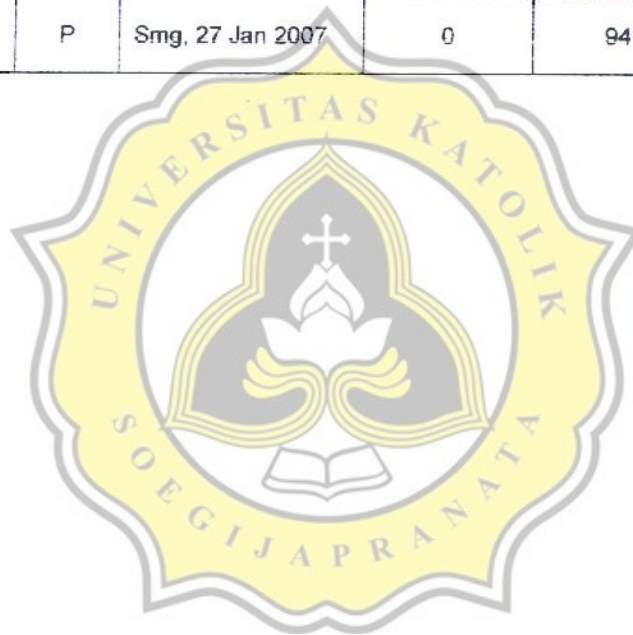
Saat lingkaran guru menyapa anak dengan salam, menanyakan kabar dan bercerita tentang kegiatan hari ini. Setelah suasana nyaman maka Guru meminta salah satu anak untuk memimpin do'a. Usai berdo'a guru mengambil papan tulis kecil dan menuliskan beberapa gambar. Guru bertanya kepada anak mengenai gambar – gambar tersebut. Di samping melalui papan tulis guru juga menggunakan properti berupa gambar. Gambar – gambar tersebut berkaitan dengan alat transportasi, rekreasi, diri sendiri, binatang, alat – alat komunikasi, air api dan udara, Tanah air dan lingkunganku. Dari percakapan tersebut maka rater I dan II akan mencatat kata – kata yang dikeluarkan oleh anak.





**B – 1 DATA SUBYEK PENELITIAN KELOMPOK EKSPERIMEN**

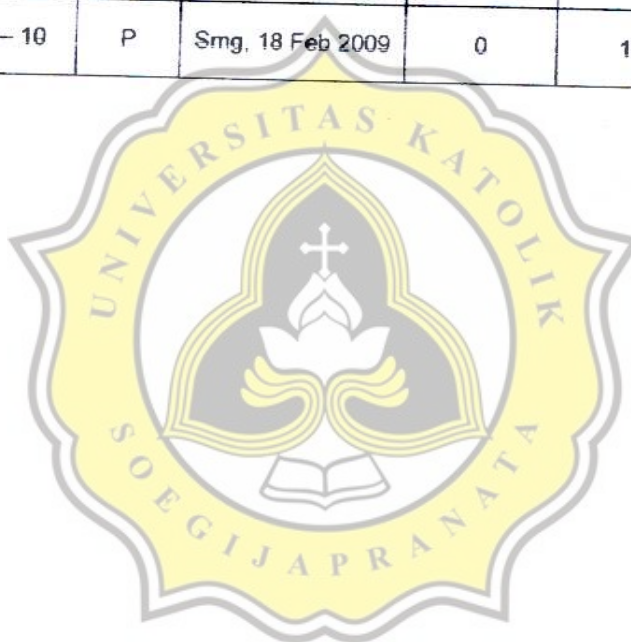
NO	KODE Subyek	JENIS KEL	TTL	Obs sebelum Treatment	Obs sesudah Treatment	Gain Score
1	S – 1	P	Smg, 10 Nov 2009	16	69	53
2	S – 3	L	Smg, 30 Jan 2009	38	107	69
3	S – 4	L	Smg, 10 Mar 2009	13	99	86
4	S – 8	L	Smg, 24 Mei 2009	2	74	72
5	S – 9	P	Smg, 27 Jan 2007	0	94	94





## B – 2 DATA SUBYEK PENELITIAN KELOMPOK KONTROL

NO	KODE Subyek	JENIS KEL	TTL	Obs sebelum Treatment	Obs sesudah Treatment	Gain Score
1	S – 2	L	Mgl, 15 Okt 2009	23	37	14
2	S – 5	L	Kudus, 5 Agt 2009	7	17	10
3	S – 6	P	Smg, 2 Juli 2009	0	15	15
4	S – 7	L	Byl, 4 Juni 2009	17	14	-3
5	S – 10	P	Smg, 18 Feb 2009	0	15	15



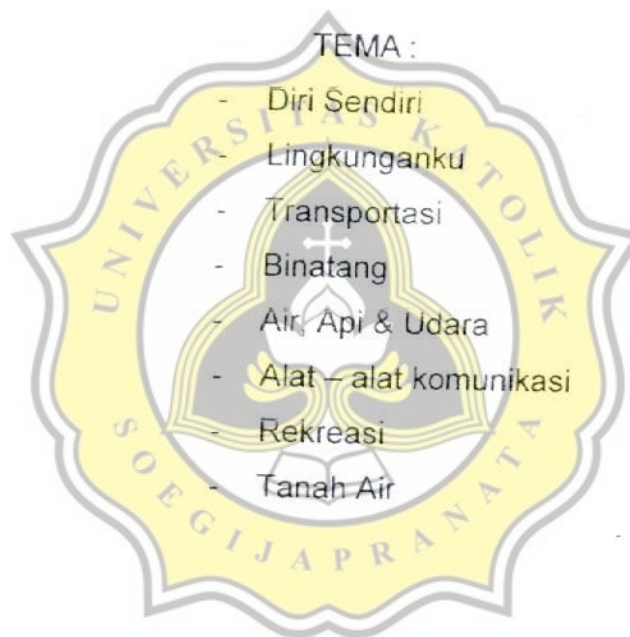






# SILABUS PENGAJARAN SENTRA MAIN PERAN UNTUK ANAK USIA 3 - 4 TAHUN

Diterapkan sebagai treatment penelitian eksperimen  
meningkatkan kosakata anak usia 3 – 4 tahun  
dalam rangka penyusunan Tesis



Oleh : Luluk Elyana

NIM : 11.92.0005

**MAGISTER SAINS PSIKOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG 2012**

## SENTRA MAIN PERAN I

PERTEMUAN : I

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut.
  - d. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi

JENIS	: MAKRO
TEMA	: DIRI SENDIRI
SUB TEMA	: Bersiap ke sekolah
PERAN GURU	: Sutradara, motivator dan fasilitator
PERAN ANAK	: Pemain
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
NAMA ANAK	: S – 1, S-3,S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Kasur, bantal dan dipan Almari, Hanger baju, tas sekolah, Loker Sepatu, Jam Weker, Tissue, wastafel pura – pura, mobil –mobilan antar jemput, topi, seragam, baju dewasa untuk papa, mama, peralatan makan.

### KOSA KATA YANG DIGUNAKAN

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Jam Weker, wastafel, selimut, sikat dan pasta gigi, hanger, almari, papa, mama
2	Kata Kerja	Berdering, do'a, sarapan pagi, ucapan salam
3	Kata sifat	Rajin
4	Kata fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
	<b>JENIS KOSAKATA LAIN</b>	<b>KATA YANG DIGUNAKAN</b>
1	Kata benda umum	Jam Weker, wastafel, selimut, sikat & pasta gigi, hanger, almari.
2	Kata benda khusus	Ayah, papa, mama, bapak, ibu
3	Kata kerja	Berdering, do'a, sarapan pagi, ucapan salam.
4	Kata Keadaan	Fajar, separo, penuh, tepat, rajin, separo.
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan Sosial	Silakan, ya, tidak

#### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Setting ruangan dan penggunaan properti

#### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Pada pijakan sebelum main pemateri membangun sense of belonging, membangun pengetahuan anak, memberikan stimulasi untuk berkomunikasi dan mengenalkan kosakata baru melalui media gambar atau barang, mengenalkan aturan main. Hal ini dilakukan

pemateri untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang sistematis dengan langkah main yg teratur

Ketika anak sudah masuk dalam bentuk Circle kecil ( jumlah 7 anak) ke dalam sentra main peran maka guru memberikan pengarahan kepada anak bahwa saat ini anak – anak berada dalam satu sentra yang bernama sentra main peran. Dan guru menjelaskan kepada anak bahwa kita akan bermain pura – pura dengan mengambil tema Diri Sendiri dan Sub Tema “Persiapan berangkat Sekolah “. Guru memberikan gambaran kepada anak akan peran yang akan dilakukan dan menawarkan anak peran – peran yang akan digunakan. Misalnya “ siapa yang akan menjadi ayah ?, siapa yang akan jadi sopir antar jemput sekolah? siapa yang akan berperan sebagai anak ?

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatannya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main.

### 4. PIJAKAN SESUDAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Dalam pijakan ini yang dilakukan oleh guru adalah membantu anak mengingat kembali pengalaman mainnya (*review*), menguatkan konsep yg telah ditemukan anak, mengembangkan kemampuan kosakata dan komunikasi, membiasakan bekerja tuntas (*start and finish*) dan mengembangkan sikap tanggung jawab serta disiplin.

### DESKRIPSI CERITA

S 4 dan S 1, adalah satu keluarga. S 4 dan S 1 masih tidur bersama mama dan papa. Mama ( S 9) memasang jam weker agar bisa bangun tepat waktu.

Begitu jam weker berbunyi : kiiiiiiiiiiiiing.....!!!!!!, papa (S 8 ) dan mama bangun sambil mengatakan “ jam weker berdering !!!, fajar telah tiba !!!” dan segera membangunkan S 4 dan S 1.

Papa : “Ayo bangun anak anak.....”( sambil menepuk – nepuk paha keduanya )

S 4 dan S 1 : ( bereaksi alami sebagaimana anak – anak )

Mama : “ Ayo membaca do’a “

S 4 dan S 1 : ( sedang membaca do’a bangun tidur )

Guru mengajak keempatnya bernyanyi bersama – sama sambil melakukan pembiasaan:

“ Pagi hari aku bangun pagi melipat selimut dengan rapi

Lalu mandi dan gosok gigi shalat shubuh tak lupa lagi

Tak lupa tugasku setiap hari sembahyang wajibku yang lima kali

Shubuh diuhur ashar maghrib dan isya

Tak akan aku lupa selama – lamanya.”

Guru memberi pengarahan kepada para pemain. Nah temen – temen sekarang kita bersiap – siap berangkat ke sekolah. Temen – temen harus memakai baju apa ?

Para pemain menjawab : “ Seragam sekolah “.

Guru : “ Di mana tempatnya ? “

Para pemain menjawab : “ Di Almari “

(Papa dan mama duduk di kursi sementara para pemain lain beradegan mengambil seragam di almari yang di hanger lalu berusaha memakainya sendiri )

Guru mengarahkan peran mama untuk berimprovisasi menyiapkan sarapan pagi di dapur ( adegan memasak ) dan menyiapkan bekal yang di

bawa ke sekolah. Guru juga mengarahkan para pemain lain untuk membantu mama di dapur.

( Guru mengarahkan untuk sarapan bersama termasuk papa dan mama dan meminta mereka membaca do'a sebelum makan )

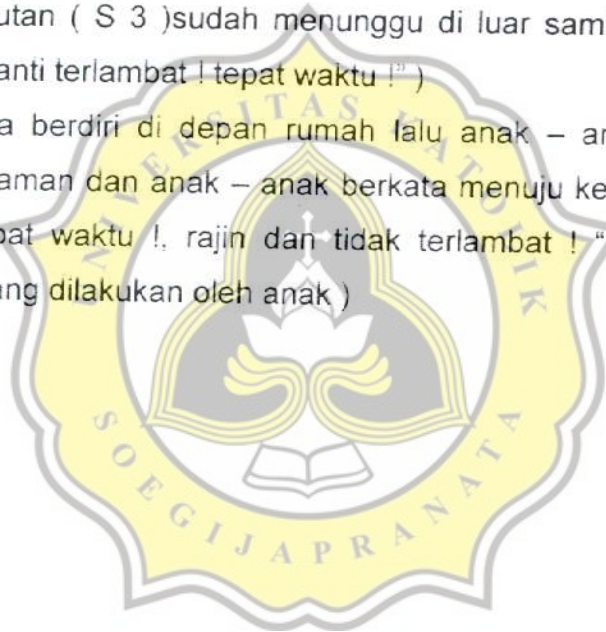
( Adegan makan.....)

( Selesai makan guru memberikan stimulasi kepada anak apa yang harus dilakukan selesai makan ? dan meminta salah satu dari mereka untuk memimpin do'a )

( Mengajak anak untuk mengerti apa saja yang harus dipakai dan di bawa ketika berangkat ke sekolah)

( Mobil jemputan ( S 3 ) sudah menunggu di luar sambil berteriak “ ayo berangkat ! nanti terlambat ! tepat waktu ! ” )

( Papa mama berdiri di depan rumah lalu anak – anak keluar rumah sambil bersalaman dan anak – anak berkata menuju ke mobil jemputan “ berangkat tepat waktu !, rajin dan tidak terlambat ! ” guru mengamati improvisasi yang dilakukan oleh anak )



## PERTEMUAN II

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan dan jenis kata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata ganti dan kata keadaan yang berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal anak baik secara reseptif maupun ekspresif
  - Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - Melatih anak untuk terbiasa berbicara dengan stimulasi media bermain peran
  - Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut.
  - Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi



**SENTRA MAIN PERAN II**

JENIS : MIKRO  
 TEMA : Lingkunganku  
 SUB TEMA : Menjaga kebersihan lingkungan  
 PERAN GURU : Motivator dan fasilitator  
 PERAN ANAK : Sutradara  
 DURASI WAKTU : 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK : S - 1, S-3, S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN: Miniatur rumah, gereja, masjid, boneka pemain laki – laki dan perempuan, peralatan kebersihan.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSA KATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Tong sampah, tetangga, lingkungan, rumah, desa.
2	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
3	Kata sifat	Ramah
4	Kata fungsi	Untuk, apa, sebagai, karena
	<b>JENIS KOSA KATA LAIN</b>	<b>KATA YANG DIGUNAKAN</b>
1	Kata benda umum	Tong sampah, tetangga, rumah, lingkungan, desa
2	Kata benda Khusus	Bibi, mbak, kang, paman, om, pakdhe
3	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
4	Kata Keadaan	Bersih, rapi, pagi, siang, sore
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan Sosial	Dengan senang hati, siap.

**1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN**

Properti disesuaikan dengan jumlah anak dan disajikan dengan teratur sesuai dengan alur cerita. Anak di kelompokkan menjadi 3 ( tiga) dengan properti masing – masing.

## **2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)**

Pada pijakan sebelum main pemateri membangun sense of belonging, membangun pengetahuan anak, memberikan stimulasi untuk berkomunikasi dan mengenalkan kosakata baru melalui media gambar atau barang, mengenalkan aturan main. Hal ini dilakukan pemateri untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang sistematis dengan langkah main yg teratur.

Guru mengajak anak masuk dalam bentuk Circle kecil ( jumlah 7 anak) ke dalam sentra main peran dan guru memberikan pengarahan kepada anak bahwa saat ini anak – anak berada dalam satu sentra yang bernama sentra main peran. Guru menjelaskan kepada anak bahwa kita akan bermain pura – pura dengan mengambil tema Lingkunganku dan Sub Tema “Menjaga Kebersihan lingkungan “. Guru memberikan gambaran kepada anak akan peran yang akan dilakukan dan menjelaskan beberapa kegunaan dari properti tersebut. Guru hanya mengamati anak – anak tersebut dalam menjalankan sebuah cerita dan memberi kebebasan kepada anak properti mana yang akan digunakan.

## **3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)**

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main. Guru memberikan gambaran kepada anak tentang jalannya cerita dan membiarkan anak berimprovisasi sendiri sepanjang main peran mikro itu berlangsung.

Dalam main peran mikro tersebut anak benar – benar berfungsi sebagai sutradara. Anak akan berkomunikasi dengan teman sebelahnya melalui media boneka kecil – kecil yang disediakan oleh guru.

#### 4. PIJAKAN SESUDAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Dalam pijakan ini yang dilakukan oleh guru adalah membantu anak mengingat kembali pengalaman mainnya (*review*), menguatkan konsep yg telah ditemukan anak, mengembangkan kemampuan kosakata dan komunikasi, membiasakan bekerja tuntas (*start and finish*) dan mengembangkan sikap tanggung jawab serta disiplin.

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

#### DESKRIPSI CERITA

Ada sebuah Desa bernama Kenanga. Rumah – rumahnya selalu bersih. Ada peralatan kebersihan pada setiap rumah dan ada tong sampah di setiap ujung jalan.

Penduduk desanya ramah – ramah dan saling bertegur sapa. Mereka selalu membuang sampah pada tempatnya.

Mereka juga rukun dan bersahabat. Saling menghormati. Bagi yang muslim beribadah di masjid dan bagi yang beragama nasrani beribadah di gereja setiap hari minggu.

### SENTRA MAIN PERAN III

### PERTEMUAN III

#### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenai kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata depan dan kata ganti, kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kataa fungsi, kata ungkapan emosi, kata keadaan yang berkaitan dengan transportasi baik secara reseptif maupun ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut
  - d. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi

JENIS	: MAKRO
TEMA	: Transportasi
SUB TEMA	: Stasiun kereta api
PERAN GURU	: Sutradara, motivator dan fasilitator
PERAN ANAK	: Sebagai pemain
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
KODE SUBYEK	: S – 1, S-3,S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN: Meja dan kursi penjualan loket, karcis, uang kertas pura-pura, kursi tunggu, topi, jaket, baju masinis, potongan kertas yang berfungsi sebagai rel, gambar lokomotif besar.

### KOSA KATA YANG DIGUNAKAN

NO	JENIS KOSA KATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Stasiun, kereta api, loket, uang, gerbong, rel, masinis, penjual karcis.
2	Kata kerja	Membayar, menjual, mencari tempat duduk
3	Kata sifat	
4	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
	JENIS KOSA KATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Stasiun, kereta api, loket, uang, gerbong, rel.
2	Kata benda khusus	masinis, penjual karcis
3	Kata kerja	Membayar, menjual, mencari tempat duduk
4	Kata keadaan	Tenang, tertib
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan emosi	Gembira

#### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Sentra ini dibagi menjadi beberapa ruangan seperti ruang penjualan loket, ruang tunggu keberangkatan, rel dan ruang untuk gerak ketika kereta berjalan.

Guru juga menyiapkan properti berupa gambar yaitu lokomotif, gambar kereta api, dan gambar – gambar transportasi lain misalnya becak, perahu, kapal, bus, delman, sepeda onthel, sepeda motor, pesawat terbang, helikopter

#### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (waktu 15 Menit)

Pada pijakan sebelum main pemateri membangun sense of belonging, membangun pengetahuan anak, memberikan stimulasi untuk berkomunikasi dan mengenalkan kosakata baru melalui media gambar atau barang, mengenalkan aturan main. Hal ini dilakukan

pemateri untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang sistematis dengan langkah main yg teratur

Guru mengajak anak masuk dalam bentuk Circle kecil ( jumlah 7 anak) ke dalam sentra main peran dan guru memberikan pengarahan kepada anak bahwa saat ini anak – anak berada dalam satu sentra yang bernama sentra main peran. Guru menjelaskan kepada anak bahwa kita akan bermain pura – pura dengan mengambil tema Transportasi dan Sub Tema “Menjaga Kebersihan lingkungan “. Guru memberikan aturan main dan gambaran akan peran yang akan dilakukan serta kegunaan dari properti tersebut. Dalam sentra main peran makro guru sebagai sutradara dan anak sebagai pemain. Sebelum mulai guru akan menunjukkan dan menjelaskan gambar – gambar kepada anak. Dimaksudkan agar anak semakin memahami jalan cerita yang akan dimainkan. Dan tidak lupa guru memberikan tawaran kepada anak dari peran – peran tersebut. Misalnya “siapakah yang akan menjadi masinis?, siapa yang akan menjadi penumpang?, siapa yang akan menjadi penjual loket? dst.

Guru memperkenalkan anak dengan setting ruangan dan letak properti yang akan digunakan.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main.

#### 4. PIJAKAN SESUDAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Dalam pijakan ini yang dilakukan oleh guru adalah membantu anak mengingat kembali pengalaman mainnya (*review*), menguatkan konsep yg telah ditemukan anak, mengembangkan kemampuan kosakata dan komunikasi, membiasakan bekerja tuntas (*start and finish*) dan mengembangkan sikap tanggung jawab serta disiplin.

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut

#### DESKRIPSI CERITA

Banyak orang berkerumun didekat loket penjualan tiket kereta api. Mereka mengantre untuk membeli tiket tersebut. Mereka berdiri dengan teratur tidak menyerobot satu sama lain. Ada yang memakai topi, ada yang memakai jaket, ada yang membawa tas ransel, ada yang membawa koper, mereka datang dari bermacam – macam tempat.

Setelah mendapatkan tiket mereka duduk menunggu di kursi tunggu sampai kereta datang. Setelah petugas stasiun mengumumkan kereta datang maka mereka bergegas naik dan kereta berangkat sesuai dengan tujuan sambil menyanyikan lagu naik kereta api.

Sepanjang jalannya cerita tersebut diharapkan terjadi banyak dialog.

Misalnya :

- A : “ berapa harga tiket kereta ? “  
 B : “ 25 ribu rupiah “  
 C : “Kereta ini mau ke mana ?”  
 B : “ Jakarta “  
 A : “ Mau kemana? “  
 B : “ Jakarta”  
 A : “ Ke tempat siapa ?”  
 B : “ Nenek “

## PERTEMUAN IV

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata fungsi dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata fungsi dan kata keadaan yang berkaitan dengan binatang secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Melatih anak untuk terbiasa berbicara dengan stimulasi media bermain peran
  - d. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut
  - e. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi



**SENTRA MAIN PERAN IV**

- JENIS : MIKRO  
 TEMA : BINATANG  
 SUB TEMA : Menyayangi Binatang  
 PERAN GURU : Fasilitator, kreator dan motivator  
 PERAN ANAK : Sebagai sutradara  
 DURASI WAKTU : 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)  
 KODE SUBYEK : S - 1, S-3,S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Balok – balok kayu kecil untuk membuat bentuk bangunan, aneka boneka binatang kecil, miniatur pohon – pohon kecil, lepek – lepek kecil tempat makanan binatang, wadah kecil tempat memberi minum binatang.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSA KATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Jerapah, sapi, kambing, harimau, bebek, ayam, angsa
2	Kata Kerja	Memberi, makan, merawat, membersihkan
3	Kata Sifat	Buas, Jinak
4	Kata Keterangan	Jauh, dekat
	<b>JENIS KOSA KATA LAIN</b>	<b>KATA YANG DIGUNAKAN</b>
1	Kata benda umum	Jerapah, sapi, kambing, harimau, bebek, ayam, angsa
2	Kata benda khusus	
3	Kata kerja	Memberi makan, merawat, membersihkan
4	Kata keadaan	Buas, jinak
5	Kata fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata ungkapan Perasaan sosial	Kasih sayang, perhatian

### **1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN**

Guru menyiapkan properti sesuai tema baik berupa gambar seperti gambar binatang berkaki empat yang ada pada alur cerita maupun properti alat – alat main. Properti di susun secara teratur dan dibuat sebaik mungkin agar anak tertarik untuk terlibat didalamnya dan mau memainkan properti – properti tersebut sesuai dari pemahaman yang diberikan oleh guru.

### **2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)**

Pada pijakan sebelum main pemateri membangun sense of belonging, membangun pengetahuan anak, memberikan stimulasi untuk berkomunikasi dan mengenalkan kosakata baru melalui media gambar atau barang, mengenalkan aturan main. Hal ini dilakukan pemateri untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak yang sistematis dengan langkah main yg teratur.

Guru memberikan pijakan kepada anak tentang aturan main yang terdapat pada sentra main peran. Tidak lupa guru juga memberikan penjelasan bahwa saat ini anak berada pada sentra main peran. Guru menceritakan kepada anak melalui media misalnya buku atau berupa gambar – gambar tentang macam – macam hewan berkaki empat, makanan yang dimakan dan lingkungan tempat tinggalnya. Guru sebagai motivator memberikan gambaran semenarik mungkin agar anak memahami ajakan guru dan dapat menjadi sutradara dalam permainan tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru juga memperkenalkan macam – macam properti yang akan dipergunakan anak dan menjelaskan kegunaan properti tersebut.

### **3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)**

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui

dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main.

#### **4. PIJAKAN SESUDAH MAIN**

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

#### **DESKRIPSI CERITA**

Ada sebuah tempat yang dihuni oleh banyak binatang. Masing – masing binatang tersebut mempunyai kandang. Mereka hidup berdampingan. Kandang – kandang binatang tersebut setiap hari dijaga dan dirawat oleh beberapa orang yang sangat menyayangi binatang. Mereka sayang terhadap semua binatang yang ada di situ. Binatang – binatang tersebut saling bersahabat dan saling berkomunikasi satu sama lain. Mereka berkumpul, bercerita dan mencari makan bersama. Mereka hidup dalam suasana yang sangat indah.

Dalam sentra main peran ini anak akan terkesan berbicara sendiri terhadap properti – properti yang digunakan. Dari sini diharapkan kosakata anak akan meningkat.

## PERTEMUAN V

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata fungsi dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata fungsi dan kata fungsi dan kata keadaan yang berkaitan dengan air, api & udara baik secara reseptif maupun ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut
  - d. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi

**SENTRA MAIN PERAN V**

- JENIS : MAKRO  
 TEMA : AIR, API & UDARA  
 SUB TEMA : Air, api dan udara adalah sahabat kita  
 PERAN GURU : Sutradara, fasilitator, kreator dan motivator  
 PERAN ANAK : PEMAIN  
 DURASI WAKTU : 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)  
 KODE SUBYEK : S - 1, S-3, S -4, S-8, S -9  
 PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Sekop plastik, gelas plastik, ember – ember kecil, tali rafia, perlengkapan masak, balon.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSA KATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Sekop plastik, gelas plastik, ember – ember kecil, tali
2	Kata Kerja	Menimba, menggali, meniup, mengalir
3	Kata Sifat	
4	Kata Keterangan	kemarin, sekarang
	<b>JENIS KOSA KATA LAIN</b>	<b>KATA YANG DIGUNAKAN</b>
1	Kata benda umum	Sekop plastik, gelas plastik, ember – ember kecil, tali.
2	Kata benda khusus	Mas, Kang, Mbak
3	Kata Kerja	Menimba, menggali, meniup, mengalir
4	Kata keadaan	Panas, dingin, hangat
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata ungkapan Persaan sosial	Kerja sama

**1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN**

Ruangan dibagi menjadi 3 masing – masing terdiri dari ruang untuk mencari sumber air, ruang untuk memasak air dan makanan,

ruang untuk merasakan udara. Guru menyiapkan properti yang akan digunakan.

## **2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)**

Guru mengajak murid masuk ke sentra main peran, memberi penjelasan kepada murid bahwa mereka berada dalam sentra main peran. Guru menjelaskan tema yang akan diperankan melalui media buku cerita atau melalui gambar – gambar. Guru menjelaskan fungsi dari air, api dan udara. Setelah anak dirasa memahami maka guru akan memperlihatkan properti yang akan digunakan. Dan menerapkan aturan selama main. Guru mengajak anak berinteraksi dan meminta anak untuk bertanya bila ada yang kurang dipahami. Setelah itu guru akan menawarkan peran kepada anak “siapa yang akan bertugas mencari air?, siapa yang akan memasak air?, siapa yang akan mencari api? Dll

Guru memperkenalkan anak dengan setting ruangan dan letak properti yang akan digunakan.

## **3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)**

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main.

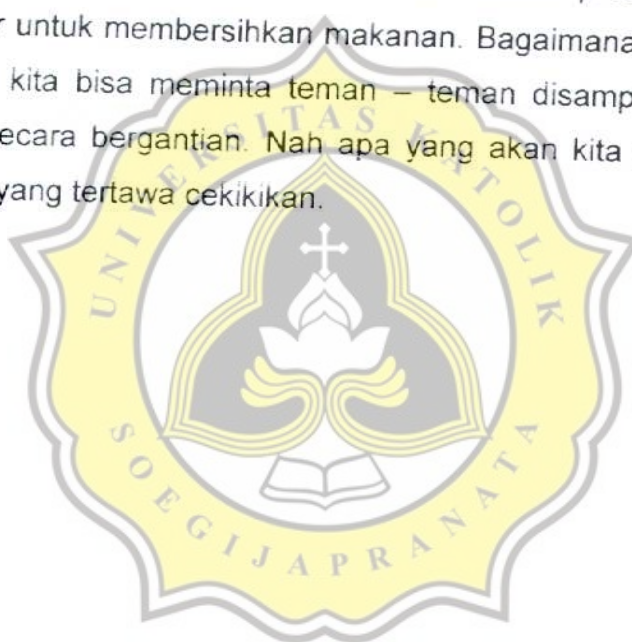
## **4. PIJAKAN SESUDAH MAIN**

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam

bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

### **DESKRIPSI CERITA**

Air dan api mudah sekali kita temui dalam kehidupan sehari – hari. Air tidak datang begitu saja tetapi harus didapatkan sumbernya. Kecuali air hujan maka sumber air harus dicari. Contoh sederhana seperti menggali tanah maka didalamnya akan terdapat air/ menimba sumur dan menghidupkan kran bagi yang memiliki pompa air. Begitupun api? Dari mana kita dapatkan. Kita bisa menghidupkan kompor gas dan memulai memasak makanan / air dengan api tersebut. Dalam proses masak maka diperlukan air untuk membersihkan makanan. Bagaimana kita merasakan udara ? nah kita bisa meminta teman – teman disamping kita meniup tangan kita secara bergantian. Nah apa yang akan kita rasakan ? pasti banyak anak yang tertawa cekikikan.



## PERTEMUAN VI

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata fungsi dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata fungsi dan kata fungsi dan kata keadaan yang berkaitan dengan alat komunikasi baik secara ekspresif
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Melatih anak untuk terbiasa berbicara dengan stimulasi media bermain peran
  - d. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut.
  - e. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi



**SENTRA MAIN PERAN VI**

- JENIS : MIKRO  
 TEMA : ALAT KOMUNIKASI  
 SUB TEMA : Banyak sekali alat komunikasi di sekitar kita.....  
 PERAN GURU : Fasilitator dan motivator  
 PERAN ANAK : Sutradara dan kreator  
 DURASI WAKTU : 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)  
 KODE SUBYEK : S - 1, S-3,S -4, S-8, S -9  
 PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Miniatur ruang keluarga, seperangkat meja kursi kecil, boneka kecil, miniatur TV, HP, Radio, miniatur kantor pos, miniatur kentongan.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN :**

1. Kata Benda : Kantor Pos, Surat, Perangko, Kentongan, Hand Phone, Televisi, Pak Pos
2. Kata Kerja : Menimba, menggali, meniup, mengalir
3. Kata Sifat : Rajin, malas
4. Kata Keterangan : Lusa, Tadi, Barusan, Besok

**JENIS KOSAKATA LAINNYA :**

1. Kata benda umum : Kantor Pos, Surat, Perangko, Kentongan, Hand Phone, Televisi
2. Kata benda khusus : Pak Pos
3. Kata Kerja : Bekerja, Menyampaikan pesan.
4. Kata keadaan : Rajin, tepat, terlambat
5. Kata Fungsi : Untuk, sebagai, apa, karena
6. Kata Ungkapan : Tanggung Jawab, perasaan sosial

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru menyiapkan properti yang akan dipergunakan seperti HP mainan, kentongan, telpon bekas, Fax. Dan juga gambar – gambar sesuai properti yang diperlukan.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN ( 15 menit )

Guru mengajak anak masuk ke dalam sentra main peran dan menjelaskan kepada anak bahwa kita sekarang berada dalam sentra main peran. Karena yang digunakan adalah sentra main peran mikro maka guru membawa anak ke dalam dunia yang sesuai dengan tema yaitu alat – alat komunikasi. Anak benar – benar mengerti tentang pijakan – pijakan yang diberikan oleh guru dan mau mengikuti aturan – aturan main yang ada. Guru menjelaskan tentang berbagai properti yang telah di tata di dalam ruangan sentra dan mempersilahkan anak untuk bermain seperti yang telah dijelaskan oleh guru.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN ( 45 menit )

Guru menerangkan kepada anak tentang fungsi kantor pos, Televisi, HP dan alat komunikasi lainnya sesuai dengan properti.

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN ( 15 Menit )

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

### DESKRIPSI CERITA

Anak seperti berbicara sendiri karena dia menciptakan dialog antar “pemain” yaitu para boneka tersebut. Dan juga terjadi dialog antar teman lewat media boneka – boneka yang dimainkan

## PERTEMUAN VII

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata fungsi dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata fungsi dan kata keadaan yang berkaitan dengan rekreasi secara ekspresif
  - Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut
  - Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi

**SENTRA MAIN PERAN VII**

JENIS	: MAKRO
TEMA	: REKREASI
SUB TEMA	: Pergi ke Sondokoro dan Tlatar
PERAN GURU	: Sutradara, Fasilitator dan motivator
PERAN ANAK	: Pemain dan Kreator
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
KODE SUBYEK	: S - 1, S-3,S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Kotak perbekalan, Vitamin, Kotak obat, Jaket, Kardus besar yang difungsikan sebagai bus, Mikrofon, Tissue, Tas, uang - uangan

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

1. Kata Benda : Bekal, Karcis, Jalan, Bus
2. Kata Kerja : Kondektur, Pabrik Gula, Jalan Tol
3. Kata Sifat : Sopan
4. Kata Keterangan : Lusa, Tadi, Barusan, Besok

**JENIS KOSAKATA LAINNYA**

1. Kata benda umum : Bekal, Karcis, Jalan, Bus
2. Kata benda khusus : Kondektur, Pabrik Gula, Jalan Tol
3. Kata kerja : Minum Vitamin, Berdo'a
4. Kata keadaan : Istirahat, Sopan, Hijau
5. Kata Fungsi : Untuk, sebagai, apa, karena
6. Kata ungkapan : Antri  
Perasaan Sosial

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru menyiapkan ruangan, membuat setting ruangan sedemikian rupa sesuai dengan properti.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN : ( 15 menit )

Anak sebagai pemain inti dalam sentra main peran ini. Anak diberikan penjelasan bahwa mereka berada pada sentra main peran makro dengan tema REKREASI dan sub tema Pergi ke Sondokoro. Anak dibawa ke dalam suasana gembira seperti mereka benar – benar sedang berekreasi bersama. Melihat bekas lokasi pabrik gula yang telah dirubah menjadi tempat bermain yang menyenangkan. Anak diminta pendapatnya apa saja yang perlu dibawa ketika pergi rekreasi. Dari dialog tersebut maka guru akan memberikan tawaran kepada anak tentang peran – peran yang akan dijalani.

Guru memperkenalkan anak dengan setting ruangan dan letak properti yang akan digunakan.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN ( 45 Menit )

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main.

### 4. PIJAKAN SESUDAH MAIN ( 15 Menit )

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam

bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

**DESKRIPSI CERITA :**

Dari tema dan sub tema di atas anak diajak ke dalam suasana gembira dan mau secara mandiri mempersiapkan rekreasi. Anak di minta membeli bekal makanan kesukaannya dan menyiapkannya dalam kotak perbekalan. Kemudian mereka beramai – ramai menunggu kedatangan bus. Begitu bus datang mereka secara tertib naik ke atas bus dan dengan ramah menyapa pak sopir dan pak kondektur. Perjalanan wisata dimulai. Sebelum bus berjalan ada yang memimpin do'a untuk keselamatan bersama. Para pemandu yang dimainkan guru membagikan anak – anak obat anti mabuk dan vitamin untuk kesehatan tubuh. Cerita berjalan menurut improvisasi dari anak.



## PERTEMUAN VIII

### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata fungsi dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata ungkapan emosi, kata fungsi dan kata fungsi dan kata keadaan yang berkaitan dengan cinta tanah air secara ekspresif
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui bermain peran sehingga anak berani berbicara dengan kosakata yang dimiliki.
  - c. Melatih anak untuk terbiasa berbicara dengan stimulasi media bermain peran
  - d. Mengajak anak belajar dari pengalamannya yang diperoleh dari bermain peran tersebut.
  - e. Sesuai dengan aspek – aspek yang terdapat dalam bermain peran maka anak akan bermain peran meniru arahan dari guru, bermain dengan obyek, main peran dalam menunjukkan keadaan dan tindakan, ketekunan dalam adegan main, hubungan dan komunikasi

**SENTRA MAIN PERAN VIII**

JENIS	: MIKRO
TEMA	: TANAH AIR
SUB TEMA	: Cinta Tanah Air
PERAN GURU	: Fasilitator dan motivator
PERAN ANAK	: Sutradara dan kreator
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK : S - 1, S-3,S -4, S-8, S -9

PROPERTI YANG DIGUNAKAN : Miniatur upacara bendera, miniatur perpustakaan, miniatur buku-buku, miniatur bank, buku tabungan kecil.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN :**

1. Kata Benda : Bendera, Perpustakaan, Bank, Pahlawan, Burung garuda
2. Kata Kerja : Upacara, Menabung, Berguna, Membaca
3. Kata Sifat : Halus
4. Kata Keterangan : Sekarang

**JENIS KOSAKATA LAINNYA :**

1. Kata benda umum : Bendera, Perpustakaan, Bank
2. Kata benda khusus : Pahlawan, Burung garuda
3. Kata kerja : Upacara, Menabung, Berguna, Membaca
4. Kata keadaan : Merah, putih, Pintar
5. Kata Fungsi : Untuk, sebagai, apa, karena
6. Kata hubungan : Baik  
Perasaan sosial.



### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru menyiapkan ruangan, membuat setting ruangan sedemikian rupa sesuai dengan properti.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN : ( 15 menit )

Membawa anak ke dalam suasana gembira yaitu berada pada sentra main peran mikro. Guru menyanyikan lagu – lagu yang mengandung pesan cinta tanah air, seperti Satu Nusa Satu Bangsa, Bendera Merah Putih, Aku Seorang Kapiten. Guru memberikan aturan main dan mengenalkan berbagai macam properti yang nantinya akan dipergunakan oleh anak. Guru memberikan motivasi kepada anak agar anak mau berdialog dan memainkan properti – properti tersebut.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN ( 45 menit )

Pijakan saat main pemateri memberikan waktu main 45 – 60 menit untuk pengalaman main anak dengan tujuan mengembangkan komunikasi yg tepat, memperkuat kosakata anak, memperluas gagasan main anak, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasi perkembangan dan kemajuan anak, memberi dukungan pada anak untuk mengembangkan kegiatan mainnya.

Selama waktu ini anak akan bermain sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan dan telah dijelaskan aturan mainnya oleh pemateri pada saat pijakan sebelum main

### 4. PIJAKAN SESUDAH MAIN : ( 15 Menit )

Guru meminta pendapat anak seputar tema, mengajak anak mengungkapkan perasaannya, merangsang anak dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kosakata yang telah digunakan dalam bermain peran sehingga anak akan memberikan jawaban dengan menggunakan kosakata tersebut.

### DESKRIPSI CERITA :

Mengajak anak senang mengikuti upacara bendera, menyanyikan lagu – lagu cinta tanah air, anak – anak meneruskan perjuangan para

pahlawan dengan senang mengunjungi perpustakaan membaca buku dan meminjam buku – buku. Mereka beramai – ramai dengan senang meminjam buku dipergustakaan dan berpura – pura membaca. Tidak lupa mereka bertanggung jawab untuk mengembalikan kembali bila telah selesai di baca.

Anak seperti berbicara sendiri karena dia menciptakan dialog antar “pemain” yaitu para boneka tersebut. Dan tidak menutup kemungkinan terjadi dialog antar teman lewat media boneka – boneka yang dimainkan.



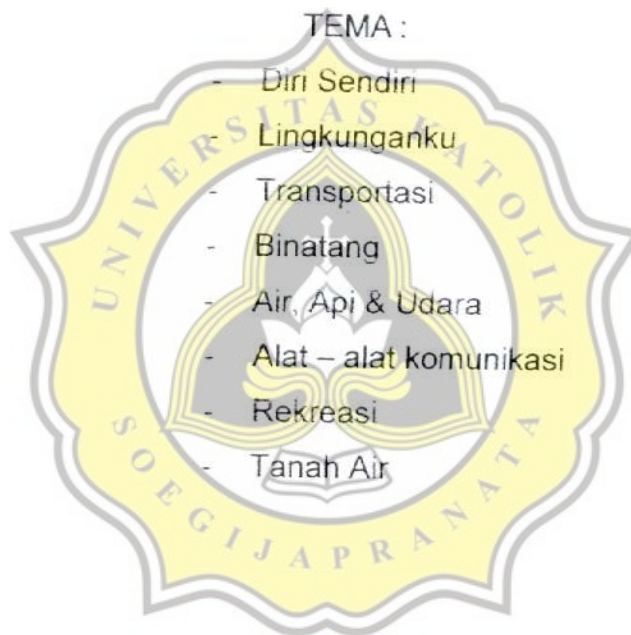


# SILABUS PENGAJARAN SENTRA PERSIAPAN UNTUK ANAK USIA 3 - 4 TAHUN

Diterapkan sebagai treatment kelompok kontrol  
meningkatkan kosakata anak usia 3 – 4 tahun  
dalam rangka penyusunan Tesis

TEMA :

- Diri Sendiri
- Lingkunganku
- Transportasi
- Binatang
- Air, Api & Udara
- Alat – alat komunikasi
- Rekreasi
- Tanah Air



Oleh : Luluk Elyana

NIM : 11.92.0005

**MAGISTER SAINS PSIKOLOGI PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG 2012**

**SENTRA PERSIAPAN I****PERTEMUAN I****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

**TEMA**

: DIRI SENDIRI

**SUB TEMA**

: Bersiap ke sekolah

**DURASI WAKTU**

: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

**KODE SUBYEK**

: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10

**KEGIATAN**

: Menghubungkan garis dan gambar, menempel gambar.

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Jam Weker, wastafel, selimut, sikat dan pasta gigi, hanger, almari, papa, mama
2	Kata Kerja	Berdering, do'a, sarapan pagi, ucapan salam
3	Kata sifat	Rajin
4	Kata fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Jam Weker, wastafel, selimut, sikat & pasta gigi, hanger, almari.
2	Kata benda khusus	Ayah, papa, mama, bapak, ibu
3	Kata kerja	Berdering, do'a, sarapan pagi, ucapan salam
4	Kata Keadaan	Fajar, separo, penuh, tepat, rajin, separo
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan Sosial	Silakan, ya, tidak

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan

### DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah menghubungkan garis dan gambar, menempel gambar. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



**SENTRA PERSIAPAN II****PERTEMUAN II****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA : LINGKUNGANKU  
 SUB TEMA : Menjaga kebersihan lingkungan  
 DURASI WAKTU : 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)  
 KODE SUBYEK : S-2, S-5, S-6, S-7, S-10  
 KEGIATAN : Menebalkan gambar dari garis – garis yang purus – putus, kolase

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Tong sampah, tetangga, lingkungan, rumah, desa.
2	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
3	Kata sifat	Ramah
4	Kata fungsi	Untuk, apa, sebagai, karena



	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Tong sampah, tetangga, rumah, lingkungan, desa
2	Kata benda Khusus	Bibi, mbak, kang, paman, om, pakdhe
3	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
4	Kata Keadaan	Bersih, rapi, pagi, siang, sore
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan. Perasaan Sosial	Dengan senang hati, siap

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main. melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan

**DESKRIPSI KEGIATAN**

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah menebalkan gambar dari garis – garis yang terputus dan kolase. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



**SENTRA PERSIAPAN III****PERTEMUAN III****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA

: Transportasi

SUB TEMA

: Stasiun Kereta Api

DURASI WAKTU

: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK

: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10

KEGIATAN

: Mewarnai gambar, mencocokkan gambar

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Tong sampah, tetangga, lingkungan, rumah, desa.
2	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
3	Kata sifat	Ramah
4	Kata fungsi	Untuk, apa, sebagai, karena

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Tong sampah, tetangga, rumah, lingkungan, desa
2	Kata benda Khusus	Bibi, mbak, kang, paman, om, pakdhe
3	Kata kerja	Menyapu, beribadah, membuang sampah
4	Kata Keadaan	Bersih, rapi, pagi, siang, sore
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan. Perasaan Sosial	Dengan senang hati, siap

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan

### DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah mewarnai gambar dan mencocokkan gambar. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



**SENTRA PERSIAPAN III****PERTEMUAN III****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA

: Transportasi

SUB TEMA

: Stasiun Kereta Api

DURASI WAKTU

: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK

: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10

KEGIATAN

: Mewarnai gambar, mencocokkan gambar

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda	Stasiun, kereta api, loket, uang, gerbong, rel, masinis, penjual karcis.
2	Kata kerja	Membayar, menjual, mencari tempat duduk.
3	Kata sifat	
4	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Stasiun, kereta api, loket, uang, gerbong, rel.
2	Kata benda khusus	masinis, penjual karcis
3	Kata kerja	Membayar, menjual, mencari tempat duduk
4	Kata keadaan	Tenang, tertib
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan emosi	Gembira

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan.

## 5. DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah mewarnai gambar dan mencocokkan gambar. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.





## SENTRA PERSIAPAN IV

### PERTEMUAN IV

#### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA	: Binatang
SUB TEMA	: Menyayangi Binatang
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
KODE SUBYEK	: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10
KEGIATAN	: Menempel bulu berbagai macam gambar binatang, playdough

#### KOSA KATA YANG DIGUNAKAN

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Jerapah, sapi, kambing, harimau, bebek, ayam, angsa
2	Kata Kerja	Memberi, makan, merawat, membersihkan
3	Kata Sifat	Buas, Jinak
4	Kata Keterangan	Jauh, dekat

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Jerapah, sapi, kambing, harimau, bebek, ayam, angsa
2	Kata benda khusus	
3	Kata kerja	Memberi makan, merawat, membersihkan
4	Kata keadaan	Buas, jinak
5	Kata fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata ungkapan Perasaan sosial	Kasih sayang, perhatian

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar. mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan

## 5. DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah Menempel bulu berbagai macam gambar binatang dan playdough. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



**SENTRA PERSIAPAN V****PERTEMUAN V****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA	: Air, Api & Udara
SUB TEMA	: Air, Api & Udara adalah sahabat kita
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
KODE SUBYEK	: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10
KEGIATAN	: Mewarnai gambar, menebalkan huruf

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Sekop plastik, gelas plastik, ember – ember kecil, tali.
2	Kata Kerja	Menimba, menggali, meniup, mengalir
3	Kata Sifat	
4	Kata Keterangan	kemarin, sekarang

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Sekop plastik, gelas plastik, ember – ember kecil, tali
2	Kata benda khusus	Mas, Kang, Mbak
3	Kata Kerja	Menimba, menggali, meniup, mengalir
4	Kata keadaan	Panas, dingin, hangat
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata ungkapan Persaan	Kerja sama

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan.

## DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah Mewarnai gambar dan menebalkan huruf. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



## SENTRA PERSIAPAN VI

### PERTEMUAN VI

#### TUJUAN

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA	: Alat Komunikasi
SUB TEMA	: Banyak sekali alat komunikasi di sekitar kita
DURASI WAKTU	: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)
KODE SUBYEK	: S-2, S-5,S-6,S-7,S-10
KEGIATAN	: Menghubungkan garis, menggambar

#### KOSA KATA YANG DIGUNAKAN

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Kantor Pos, Surat, Peranko, Kentongan, Hand Phone, Televisi, Pak Pos
2	Kata Kerja	Menimba, menggali, meniup, mengalir
3	Kata Sifat	Rajin, malas
4	Kata Keterangan	Lusa, Tadi, Barusan, Besok

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Kantor Pos, Surat, Perangko, Kentongan, Hand Phone, Televisi
2	Kata benda khusus	Pak Pos
3	Kata Kerja	Bekerja, Menyampaikan pesan
4	Kata keadaan	Rajin, tepat, terlambat
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata Ungkapan Perasaan sosial	Tanggung Jawab

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema.

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan.



## DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah Menghubungkan garis dan menggambar. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.



**SENTRA PERSIAPAN VII****PERTEMUAN VII****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA

: Rekreasi

SUB TEMA

: Pergi ke Sondokoro Tlatar

DURASI WAKTU

: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK

: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10

KEGIATAN

: Mewarnai gambar, melengkapi gambar

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Bekal, Karcis, Jalan, Bus
2	Kata Kerja	Kondektur, Pabrik Gula, Jalan Tol
3	Kata Sifat	Sopan
4	Kata Keterangan	Lusa, Tadi, Barusan, Besok
	<b>JENIS KOSAKATA LAIN</b>	<b>KATA YAN DIGUNAKAN</b>
1	Kata benda umum	Bekal, Karcis, Jalan, Bus
2	Kata benda khusus	Kondektur, Pabrik Gula, Jalan Tol
3	Kata kerja	Minum Vitamin, Berdo'a
4	Kata keadaan	Istirahat, Sopan, Hijau
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata ungkapan Perasaan Sosial	Antri

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar.

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak.

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulang kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan.

### DESKRIPSI KEGIATAN

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah Menghubungkan garis dan menggambar. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan.

**SENTRA PERSIAPAN VIII****PERTEMUAN VIII****TUJUAN**

1. Tujuan Instruksional Umum yaitu mengajak anak untuk mengenal kosakata yang berkaitan dengan diri sendiri melalui bermain peran dengan cara yang menyenangkan.
2. Tujuan Instruksional Khusus yaitu :
  - a. Mengajak anak untuk mengerti dan memahami kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata fungsi, dan jenis kosakata lainnya yaitu kata benda umum, kata benda khusus, kata kerja, kata fungsi, kata ungkapan emosi dan kata keadaan yang berkaitan dengan diri sendiri secara ekspresif.
  - b. Memberikan stimulasi kepada anak melalui Sentra persiapan.

TEMA

: Tanah Air

SUB TEMA

: Cinta Tanah Air

DURASI WAKTU

: 75 menit ( 15 menit pijakan awal, 45 menit Pijakan saat main dan 15 Pijakan sesudah main)

KODE SUBYEK

: S-2, S-5, S-6, S-7, S-10

KEGIATAN

: Kolase, mencocok

**KOSA KATA YANG DIGUNAKAN**

NO	JENIS KOSAKATA	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata Benda	Bendera, Perpustakaan, Bank, Pahlawan, Burung garuda
2	Kata Kerja	Upacara, Menabung, Berguna, Membaca
3	Kata Sifat	Halus
4	Kata Keterangan	Sekarang

	JENIS KOSAKATA LAIN	KATA YANG DIGUNAKAN
1	Kata benda umum	Bendera, Perpustakaan, Bank
2	Kata benda khusus	Pahlawan, Burung garuda
3	Kata kerja	Upacara, Menabung, Berguna, Membaca
4	Kata keadaan	Merah, putih, Pintar
5	Kata Fungsi	Untuk, sebagai, apa, karena
6	Kata hubungan Perasaan sosial	Baik

### 1. PIJAKAN LINGKUNGAN MAIN

Guru mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan tema

### 2. PIJAKAN SEBELUM MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru menyambut anak dengan salam dan menerangkan bahwa saat ini anak berada pada sentra persiapan. Guru memberi penjelasan kepada anak tema kegiatan sekaligus memperkenalkan kosakata kepada anak melalui kegiatan – kegiatan yang harus dikerjakan.

Dalam sentra persiapan ini guru memberi penjelasan bahwa anak akan mengerjakan beberapa kegiatan selama pijakan saat main. Kegiatan ini berupa menghubungkan garis dan mencocokkan gambar, mewarnai gambar

### 3. PIJAKAN SAAT MAIN (Waktu 45 Menit)

Guru mendampingi dan menjelaskan cara mengerjakan kegiatan, menerapkan aturan main dan mempersilakan anak untuk memilih kegiatan yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Ketika menjelaskan guru memberikan penekanan beberapa kosakata baru kepada anak

### 4. PIJAKAN SETELAH MAIN (Waktu 15 Menit)

Guru bertanya tentang kesan selama anak main, melakukan tanya jawab seputar tema dan mengulanjg kosakata yang telah diberikan melalui kegiatan

**DESKRIPSI KEGIATAN**

Guru memberikan beberapa kegiatan kepada anak. Pada pertemuan ini adalah Kolase dan mencocok. Kedua kegiatan tersebut disiapkan di meja secara terpisah. Anak di beri penjelasan mengenai kegiatan tersebut. Memperkenalkan nama kegiatan dan kosakatanya. Anak disuruh memilih kegiatan mana yang akan terlebih dahulu dikerjakan. Selama kegiatan tidak terjadi dialog karena anak konsentrasi menyelesaikan kegiatan









**JUMLAH KOSAKATA SUBYEK OBSERVASI SEBELUM  
TREATMENT & OBSERVASI SESUDAH TREATMENT  
KELOMPOK EKSPERIMEN & KONTROL  
RATER 1**

**I. KELOMPOK EKSPERIMEN**

NO	KODE SUBYEK	JML KOSAKATA	
		OBS SBLM TREATMENT	OBS SESUDAH TREATMENT
1	S-1	16	69
2	S-3	38	107
3	S-4	13	99
4	S-8	2	74
5	S-9	0	94

**II. KELOMPOK KONTROL**

NO	KODE SUBYEK	JML KOSAKATA	
		OBS SBLM TREATMENT	OBS SESUDAH TREATMENT
1	S-2	23	37
2	S-5	7	17
3	S-6	7	10
4	S-7	17	14
5	S-10	0	15

**JUMLAH KOSAKATA SUBYEK OBSERVASI SEBELUM  
TREATMENT, & OBSERVASI SESUDAH TREATMENT  
KELOMPOK EKSPERIMEN & KONTROL  
Rater II**

**I. KELOMPOK EKSPERIMEN**

NO	KODE SUBYEK	JML KOSAKATA	
		OBS SBLM TREATMENT	OBS SESUDAH TREATMENT
1	S-1	16	65
3	S-3	33	105
4	S-4	12	98
8	S-8	2	73
9	S-9	0	94

**II. KELOMPOK KONTROL**

NO	KODE SUBYEK	JML KOSAKATA	
		OBS SBLM TREATMENT	OBS SESUDAH TREATMENT
2	S-2	23	37
5	S-5	7	17
6	S-6	9	12
7	S-7	16	14
10	S-10	1	15



## HASIL RELIABILITAS RATER

### Mann-Whitney Test

Ranks				
	Rater	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pretes	1	10	10,50	105,00
	2	10	10,50	105,00
	Total	20		
Postes	1	10	10,65	106,50
	2	10	10,35	103,50
	Total	20		

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Pretes	Postes
Mann-Whitney U	50,000	48,500
Wilcoxon W	105,000	103,500
Z	,000	-,114
Asymp. Sig. (2-tailed)	1,000	,910
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	1,000 <sup>b</sup>	,912 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: Rater

b. Not corrected for ties.

**LAMPIRAN D - 3****HASIL KORELASI DATA RATER 1 DAN RATER 2**

## Nonparametric Correlations

			Correlations	
			Rater2post	Rater1post
Spearman's rho	Rater2post	Correlation Coefficient	1.000	1.000**
		Sig. (2-tailed)	.	.
		N	10	10
	Rater1post	Correlation Coefficient	1.000**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.	.
		N	10	10

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Correlations

			Correlations	
			Rater2pre	Rater1pre
Rater2pre	Pearson Correlation		1	.994**
		Sig. (2-tailed)		.000
		N	10	10
Rater1pre	Pearson Correlation		.994**	1
		Sig. (2-tailed)	.000	
		N	10	10

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



## Hasil Analisis Uji Mann Whitney

### Mann-Whitney Test

#### Ranks

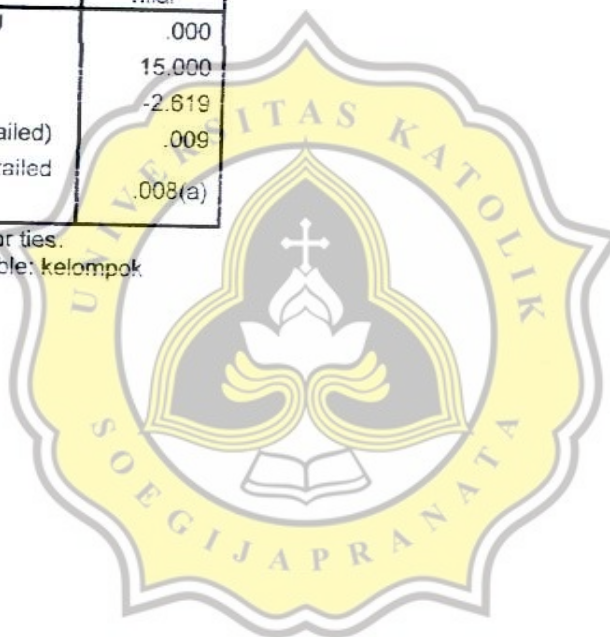
kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai eksperimen	5	8.00	40.00
kontrol	5	3.00	15.00
Total	10		

#### Test Statistics(b)

	nilai
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	15.000
Z	-2.619
Asymp. Sig. (2-tailed)	.009
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.008(a)

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok





## KELOMPOK EKSPERIMEN

### Wilcoxon Signed Ranks Test

#### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest eksperimen - pretest eksperimen	0(a)	.00	.00
Negative Ranks			
Positive Ranks	5(b)	3.00	15.00
Ties	0(c)		
Total	5		

- a posttest eksperimen < pretest eksperimen  
 b posttest eksperimen > pretest eksperimen  
 c posttest eksperimen = pretest eksperimen

#### Test Statistics(b)

	posttest eksperimen - pretest eksperimen
Z	-2,023(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	.043

- a Based on negative ranks.  
 b Wilcoxon Signed Ranks Test



## KELOMPOK KONTROL

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest kontrol - pretest kontrol			
Negative Ranks	1(a)	1.00	1.00
Positive Ranks	4(b)	3.50	14.00
Ties	0(c)		
Total	5		

a posttest kontrol &lt; pretest kontrol

b posttest kontrol &gt; pretest kontrol

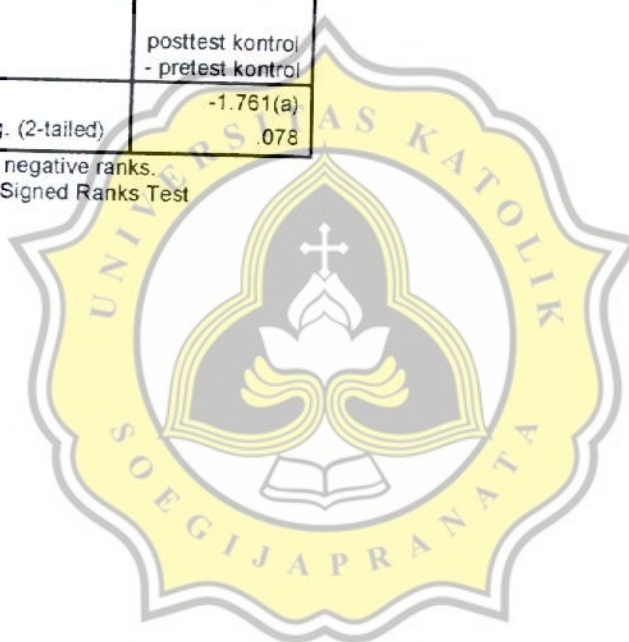
c posttest kontrol = pretest kontrol

## Test Statistics(b)

	posttest kontrol - pretest kontrol
Z	-1.761(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	.078

a Based on negative ranks.

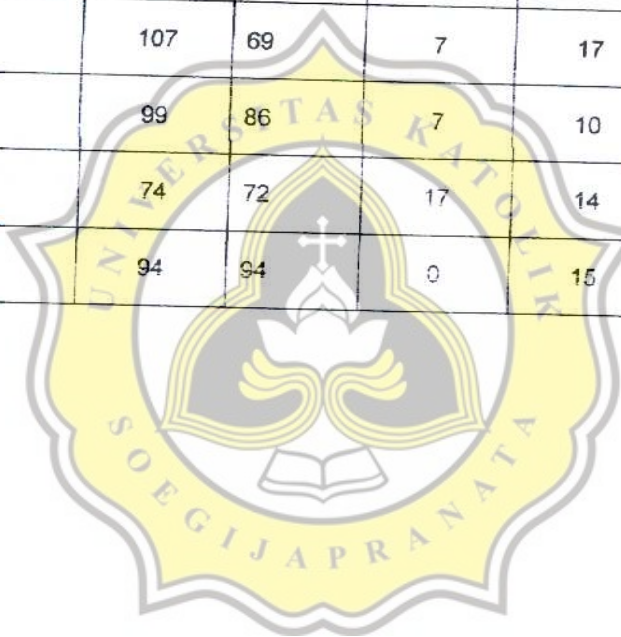
b Wilcoxon Signed Ranks Test





**GAIN SCORE ( PENINGKATAN SCORE )**  
**KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL**

NO	Eksperimen			Kontrol		
	Obs sebelum Treatment	Obs sesudah Treatment	Gain Score	Obs sebelum Treatment	Obs sesudah Treatment	Gain Score
1	16	69	53	23	37	14
2	38	107	69	7	17	10
3	13	99	86	7	10	15
4	2	74	72	17	14	-3
5	0	94	94	0	15	15



**LAMPIRAN E**  
**BUKTI PENELITIAN**



**LAMPIRAN E – 1**

**IJIN PENELITIAN**





UNIVERSITAS KATOLIK  
SOEGIJAPRANATA

Program Pascasarjana  
Magister Psikologi

Jalan Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234  
Telepon 024-8441555 (hunting) Faksimile 024-8445265, 8415429  
e-mail : unika@unika.ac.id http : //www.unika.ac .id

13 September 2012

Nomor : 007 /B.3.2/MP/IX/2012  
Lamp. : -  
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.  
Kepala Sekolah  
PAUD TERPADU LAB BELIA  
Semarang

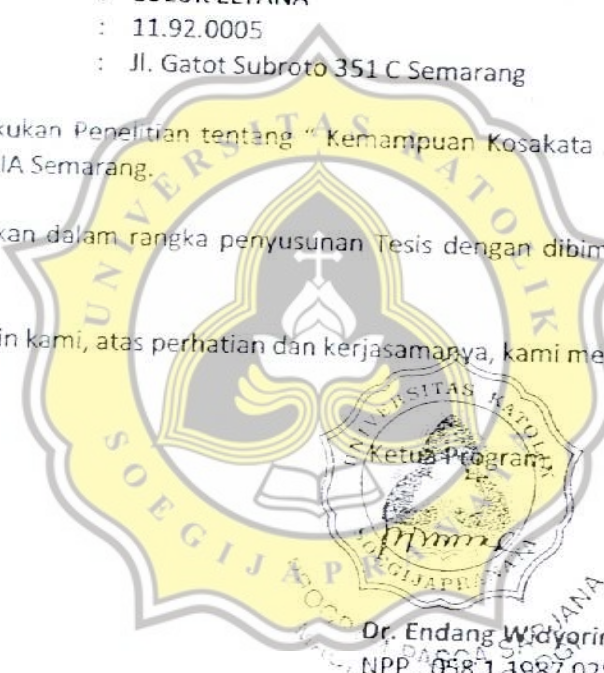
Dengan hormat, bersama surat ini kami sampaikan bahwa mahasiswa Program Magister Psikologi UNIKA Soegijapranata yang bernama :

Nama : LULUK ELYANA  
NIM : 11.92.0005  
Alamat : Jl. Gatot Subroto 351 C Semarang

Mohon ijin untuk melakukan Penelitian tentang " Kemampuan Kosakata Anak Usia 3-4 tahun " di PAUD TERPADU LAB BELIA Semarang.

Penelitian ini kami lakukan dalam rangka penyusunan Tesis dengan dibimbing oleh Ibu Dr. M. Sih Setija Utami, M. Kes.

Demikian permohonan ijin kami, atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Endang Widyaningrum, Psi  
NPP. 058.1.1987.028

**LAMPIRAN E – 2**  
**SURAT BUKTI PENELITIAN**







TAMAN KANAK-KANAK DAN KELOMPOK BERMAIN  
"BELIA"

YAYASAN PEMBINA IKIP VETERAN SEMARANG

KANTOR : JL. Pawiyatan Luhur IV / 17 Semarang 50233 Telp. (024) 8501118

E-mail : ikipvet@yahoo.com

BANK BTN

## SURAT BUKTI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Feriana Setyowati, S.Pd

Jabatan : Kepala PAUD Terpadu Lab. Belia IKIP  
Veteran Semarang

Memberikan keterangan dengan sebenar – benarnya bahwa mahasiswa yang bernama :

Nama : Luluk Elyana

NIM : 11.92.0005

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di PAUD Terpadu Lab. Belia pada tanggal 24 September 2012 – 4 Oktober 2012 dengan subyek penelitian anak – anak Kelompok Bermain yang memiliki rentang usia 3 – 4 tahun.

Demikian surat ini di buat sebagai bukti penelitian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 7 Oktober 2012

Kepala PAUD Terpadu  
Lab. Belia

Feriana Setyowati



**LAMPIRAN E - 3**  
**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS**



**TABEL WAWANCARA PERKEMBANGAN KOSAKATA ANAK USIA 3 – 4 TAHUN**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Assalamu'alaikum	Wa'alaikum salam ( berjabat tangan )
2	Apa kabar bun ?	Alhamdulillah baik, silakan duduk.....
3	Boleh minta waktunya ?	Ya, silakan ndak apa – apa, kebetulan hari ini memang sesuai dengan janji sebelumnya, saya menunggu kedatangan ibu. Apa ada yang bisa saya bantu ?
4	Saya ingin minta Informasi tentang perkembangan kosakata anak–Anak usia kelompok bermain di sini bun.....	( Ya.... sambil tersenyum )
5	Berapa jumlah siswa Kelompok Bermain di sini Bun?	Ada 20 anak
6	Untuk siswa laki – laki berapa Dan perempuan berapa bun ?	Laki – laki 8 dan perempuan 12
7	Apakah semuanya sudah beradaptasi dengan baik di sekolah ini ?	Sebenarnya memang proses pembelajaran di sini sudah berlangsung Satu tahun tapi ada anak – anak yang sulit beradaptasi karena kendala komunikasi.
8	O....ya, ada berapa anak bun yang mengalami	Ada 8 anak dari total 12 anak

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
	kendala seperti ini ?	
9	Apakah mereka laki – laki dan perempuan ?	Ya, 3 orang laki – laki dan empat orang perempuan
10	Apakah mereka ada semacam kecemasan sehingga takut bicara ?	Kami sudah berusaha semaksimal mungkin dengan cara – cara kami. Misalnya mengajak bercerita setiap pagi, membuat kegiatan yang menyenangkan dan mengajaknya bermain di halaman tapi mereka lebih banyak diam jarang sekali berbicara. Seringnya dengan mengangguk / menggelengkan kepala saja
11	Mengangguk dan menggelengkan kepala ?	Ya, seringnya seperti itu.
12	Kalau mengangguk dan menggelengkan kepala sebenarnya itu respon mereka saat bunda bertanya yang membutuhkan jawaban ya dan tidak ?	Ya, biasanya kalau ada pertanyaan seperti itu
13	Bisa bunda memberikan contoh?	Contohnya..... seperti ketika saya bertanya kepada anak – anak " apakah hari ini teman – teman sudah minum susu ?", kalau yang lain menjawab dengan keras misalnya " sudah !" maka anak – anak tersebut hanya menganggukkan kepala atau menggeleng kepala.

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
14	Mereka menggeleng dan mengangguk itu berarti mereka sudah tahu bahasa reseptif. Ada respon ketika orang mengajak bicara. Apakah ada kalanya mereka hanya diam saja ?	Ya, seringnya juga begitu bu.....
15	Misalnya kalau bunda seperti apa ?	Misalnya kalau ada tema baru. Dalam tema tersebut ada banyak hal yang belum kita ajarkan contohnya alat – alat komunikasi. Saya bawa gambar kantor pos, misalnya saya tanya apakah ini gambar kantor pos ? Ketika yang lain menjawab bervariasi seperti “ Ya ! / Tidak “. Anak – anak itu hanya diam dan memandang saya.
16	Berarti anak – anak tersebut tidak / sama sekali berbicara secara verbal 2 arah ?	Pernah tapi jarang sekali.
17	Kalau misalnya pernah bicara secara verbal. Bisa bunda memberikan contoh?	Kalau bicara seperti itu biasanya anak – anak itu sudah pernah mendapatkan penjelasan dari saya. Misalnya tentang proses perkembangbiakan kupu – kupu. Ketika saya tanya binatang apa ini ? mereka menjawab bareng teman – teman dan ketika saya tanya lagi ini gambar apa?, anak – anak yang

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
		biasanya diam itupun menjawab "kupu – kupu" bareng teman – temannya
18	Hmmm.....seperti itu ya bu, berarti saya bisa menyimpulkan anak – anak itu mau berbicara bila dia mulai tahu kosakata ?	Sepertinya memang begitu.....tapi juga harus di beri rangsangan, kalau kita tidak mengajak bicara mereka juga tidak berbicara.
19	Kalau boleh tahu bun....., apakah mereka di rumah tinggal bersama orang tuanya?, bagaimana keadaan keluarga?	Rata – rata mereka orang tuanya sibuk bekerja sehingga mereka di rumah seringkali bersama – sama simbah – simbahnya atau saudaranya.
20	Apakah mereka tidak bermasalah dengan kesehatannya?	Mereka normal – normal saja kalau misalnya sakit ya sama seperti teman – teman lainnya, sakit flu atau radang, tidak ada yang serius.
21	Untuk panca inderanya sendiri gimana?	Normal – normal saja, ya mungkin itu di rumah tidak ada yang mengajaknya bicara bu. menurut saya, jadi kosakatanya sangat kurang. itu yang menjadi kendala dia dalam berbicara
22	Seperti itu ya, dengan keadaan seperti ini apa ibu ada hambatan dalam mengajar ?	Terus terang iya....., karena saya harus lebih memperhatikan anak – anak tersebut dan lebih banyak mengajaknya bicara sehingga diharapkan ada kemajuan setelah

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
		bersekolah di sini.
23	Terima kasih ya bu, semoga upaya bunda membawa hasil yang baik untuk anak – anak tersebut, terima kasih atas semua keterangan yang diberikan, salam untuk rekan – rekan bunda.....	Ya, sama – sama
24	Assalamu'alaikum.....	Walaikum salam.....

