

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PASAR - PASARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA LISAN ANAK KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK WIDYA KUMARA SINGARAJA

Ni Luh Westari¹, Ni Made Sulastr², I Made Suarjana³

¹Jurusan PG PAUD, ^{2,3}Jurusan PG SD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: niluhwestari@yahoo.co.id, sulastr.made@yahoo.com,
pgsd_undiksha@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak melalui bermain peran pasar-pasaran. Subjek penelitian ini melibatkan 15 siswa Kelompok A Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa tahun pelajaran 2012/2013. Variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah keterampilan berbahasa lisan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa lisan anak menggunakan metode observasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati kegiatan siswa pada saat melakukan kegiatan bermain peran. Analisis data menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan menjadi dua siklus. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak dengan bermain peran pada siklus I sebesar 58,11 % (kategori rendah) dan pada siklus II sebesar 88,50 % (kategori tinggi), dengan peningkatan kemampuan keterampilan berbahasa lisan anak dengan bermain peran sebesar 30,39 %. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada pendidik Anak Usia Dini (PAUD) agar menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Kata Kunci : bermain peran, keterampilan berbahasa lisan, metode observasi

Abstract

This study was aimed to determine the improvement of the children' oral language skill through role play about market. The subject of this study were 15 children in group A in Widya Kumara Banjar Jawa kindergarten in academic year 2012/2013. They were 15 children'. The variable of this study was oral language skill. Observation method was used to collect the data about children' oral language skill, during role play. Method analysis statistic descriptive and quantitative was conducted to analysis of data. This study was conducted in two cycles. This study was action research. In cycle 1 the result of data analysis showed that 58.11% (low category). It means there was an enhancement in child oral language skills through role play. In cycle 2 the result of data analysis showed that 88.50 % (high category) and the enhancement of children oral language skill through role play was 30.39%. Based on the result of this study, it was recommended for early childhood educators in order to apply role play method to improve the language skills of children.

Key words: observation method, role play, oral language skill

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang perlu berinteraksi dengan manusia lainnya. Interaksi terasa semakin penting pada saat manusia membutuhkan eksistensinya diakui. Kegiatan ini membutuhkan alat, sarana, atau media yaitu bahasa. Menurut Arini dkk (2007: 1-3) bahasa dalam bahasa Inggrisnya disebut *language* berasal dari bahasa latin yang berarti lidah. Secara universal pengertian bahasa adalah suatu bentuk ungkapan dalam bentuk dasarnya ujaran. Ujaran yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dengan ujaran inilah manusia mengungkapkan hal yang nyata ataupun tidak nyata, baik yang berwujud maupun yang kasat mata, situasi dan kondisi lampau, kini, maupun yang akan datang. Lebih lanjut dikatakan ujaran manusia beralih menjadi bahasa apabila dua orang manusia atau lebih menetapkan bahwa seperangkat bunyi itu memiliki arti yang serupa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni sistematis, mana suka, ujaran, manusiawi dan komunikatif.

Sistematis, karena bahasa diatur oleh sistem. Setiap bahasa mengandung dua sistem, yaitu sistem bunyi dan sistem makna. Bunyi merupakan suatu yang bersifat fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra kita. Bila sebuah fisik diberi makna tertentu atau mewakili makna tertentu, maka tanda itu disebut lambang. Lambang ini menjadi isi yang terkandung dalam arus bunyi, sehingga menimbulkan reaksi. Bahasa disebut mana suka karena unsur-unsur bahasa dipilih secara acak tanpa dasar. Tidak ada hubungan logis antara bunyi dan makna yang disimbolkannya. Bahasa disebut juga ujaran karena media bahasa yang terpenting adalah bunyi, walaupun kemudian ditemui ada juga media tulisan. Bahasa disebut manusiawi karena bahasa menjadi berfungsi selama manusia yang memanfaatkannya, bukan makhluk lainnya. Bahasa disebut alat komunikasi karena fungsi bahasa sebagai penyatu keluarga, masyarakat, dan bangsa dalam segala kegiatannya.

Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide,

arti, perasaan, dan pengalaman. Dhieni (2009) menyatakan bahwa "bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya". Bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun. Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat arbitrer dan manusiawi. Secara umum dalam kehidupan sehari-hari bila ditinjau dari segi media atau sarana yang digunakan untuk menghasilkan bahasa, kita menggunakan dua ragam bahasa, yaitu ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulisan. Ragam lisan atau disebut dengan kemampuan berbahasa lisan merupakan kemampuan berbahasa pertama yang dikuasai anak. Secara alamiah setiap anak yang normal belajar berbahasa melalui proses mendengarkan atau menyimak. Melalui proses tersebut akhirnya anak belajar berbicara.

Berbicara pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, sebab di dalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Zamzani dan Haryadi, (1996: 54) berbicara merupakan bentuk perilaku yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, semantik, dan linguistik. Pada saat berbicara orang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Bahkan organ tubuh lain seperti kepala, tangan, dan roman muka dimanfaatkan dalam berbicara.

Menurut Tarigan (1984: 67), berbicara merupakan cara berkomunikasi bagi manusia sebagai makhluk sosial yaitu suatu tindakan saling menukar pengalaman, saling mengemukakan dan menerima pikiran, saling mengutarakan perasaan dan mengekspresikannya. Oleh karena itu dalam tindakan sosial suatu

masyarakat dalam menghubungkan sesama anggota masyarakat tersebut diperlukan komunikasi. Keberhasilan seseorang berkomunikasi dalam masyarakat menunjukkan kematangan atau kedewasaan pribadinya. Ada empat keterampilan utama yang merupakan ciri pribadi yang dewasa yaitu: a) Keterampilan sosial, b) Keterampilan sematik, c) Keterampilan fonetik (*phonetic skill*), d) Keterampilan vokal.

Keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan sosial menuntut agar pembicara mengetahui: apa yang harus dikatakan, bagaimana cara mengatakan, bilamana mengatakannya, dan kapan hal tersebut perlu dikatakan.

Keterampilan semantik (*semantic skill*) adalah kemampuan untuk memilih dan menggunakan kata-kata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh keterampilan semantik pembicara harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna-makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketepatan dan kepraktisan dalam menggunakan kata-kata. Keterampilan fonetik (*phonetic skill*) adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonemik bahasa yang digunakan secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial. Keterampilan ini merupakan suatu unsur dalam hubungan-hubungan perorangan yang akan menentukan apakah seseorang itu diterima sebagai anggota kelompok atau sebagai orang luar.

Keterampilan vokal (*vocal skill*) adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara yang digunakan. Suara yang jelas, bulat, dan bergema menandakan orang yang berbadan tegap dan terjamin. Sedangkan suara yang melengking, berisik, atau serak parau memperlihatkan pribadi yang kurang menarik dan kurang meyakinkan. Dengan demikian seseorang yang telah mampu tampil sebagai pembicara ideal akan menampakkan kematangan atau kedewasaan pribadinya yang diekspresikan melalui keterampilan

menggunakan bahasa dari berbagai aspek keterampilan tersebut.

Sehari-hari anak berkomunikasi secara lisan dengan orang tua dan keluarganya di rumah. Dalam komunikasi lisan ini keterampilan mendengarkan dan berbicara, digunakan secara terpadu dan diarahkan kedua keterampilan ini dapat berkembang secara bersama-sama. Kemampuan berbahasa lisan anak tercermin melalui kegiatan yang membuat anak-anak tertarik, fokus, serius, konsentrasi serta diselingi dengan nyanyian. Kendala yang banyak dihadapi oleh pendidik di TK Widya Kumara Banjar Jawa adalah rasa malas anak-anak untuk diajak berbicara seperti berbagi cerita kepada teman-temannya dan jika disuruh kedepan kelas.

Setelah diamati, masih kurangnya keterampilan berbahasa anak disebabkan oleh orang tuanya sendiri yang menganggap anaknya tidak mengungkapkan apa-apa di depan mereka (orang tua) anaknya dianggap baik, manis dan dianggap tidak rewel. Namun itu semua adalah masalah yang bisa menghambat kemampuan anak untuk selalu mengungkapkan apa yang ada dipikiran maupun imajinasi yang ingin mereka kembangkan. Di samping itu sosial ekonomi serta latar belakang keluarga dari anak didik yang dibimbing juga mempengaruhi keterampilan berbahasa lisan anak yang bermasalah. Sosial ekonomi yang dimaksud adalah kesibukan orang tua anak dalam memenuhi kebutuhan mereka sehingga orang tua lupa akan perkembangan berbahasa anaknya. Orang tua menganggap anak mereka dititipkan di sekolah jika tidak rewel sudah dianggap baik. Hal ini terlihat dari 15 anak Kelompok A, 4 anak perkembangan berbahasa lisannya kurang dengan tanda (*), 7 anak yang berbahasa lisannya cukup dengan tanda (**) dan 4 anak yang perkembanganbahasa lisannya baik dengan tanda (***). Di lihat dari hal tersebut maka perkembangan bahasa anak Kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja masih cenderung rendah.

Mencermati fenomena seperti di atas, maka dicoba untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak melalui

metode bermain peran pasar-pasaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak sehingga mereka memperoleh sesuatu yang bermakna bagi anak.

Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang ibu, istri, teman, kepala sekolah, penjual, pembeli, dan sebagainya. Pada setiap peranan tersebut seorang anak harus dapat berperilaku sesuai dengan peran yang dilakukannya.

Menurut Corsini (dalam Tatiek, 2001:99), metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan pelajaran kegiatan pengembangan imajinasi penghayatan suatu tokoh tertentu. Menurut Hurlock (dalam Padmonodewo, 1999:23), bermain peran merupakan bentuk bermain aktif pada anak yang menjelaskan sebuah situasi menjadi seolah-olah nyata melalui bentuk perilaku bahasa. Bermain peran dapat juga berarti merefleksikan kejadian-kejadian di waktu lalu. Suryobroto (1997:23), mendefinisikan bermain peran adalah permainan peranan yang diselenggarakan dengan maksud untuk mengekspresikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan serta mengekspresi kejadian-kejadian masa kini. Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap serta kemampuan menuangkan perasaan tersebut melalui ujaran dalam sebuah dialog. Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya mengutarakannya dalam bentuk dialog.

Adapun pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak (Depdikbud, 1999: 37)

bertujuan: 1) melatih daya tangkap, 2) melatih anak berbicara lancar, 3) melatih daya konsentrasi, 4) melatih membuat kesimpulan, 5) membantu pengembangan intelegensi, 6) membantu pengembangan fantasi, dan 6) menciptakan suasana yang menyenangkan. Manfaat bermain peran menurut William (dalam Padmonodewo 1979:84), yaitu : membantu anak memahami dan menggunakan konsep-konsep dan simbol-simbol, menunjukkan kebiasaan alami dari anak, mengembangkan kemampuan ekspresi bahasa, membuka kesempatan berpengalaman bagi anak, menunjukkan informasi baru yang diperoleh anak, membantu mengekspresikan sesuatu diberbagai kondisi, dapat membedakan kebutuhan anak melakukan sesuatu yang bermakna bagi diri anak mengembangkan kemampuan interpersonal, memperkenalkan belajar tanpa menggunakan ketegangan emosi, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bergembira. Jadi penggunaan metode bermain peran dapat membantu anak untuk belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, selain itu pula dapat membantu anak mempelajari lebih mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Penerapan metode bermain peran, membuat anak-anak belajar berbagi, belajar berempati, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Ia pun mulai belajar untuk bekerjasama dengan orang lain. Kemampuan ini termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah, dan cemburu. Melalui imajinasi yang dibangunnya sendiri, ia belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut dan mengutarakannya melalui mimik dan ujaran dalam sebuah dialog.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya

kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia (human relation problem) terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Menurut Santoso (dalam Dhieni 2009:45) metode mengajar bermain peran menunjuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Dapat juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

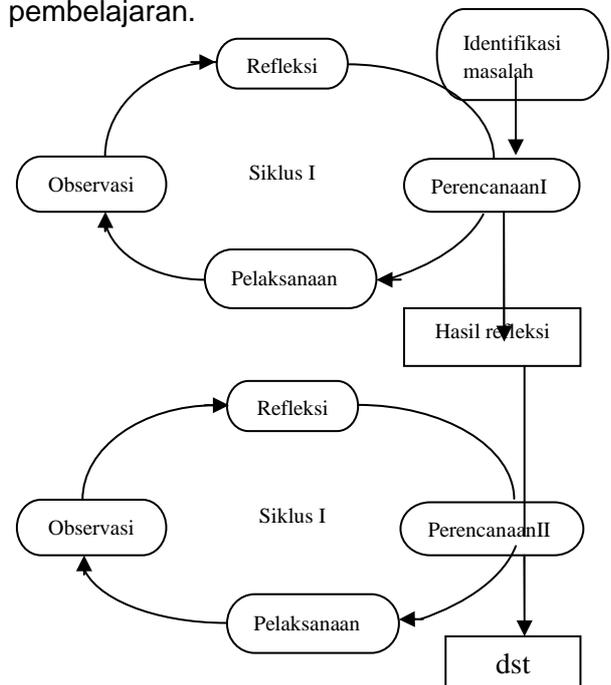
Penerapan metode bermain peran membantu anak belajar memecahkan masalah dengan demokratis sehingga mereka dilatih menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi. Konsep peran (*role*) sendiri berakar pada hakekat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Sebagai individu manusia, setiap anak memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki antara satu anak dengan anak lainnya, sehingga muncul rasa sayang, percaya diri, dan lain-lain terhadap orang lain dan juga terhadap diri sendiri. Bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial, emosional dan moral kreativitas anak akan mengalami perkembangan yang pesat baik fisik, intelektual, bahasa, sosial. Mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda. Sehingga perbedaan-perbedaan yang muncul pada usia tertentu, hendaknya menjadi perhatian guru disetiap kegiatan pembelajaran.

METODE

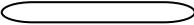
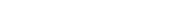
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja pada semester II tahun

pelajaran 2012/2013. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 15 orang dengan 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan keterampilan berbahasa lisan anak pada siswa kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja pada semester II. Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus (lihat gambar 1), tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Akhir siklus I ditandai dengan evaluasi begitupun dengan siklus II dan siklus selanjutnya bila belum memenuhi target penelitian. Setiap siklus terdiri dari *pertama*, rencana tindakan adalah perencanaan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran.



Gambar 1. Rancangan Siklus PTK

-  : kegiatan
-  : hasil kegiatan
-  : kegiatan berlangsung secara bersamaan
-  : urutan pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah : menyamakan persepsi dengan guru mengenai kemampuan keterampilan berbahasa lisan pada anak, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan alat/ bahan yang akan dipakai dalam kegiatan, menyiapkan instrumen penilaian. *Kedua*, pelaksanaan kegiatan. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. *Ketiga*, evaluasi/observasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam observasi ini adalah mengobservasi guru dalam membuka pelajaran, menyampaikan materi dan menutup pelajaran dan mengobservasi siswa dalam proses pembelajaran. Keempat, refleksi. Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti bersama-sama guru dapat melakukan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada refleksi ini adalah peneliti mengkaji dan merenungkan hasil penelitian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Untuk mengumpulkan data tentang keterampilan berbahasa lisan anak pada siswa kelas A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja digunakan metode observasi.

Tabel 1. Pedoman Penilaian di TK

No	Tanda	Makna	Skor
1	****	Sangat baik	4
2	***	Baik	3
3	**	Cukup baik	2
4	*	Kurang	1

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan

berbahasa lisan pada siswa Kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja adalah lembar observasi, yang terdiri dari 6 indikator yaitu : berbicara/berbahasa yang baik/sopan dengan sesama teman, mendengarkan orang tua/teman berbicara, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian secara sederhana, menyebutkan kembali kata-kata yang baru didengar, melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa. Dalam penelitian menggunakan 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun metode bermain peran, variabel terikat : meningkatkan keterampilan berbahasa lisan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua metode analisis data yaitu, metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. Penerapan metode analisis statistik deskriptif ini, data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan kedalam : a) tabel distribusi frekuensi, b) menghitung angka rata-rata (*mean*), c) menghitung median, d) menghitung *modus*, e) menyajikan data ke dalam grafik polygon. Sedangkan metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti sehingga memperoleh kesimpulan umum yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran pasar-pasaran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak didik Kelompok A Semester II Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Ini terbukti hasil keterampilan berbahasa lisan anak pada siklus I sebesar 58,11% yang berada pada kategori rendah. Dari hasil pengamatan dan temuan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan kemampuan berbahasa lisan

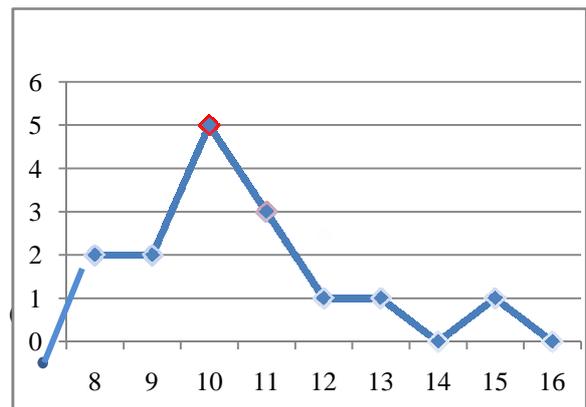
anak didik Kelompok A Semester II Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013 masih berada pada kriteria sedang. Hasil kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok A dengan metode bermain peran pasar-pasaran itu masih bisa ditingkatkan pada siklus II. Adapun kendala-kendala yang ditemui dan dihadapi peneliti pada saat dilaksanakan penerapan siklus I antara lain : aktivitas guru dalam memberikan bantuan belajar berupa bimbingan secara individu belum maksimal, sehingga anak-anak yang kemampuannya terbatas mengalami kesulitan mengikuti kemajuan belajar temannya, siswa belum terkendali dengan maksimal, karena masih banyak anak yang duduk di belakang konsentrasi belajarnya terganggu. Anak-anak tidak terfokus mendengarkan cerita dari guru dan cenderung mengalihkan perhatiannya untuk ngobrol dengan temannya, masih banyak anak menunjukkan kemampuan mengungkapkan pikirannya melalui bahasa yang sederhana secara tepat masih lemah, masih banyak anak yang belum mampu bercerita secara urut dan lengkap dengan kata-kata sendiri.

Adapun solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala diatas sebagai berikut: dengan mengulang kata-kata yang baru dikenalnya dengan cara menyuruh anak menirukannya, dengan cara mengulang cerita itu secara berulang-ulang sampai anak itu bisa menceritakan, dengan memberikan pendekatan persuasif agar anak mau membagi cerita dan bercerita dihadapan teman-temannya.

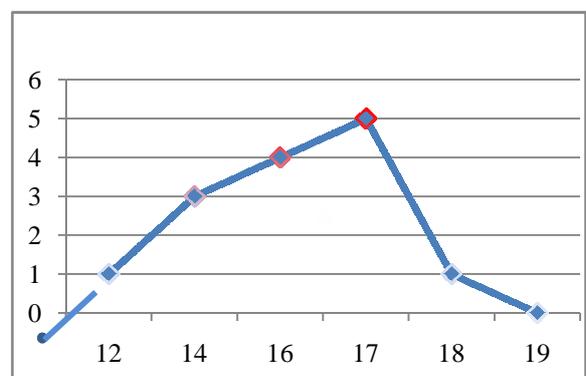
Rata-rata persentase keterampilan berbahasa lisan anak didik kelompok A pada siklus II sebesar 88,50% yang berada pada kategori tinggi. Hasil pengamatan dan temuan peneliti selama pelaksanaan tindakan siklus II telah tampak adanya peningkatan dalam proses pembelajaran yang diperoleh adanya peningkatan pada keterampilan berbahasa lisan pada anak didik Kelompok A Semester II Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Adapun hasil kemajuan peningkatan unjuk kerja anak didik Kelompok A ternyata lebih meningkat dari pada hasil unjuk kerja peningkatan keterampilan berbahasa lisan

pada siklus I dan sesuai dengan program yang direncanakan dan disempurnakan diantaranya : secara garis besar interaktif proses pembelajaran berjalan sesuai program yang direncanakan dapat menarik minat anak untuk bercerita, sehingga keterampilan berbahasa lisan anak didik dengan bermain peran dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan, dalam penelitian dan observasi, anak diberikan motivasi bimbingan dengan pendekatan persuasif sesuai dengan perkembangan anak didik agar mereka merasa diperhatikan segala kebutuhannya. Dalam hal ini anak didik diberi kesempatan untuk bertanya, yang mereka belum dipahami dan mengerti tentang cerita yang disampaikan oleh guru.

Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase peningkatan daya keterampilan berbahasa lisan siklus I ke siklus II sebesar : 30,39%.



Gambar 2. Grafik Polygon Siklus I



Gambar 3. Grafik Polygon Siklus II

Peningkatan keterampilan berbahasa lisan anak diakibatkan karena metode bermain peran yang diimbangi dengan nyanyian yang menarik bagi anak didik dalam mencapai tujuan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan juga banyak dipengaruhi oleh terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan dan hubungan yang harmonis baik antar anak didik maupun antar pendidik, dimana anak akan merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, walaupun mendapat tugas yang sulit. Anak akan terespon untuk berkreasi dan aktif maupun bertanya baik kepada teman maupun guru.

Penerapan metode bermain peran pasar-pasaran membantu anak dalam pembendaharaan katanya dan mulai mempunyai keberanian untuk mengungkapkan pertanyaan maupun pendapat yang dibuat sendiri dengan kata-kata dan dengan bahasa yang jelas. Disamping itu keberhasilan juga dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Dalam siklus I sudah berupaya menggunakan alat yang ada di area drama sesuai dengan tema yang disajikan, umumnya mereka senang.

Pada siklus I masih banyak yang tidak berani untuk bercerita, bertanya dengan kata apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb. Disini kemampuannya masih rendah, dan juga kemampuan penggunaan bahasa Indonesiannya masih rendah sekali. Dalam siklus II sudah mulai meningkat, dengan diajaknya anak-anak langsung ke pasar sehingga anak melihat interaksi antara penjual dan pembeli yang ada di pasar. Itu membuat anak tertarik untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Respon anak terhadap penerapan metode bermain peran pasar-pasaran, pada awalnya pembelajaran dengan metode bermain peran pasar-pasaran masih kurang menarik bagi anak TK, setelah diimbangi dengan nyanyian yang menarik dan sesekali diajak ke pasar secara langsung mulai nampak semangatnya untuk memerankan sebagai penjual dan pembeli yang ada di pasar.

Menurut Santoso (dalam Dhieni 2009:45) metode mengajar bermain peran menunjuk kepada dimensi pribadi dan

dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Dapat juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka. Sebuah penelitian tentang penerapan metode bermain peran yang dilakukan oleh Anik Winastuti dengan judul Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Ganesha Denpasar Tahun Pelajaran 2011/2012. Pada penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbahasa anak yang menunjukkan adanya peningkatan dari 55% pada siklus I menjadi 70% pada siklus II. Sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15%.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data di atas maka dapat ditarik kesimpulan dengan ditemukannya permasalahan keterampilan berbahasa lisan anak Kelompok A TK Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja, ini terbukti dari jumlah siswa 15 anak, 6 anak yang mendapatkan bintang tiga (***) pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 58,11 % berada pada kategori rendah dan pada siklus II menunjukkan 13 anak yang memperoleh bintang tiga (***) dengan ketuntasan klasikal 88,50 % berada pada kategori tinggi dalam keterampilan berbahasa lisan. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan dengan diterapkannya metode bermain peran ternyata mampu meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak, dan oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak secara intensif dan berkelanjutan serta sesuai dengan kajian teori yang

mendukung dalam penerapan metode bermain peran yang digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu : Bagi Guru, pendidik PAUD disarankan untuk menerapkan penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan aspek bahasa anak sebab metode bermain peran dapat melatih kemampuan berbahasa lisan anak. Bagi Siswa. Siswa hendaknya selalu aktif dalam setiap kegiatan bermain peran sebab kegiatan bermain adalah kegiatan yang paling menyenangkan serta didukung oleh suasana yang nyaman. Bagi Kepala Sekolah, disarankan kepada Kepala Sekolah untuk selalu saling bekerjasama antara guru dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak. Bagi peneliti Lain, pendidik hendaknya terus mencari metode bermain yang selalu menyenangkan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada Guru Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja dan anak-anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Widya Kumara Banjar Jawa Singaraja yang telah banyak membantu sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arini, Wayan, 2007. *Pendidikan Bahasa 1*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Dhieni, Nurbiana, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Edisi Kesatu. Cetakan Kesebelas. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak usia Dini. 2010. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Agung A.A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Suatu Pengantar. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja
- Jampel, I Wayan, 2005. *Statistik Deskriptif. Modul (tidak diterbitkan)*. Singaraja : IKIP Negeri Singaraja
- Nurbiana Dhieni, 2007. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa : 1-12 PGTK 2203/4SKS/*. Cetakan 5 Jakarta : Universitas Terbuka.
- Dibia, Ketut, 2005. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah Berorientasi Pada Kurikulum 2004*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- , 2007. *Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Germinah. 2009. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Haryadi & Zamzami. 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta. Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Pengembangan PGSD.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Edisi Pertama. Cetakan Ke-1. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2011. *Langkah-Langkah Model Pembelajaran Role Playing atau Bermain Peran*. Tersedia Pada <http://sharingkuliahku.Wordpress.com/2011/11/21/> (diakses tgl 22 mei 2012)
- Padmonodewo, Soemiarti, 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta, Jakarta.

Anik Winastuti Ni Putu, 2012. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Lisan pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak Ganesha Denpasar Tahun Pelajaran 2011/2012.*

Koyan, I Wayan. 2007. *Statistik Terapan (Teknik Analisa Data Kuantitatif).* Singaraja: Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.