

JUDUL

Role Play dalam Pembelajaran *Speaking* di Kelas III Sekolah Dasar
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Cibiru Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)

ABSTRAKSI

Kemampuan lisan siswa khususnya *speaking* sangat rendah, sehingga mengakibatkan minimnya prestasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Agar pembelajaran berbahasa lisan memperoleh hasil yang baik, para guru perlu menciptakan proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Bermain peran atau *role play* merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah bagaimana proses pembelajaran *speaking* di kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dengan menggunakan teknik *role play*; dan bagaimana hasil belajar siswa kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dengan menggunakan teknik *role play* dalam pembelajaran *speaking*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran *speaking* di kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dengan menggunakan teknik *role play* memberikan dampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

KATA KUNCI: Role play; pembelajaran; *speaking*; SD

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan pendidikan. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan agar dapat memberikan suatu harapan di masa yang akan datang telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat. Bahasa Inggris merupakan salah satu dari sekian kemampuan yang dituntut dalam upaya peningkatan pendidikan, karena bahasa Inggris adalah alat komunikasi yang dapat digunakan dalam kancah internasional. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini meliputi proses pembelajaran *speaking* dengan teknik *role play* di kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru, dan hasil belajar siswa kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru dalam pembelajaran *speaking* dengan teknik *role play*.

Tujuan pembelajaran *speaking* menurut Brown (2001: 113) adalah agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, mengumpulkan informasi dari yang lain, dan masih banyak lagi. Anak usia sekolah dasar memiliki ciri tersendiri dalam belajar, dibandingkan dengan pelajar dewasa.

Banyak pembicaraan melibatkan interkasi dengan satu atau lebih pelaku. Berbicara yang efektif juga meliputi pendengaran yang baik, sebuah pemahaman tentang bagaimana perasaan pihak lain, dan sebuah pengetahuan tentang bagaimana aturan untuk mengambil giliran atau membiarkan pihak lain untuk berbicara juga. Harmer (1997) mengemukakan bahwa ada beberapa unsur dalam *speaking*, yaitu: keistimewaan bahasa; pengelolaan bahasa; dan interaksi dengan pihak lain.

Pengajaran *speaking* di SD dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan siswa dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Teknik *role play* dalam proses pembelajaran digunakan untuk belajar tentang pengenalan perasaan dan persoalan yang dihadapi siswa, dan untuk mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Teknik *role play* diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa dan untuk memotivasi siswa agar lebih memperhatikan materi yang sedang diajarkan.

Role play adalah simulasi tingkah laku dari orang yang diperankan, yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya; melatih praktik berbahasa lisan secara intensif; dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Joyce dan Weil (2007: 70) menerangkan bahwa melalui teknik *role play*, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilaku yang baik untuk menangani situasi yang sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Zainal Aqib (2006:13) mengemukakan bahwa “PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri, melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

PTK merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah-masalah pada pembelajaran tertentu di kelas tertentu, dengan menggunakan metode ilmiah. PTK juga merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2010 sampai dengan bulan April 2010. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru, yang berjumlah 27 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Rancangan penelitian ini mengacu pada rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart yaitu model spiral (Aqib, 2006:22) yang mengandung empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), aksi/tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*), kemudian perencanaan ulang. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang telah dilakukan, maka rencana tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang dari apa yang telah dilakukan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu tindakan.

Perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sama disusun dan dilaksanakan pada setiap siklus, namun dengan tema yang berbeda. Tema untuk siklus I adalah *Birthday Party*; siklus II bertema *Dress*; dan tema *Gardening*

dipilih untuk siklus III, sesuai dengan program semester yang telah ditentukan oleh SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada setiap tindakan dalam siklus I hingga siklus III meliputi: 1) Kegiatan Awal Pembelajaran, yaitu Mengkondisikan peserta didik kearah pembelajaran yang kondusif; Mengadakan apersepsi; dan Menyampaikan tujuan pembelajaran; 2) Kegiatan inti pembelajaran, yaitu Menunjukkan dan menjelaskan gambar benda-benda sesuai tema; Membagi siswa ke dalam sembilan kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari tiga orang; Memberikan penjelasan tentang setiap peran dengan gaya yang akan membuat para siswa mempunyai gambaran tentang peran tersebut; Membimbing siswa dalam berlatih *role play*; Menugaskan setiap kelompok untuk memainkan peran tentang tema yang dibahas; Diskusi untuk membahas kekurangan ketika pementasan; dan 3) Kegiatan Akhir Pembelajaran, yaitu Menutup kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa Lembar Wawancara; Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa, Lembar Pengamatan Aktivitas Guru; dan Catatan Lapangan. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pengolahan data secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tindakan 1 membahas materi pokok dengan tema *birthday party* dan materi tentang penambahan *vocabulary*, yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 April 2010. Pembahasan dilaksanakan pada pukul 09.05-10.15 WIB. Selama proses kegiatan berlangsung, guru memperhatikan, membimbing, serta mengarahkan siswa, baik perorangan maupun secara kelompok, dan juga memberikan penilaian pada saat bermain peran berlangsung dengan menggunakan lembar penilaian proses.

Dari hasil wawancara tentang kegiatan pembelajaran, diperoleh gambaran secara umum bahwa siswa sangat antusias dengan cara belajar bermain peran. Berdasarkan data atau temuan yang ada di lapangan dalam proses pembelajaran dengan tema *birthday party*, peneliti menganalisis bahwa pembelajaran pada

siklus I tindakan 1 ini sudah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Tetapi masih ada hal-hal yang perlu diperhatikan, diantaranya masih banyak siswa yang kurang antusias dalam memainkan peran sehingga masih tampak ketidak-sungguhan dan kurang ekspresif dalam memainkan perannya.

Siswa juga masih kurang aktif dalam memerankan peran tersebut karena siswa masih takut dan malu-malu serta mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata dalam bahasa Inggris. Bahkan dalam melakukan peran, banyak siswa yang mengganggu pemain lain dan situasi di kelas sangat ribut karena beberapa kelompok masih melakukan latihan, sehingga siswa sulit dalam mengekspresikan diri pada saat bermain peran dengan baik. Selain itu terdapat beberapa siswa yang masih belum hafal teks yang harus diucapkan. Beberapa diantaranya masih harus membaca teks saat bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I tindakan 1 maka diperoleh nilai secara individu sebagai berikut: terdapat 11 siswa (40,7%) yang mendapatkan nilai baik dengan kriteria pada kerjasama siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, berekspresi dengan baik sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan dapat melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris (*pronunciation*) dengan baik pada dialog; terdapat 8 siswa (29,6%) yang mendapatkan nilai cukup dengan kriteria pada kerjasama siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, berekspresi dengan baik sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan kurang baik dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris (*pronunciation*) pada dialog; dan terdapat 8 siswa (29,6%) yang mendapatkan nilai kurang dengan kriteria pada kerjasama siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, kurang baik dalam berekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan kurang baik dalam melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris (*pronunciation*) pada dialog.

Dalam hal ini, guru menentukan kriteria penilaian pada pembelajaran *speaking* dengan menggunakan teknik *role playing* sebagai tolak ukur pencapaian tingkat keberhasilan siswa, yaitu: nilai baik (B) bagi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, siswa dapat berekspresi dengan baik sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan siswa dapat melafalkan dengan

baik kata-kata bahasa Inggris pada dialog; nilai cukup (C) bagi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, siswa dapat berekspresi dengan baik sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan siswa cukup dalam melafalkan kata-kata bahasa Inggris pada dialog; serta nilai kurang (K) bagi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, siswa kurang baik dalam berekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan siswa kurang baik dalam melafalkan kata-kata bahasa Inggris pada dialog.

Berdasarkan uraian hasil perolehan nilai siswa secara individu di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I tindakan 1 ini pembelajaran belum berhasil. Karena hanya memperoleh 40,7% dari tingkat pencapaian keberhasilan siswa dalam kelas. Hal ini dikarenakan siswa masih banyak mengalami kesulitan, ragu dalam mengekspresikan diri, memiliki perasaan takut, masih mengganggu siswa lainnya, kurang tepat dalam pelafalan kata-kata bahasa Inggris, bahkan masih ada siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran. Sehingga siswa yang mengalami kesulitan perlu mendapatkan perhatian, bimbingan dan arahan dari guru agar hasil yang diperoleh lebih baik dari pada pembelajaran berikutnya.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik *role play* ini, hasil penilaian, proses observasi, wawancara, dan catatan lapangan dijadikan bahan pertimbangan dalam merencanakan dan menentukan tindakan selanjutnya. Pada siklus I tindakan 1 ini masih banyak siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan dalam bermain peran yang telah ditentukan karena merasa malu dan ragu dalam mengekspresikan diri, takut dan juga gugup, sehingga dalam bermain peran kurang menguasai materi, kurang berekspresi dan kurang tepat dalam *pronunciation*.

Pada tindakan ini ada juga siswa yang terlihat kurang antusias dan kurang aktif dalam bermain peran, begitu pula dalam memberikan penilaian dan mengemukakan pendapatnya masih mengalami kesulitan, merasa malu, takut dan belum berani dalam mengekspresikan diri, bahkan ada pula siswa yang ribut dan mengganggu temannya pada saat bermain peran. Rencana perbaikan pada tindakan selanjutnya yaitu tujuan pembelajaran dengan melatih siswa dalam mengucapkan kata yang berhubungan dengan pakaian untuk mengupayakan

peningkatan minat dan aktivitas siswa agar dapat menambah *vocabulary*/kata-kata dalam bahasa Inggris. Dalam mengekspresikan suatu adegan peran, intonasi dan *pronunciation*, dan dalam bekerjasama dengan siswa lain perlu dibimbing agar dapat melakukan permainan peran dengan baik dan benar. Dengan demikian diharapkan kemampuan siswa dalam meningkatkan penambahan *vocabulary* dan perbaikan *pronunciation* siswa akan lebih baik dan benar. Maka untuk menindak lanjuti kekurangan tersebut, direncanakan kembali tindakan pada siklus II dengan menggunakan teknik *role play* dalam pembelajaran *speaking* dengan tema *dress*.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tindakan 1 membahas materi pokok dengan tema *dress*, yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 19 April 2010 pukul 09.05-10.15 WIB. Pada pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang telah disiapkan, dengan langkah-langkah sama yang ditempuh pada siklus I tindakan 1.

Temuan yang diperoleh dalam proses pembelajaran dengan tema *dress*, pada siklus II tindakan 1 ini, siswa maupun kelompok sangat antusias dalam memainkan peran. Tampak kesungguhan siswa dalam belajar. Siswa terlihat sangat aktif pada saat memerankan peran mereka masing-masing karena mereka sudah tidak merasa malu dalam bermain peran. Siswa yang tidak tampil sudah tidak mengganggu para pemain.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I tindakan 1 maka diperoleh nilai secara, yaitu 15 siswa (55,5%) mendapatkan nilai baik (B), 5 siswa (18,5%) mendapatkan nilai cukup (C), dan 7 siswa (25,9%) mendapatkan nilai kurang (K). Kriteria penilaian yang digunakan, sama dengan kriteria penilaian pada siklus I tindakan 1.

Berdasarkan uraian hasil perolehan nilai siswa secara individu di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II tindakan 1 ini pembelajaran dapat dikatakan hampir berhasil, karena tingkat keberhasilan siswa mencapai 55,5% dari keseluruhan siswa dalam kelas. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa masih mengalami sedikit kesulitan, di antaranya sedikit kurang yakin dalam mengekspresikan diri, dan sedikit kurang tepat dalam pelafalan kata-kata bahasa Inggris dalam dialog, sehingga siswa yang mengalami kesulitan perlu

mendapatkan perhatian, bimbingan dan arahan dari guru agar hasil yang diperoleh lebih baik dari pada pembelajaran sebelumnya.

Rencana perbaikan pada tindakan selanjutnya, yaitu tujuan pembelajaran dengan melatih siswa dalam mengucapkan kata yang berhubungan dengan bunga untuk mengupayakan peningkatan minat dan aktivitas siswa agar dapat menambah *vocabulary*. Dalam mengekspresikan suatu adegan peran, *pronunciation* dan kerjasama siswa perlu dibimbing agar dapat melakukan permainan peran dengan baik. Dengan demikian diharapkan kemampuan siswa dalam meningkatkan penambahan *vocabulary* dan perbaikan pelafalan kata-kata bahasa Inggris akan lebih baik. Maka untuk menindak lanjuti kekurangan tersebut, direncanakanlah tindakan 1 siklus III dengan menggunakan kembali teknik *role play* dalam pembelajaran *speaking* yang bertema *gardening*.

Pembelajaran pada siklus III tindakan 1 membahas materi pokok dengan tema *Gardening*, yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 April 2010, pukul 09.50-10.15 WIB. Hasil penelitian pada siklus III tindakan 1 menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan tema *gardening* pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Siswa maupun kelompok sangat antusias dalam memainkan peran. Tampak kesungguhan siswa dalam belajar dan terlihat sangat aktif pada saat memerankan peran masing-masing karena siswa sudah tidak merasa malu bahkan dalam melakukan bermain peran. Siswa yang tidak tampil pun tidak mengganggu para pemain.

Perolehan nilai individu pada siklus III tindakan 1 saat pembelajaran, yaitu 20 (74%) siswa mendapatkan nilai baik (B), karena siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, berekspresi dengan baik sesuai tokoh yang diperankan, dan dapat melafalkan kata-kata bahasa Inggris dengan baik pada dialog; 3 (11,11%) siswa mendapatkan nilai cukup (C), karena siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, berekspresi dengan baik sesuai tokoh yang diperankan, namun kurang baik dalam melafalkan kata-kata bahasa Inggris pada dialog. Terdapat 4 (14,8%) siswa mendapatkan nilai kurang (K), karena siswa mampu bekerjasama dengan baik dalam bermain peran, namun kurang baik dalam berekspresi sesuai tokoh yang diperankan, dan kurang baik

dalam melafalkan kata-kata bahasa Inggris pada dialog. Kriteria penilaian sama dengan criteria penilaian pada siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil penilaian proses sekitar 18.54 % dari siklus II.

Berdasarkan uraian hasil perolehan nilai siswa secara individu tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus III tindakan 1 ini pembelajaran dapat dikatakan lebih berhasil dari siklus sebelumnya karena perolehan nilai mencapai 74% dari keberhasilan siswa dalam kelas. Hal ini disebabkan karena mayoritas siswa sudah tidak mengalami kesulitan, sudah tidak merasa malu-malu, begitu juga siswa yang belum mendapatkan giliran untuk tampil sudah tidak ribut dan tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran berlangsung. Selain itu siswa terlihat aktif dalam melakukan tanya jawab sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil penilaian proses tersebut secara umum sudah cukup baik, dari pelaksanaan seluruh tindakan yang telah ditempuh, diperoleh hasil yang cukup memuaskan, namun masih belum maksimal. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan selanjutnya. Namun karena keterbatasan waktu yang diperlukan, maka penelitian ini dihentikan, dengan harapan bahwa temuan-temuan yang diperoleh dapat dijadikan acuan bagi penelitian lebih lanjut.

KESIMPULAN

Pembelajaran *speaking* dilaksanakan dengan teknik *role play* memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan latihan pengembangan diri dan kreatifitas dalam mengekspresikan diri pada saat bermain peran. Siswa memerankan tokoh sesuai dengan karakter yang diperankan. Diskusi guru dan siswa di awal kegiatan *role play* dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang terdapat di dalam naskah drama. Evaluasi dilakukan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan ujaran yang terjadi saat pelaksanaan *role play*.

Penerapan teknik *role play* dalam pembelajaran *speaking* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus, terutama pembelajaran pada siklus II dan III dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terlihat dari sikap dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan

materi yang bervariasi dan menarik berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan memaksimalkan model bermain peran, maka pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kemampuan ekspresif dikatakan berhasil.

Secara keseluruhan siklus dan tindakan yang didasarkan atas penilaian proses, tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 40,7%; siklus II sebesar 55,5%, dan pada siklus III sebesar 74%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sudah merata dan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan ekspresif dan *pronunciation* kata-kata bahasa Inggris sudah baik dengan pencapaian yang tergolong baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2009). *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rizqi Press.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2000. *Perspektif Pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia dalam Konteks Persaingan Global*. Bandung: CV Andira.
- Aqib, Zainal.(2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yama Widya.
- BNSP. (2006). *Kurikulum 2006*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cameron, Lynne. 2001. *Teaching Language to Young Lernerers*. Cambridge: CUP.
- Harmer, Jeremy. (1997). *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman. Inc.
- Orr, Jannet K. 1999. *Growing Up with English*. Washington, DC 20547: Office of English Language Programs. United States Department of State.
- Richards, Jack C., and Theodore S. Rodgers. 1992. *Approaches and Methods in Language Teaching. A Description and Analysis*. Cambridge: CUP.
- Richards, Jack C., and Willy A. Renandya. 2002. *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. Cambridge: CUP
- Petty, Geoff. (2004). *Teaching Today, third edition*. United Kingdom: Nelson Thornes. Ltd.
- Wiriaatmaja, Rochiati. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Penulis: Dra. Charlotte A. Harun, MPd. & Siti Nadiroh, SPd.

CURRICULUM VITAE

Penulis 1

Nama : Dra. Charlotte Ambat Harun, MPd.
NIP : 195403021979022001
Pekerjaan : Tenaga edukatif UPI Kampus Cibiru
Bidang keahlian : Pendidikan Bahasa
Alamat rumah : Jln. Mayang Cinde No. 13 Simpay Asih, Ujungberung,
Bandung.
Alamat e-mail : charlotte_ambat@yahoo.com.

Penulis 2

Nama : Siti Nadiroh, SPd.
Pekerjaan : Guru (sukwan) SDN Serang III Kabupaten Cirebon
Pendidikan : S-1 PGSD UPI Kampus Cibiru
Alamat rumah : Jln. Jatayu No. 05 RT 02/ 06 Ds, Serang Kec. Klangeran
Kab. Cirebon