

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCEKITA ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA KUSUMA

Ni Made Wahyuni¹, I Wayan Koyan², I Gde Wawan Sudatha³

¹. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹kadek.wahyuni@yahoo.co.id, ² koyan@undiksha.ac.id

³ igdewawans@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita setelah penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri pada anak kelompok B Semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 19 siswa kelompok B Semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus. Data penelitian tentang peningkatan kemampuan bercerita dikumpulkan dengan metode observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 19,95%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan bercerita anak pada siklus I adalah 61,17% (kriteria rendah) dan meningkat menjadi 81,12% pada siklus II (kriteria tinggi). Jadi penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus.

Kata-kata Kunci: metode bermain peran, media gambar berseri, kemampuan bercerita

Abstract

This present study aimed at determining the improvement of the students ability in telling story through the application of role playing method assisted by the use of picture series media at the students group B of TK Dharma Kusuma Temukus in the second semester of the academic year 2012/2013. The study itself was designed in the form of an action-based research which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation and evaluation and reflection. The subjects were 19 students group B of TK Dharma Kusuma Temukus in the second semester of the academic year 2012/2013. The study data about the improvement of the students ability in telling story were collected using observation method. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis. The analyzed data showed that there was 19,95% the improvement of the students achievement. It was shown from the average score of the students storytelling ability in the first cycle was 61, 17 % (low criteria) then improved to 81,12 % at the second cycles (high criteria). So the application of the role playing method assisted by the use of picture series media could improve the ability in telling story of the students group B of TK Dharma Kusuma Temukus in the second semester of the academic year 2012/2013.

Key words: role playing method, picture series media, story telling ability

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 bab 2, pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional, yaitu bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut, pemerintah membenahi segi kualitas maupun kuantitas bidang pendidikan. Kondisi yang belum optimal dalam proses pembelajaran akan menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa. Optimalnya kondisi belajar dapat dicapai jika guru mampu mengatur siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu penggunaan variasi dalam metode, gaya, dan interaksi belajar mengajar merupakan awal pengelolaan kelas untuk menghindari kejenuhan serta pengulangan-pengulangan aktivitas penyebab menurunnya kegiatan belajar dan tingkah laku positif siswa.

Cara yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan, sehingga keterlibatan siswa dalam mengerjakan tugas akan meningkat, serta siswa tidak akan mengganggu temannya. Adanya kehangatan dan antusiasme guru dapat memudahkan terciptanya iklim kelas yang menyenangkan dan merupakan salah satu syarat kegiatan belajar yang optimal. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Dharma Kusuma, diketahui proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi. Saat proses pembelajaran berlangsung, anak hanya berperan sebagai penerima informasi, tanpa adanya aktivitas untuk menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan kurangnya kreativitas yang muncul dari anak, dan anak kurang berani mengemukakan ide atau pendapat secara lisan. Sehingga terdapat hambatan pada kemampuan bercerita anak.

Pembelajaran dengan bercerita merupakan salah satu materi yang sulit bagi anak, karena anak dituntut untuk mengkomunikasikan ide secara lisan. Pembelajaran dengan bercerita yang di terapkan di TK Dharma Kusuma masih kurang dipahami anak. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya kemampuan dalam menceritakan kembali isi cerita. Anak kurang mampu memberi informasi atau keterangan saat bercerita. Anak masih perlu bimbingan saat menceritakan gambar yang disediakan. Anak kurang mampu menjawab pertanyaan serta kurang memahami isi cerita yang telah di sampaikan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dilakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Dharma Kusuma Temukus dengan menerapkan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak.

Kemampuan bercerita merupakan kegiatan yang paling sering ditemui anak, dan merupakan salah satu yang terkandung dalam aspek perkembangan bahasa. Kegiatan bercerita sangat baik diterapkan di Taman Kanak-kanak, karena dapat melatih anak mengutarakan ide-ide secara lisan dan belajar mengkomunikasikannya. Selain itu anak juga dituntut memiliki keberanian dalam setiap kegiatan. Farris (dalam Putra, 2003) mengemukakan Kemampuan berbahasa mencakup empat keterampilan pokok, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan". Berbicara merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dikuasai oleh seseorang karena dengan berbicara memudahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Nurgiyantoro (2009: 278-291), ada beberapa bentuk kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Bentuk-bentuk kegiatan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, berbicara berdasarkan gambar. Saat kegiatan ini siswa diberikan sejumlah gambar dan diminta menjawab pertanyaan sesuai gambar yang diberikan. Tujuan pragmatiknya adalah memberikan

kebebasan siswa dalam mengungkapkan kemampuan berbahasa. Hal ini akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Kedua, wawancara biasanya dilakukan terhadap seorang siswa yang memiliki kemampuan bahasa cukup memadai, sehingga memungkinkan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam berbicara. Ketiga, bercerita merupakan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dua hal yang harus dikuasai oleh siswa dalam bercerita yaitu: unsur linguistik dan unsur yang diceritakan. Keempat, pidato hampir sama dengan kegiatan bercerita bila dilihat dari kebahasaan siswa memilih bahasa untuk mengungkapkan gagasan. Tugas berpidato baik diajarkan di sekolah untuk melatih siswa mengungkapkan gagasan dalam bahasa yang tepat dan cermat. Kelima, diskusi, saat berdiskusi siswa dilatih untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta menanggapi gagasan dari kawan secara logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Bercerita atau mendongeng merupakan kegiatan berbicara yang paling sering di temukan di Taman Kanak-kanak. Bercerita atau mendongeng adalah suatu penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri, orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik berwujud orang maupun binatang. Bercerita adalah suatu kegiatan menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian yang di alami sendiri ataupun orang lain. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi siswa. Selain itu kegiatan bercerita juga dapat menambah keterampilan berbahasa lisan siswa secara terorganisasi dan membantu menginternalisasikan karakter cerita.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, kegiatan bercerita sangat membantu perkembangan bahasa anak. Jadi, sebagai guru harus mampu memilih metode agar kegiatan bercerita dapat disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Berdasarkan observasi di Taman kanak-kanak Dharma Kusuma Temukus, diketahui bahwa guru masih mendominasi dalam kegiatan bercerita, sehingga anak tidak terlibat aktif

dalam kegiatan bercerita, anak hanya mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Apabila pembelajaran tetap di terapkan seperti itu, akan dapat menghambat perkembangan anak khususnya dalam kegiatan bercerita. Kondisi tersebut mengakibatkan anak tidak mampu untuk mengembangkan pola pikir, selain itu, daya kreativitas, imajinasi, serta inovasi siswa akan terkekang, sehingga motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan bercerita akan berkurang dan akhirnya akan berujung pada kebosanan siswa menerima kegiatan serta anak akan merasa bahwa kegiatan bercerita tersebut merupakan kegiatan yang sulit dilaksanakan dan di takuti anak. Jadi guru harus mampu memilih metode yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan.

Menurut Nurkencana dan Sumartana (1992:15) metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada anak. Guru menyampaikan bahan pelajaran memerlukan cara atau metode tertentu agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Selain itu, Roestiyah (dalam Djamarah, Bahri dan Aswan 1995:74) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Berdasarkan pemaparan di atas metode memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran, karena pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila dibarengi dengan penerapan metode yang tepat. Agar kemampuan bercerita anak dapat meningkat, tugas seorang guru adalah merancang proses pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas anak disetiap kegiatan.

Berdasarkan penjelasan diatas, guru perlu memilih metode yang menarik yang mampu memberi motivasi siswa untuk ikut serta dalam kegiatan. Adapun jenis-jenis metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang tertuang dalam kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal (RA) sebagai berikut.

Pertama, metode bercerita. Kedua, metode bercakap-cakap. Ketiga, metode tanya jawab. Keempat, metode pemberian tugas, Kelima, metode karya wisata. Keenam metode demonstrasi. Ketujuh metode sosiodrama. Kedelapan metode eksperimen. Kesembilan, metode bermain peran. Terakhir adalah metode proyek (Depdiknas, 2006: 10). Berdasarkan beberapa jenis metode yang telah disampaikan, maka dapat dipilih salah satu metode yang tepat yaitu metode bermain peran. alasan-alasan penerapan metode bermain peran karena metode bermain peran merupakan metode yang dapat melibatkan anak ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak, dengan metode bermain peran anak akan mampu bekerja sama, memiliki keterampilan mengamati, menerapkan dan mengkomunikasikan, kemampuan anak disesuaikan dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan memerankan tokoh dalam cerita sesuai dengan usia anak. Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran (Depdiknas, 2006:13). Metode bermain peran juga dimaknai sebagai cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran tertentu dalam suatu permainan seperti menolong anak yang jatuh, bermain menyanyangi keluarga dan lain-lain (Trianto 2011:96). Djamarah, Bahri dan Aswan (1995:100) mengemukakan langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan metode bermain peran. Pertama, tetapkan cerita yang menarik perhatian siswa untuk di bahas, ceritakan kepada siswa mengenai isi atau jalan cerita yang akan diperankan. Kedua, tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di dalam kelas. Ketiga, jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu permainan berlangsung. Keempat, beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka

memainkan peranannya. Kelima, akhiri permainan pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan. Keenam, mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, apakah siswa dapat memahami jalan cerita sesuai peranannya atau sebaliknya.

Berdasarkan pemaparan tentang metode bermain peran serta langkah-langkah penerapannya, metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak, karena dengan menerapkan metode bermain peran anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan dan anak akan lebih memahami cerita yang disampaikan karena anak dapat memerankan setiap tokoh yang berperan dalam setiap cerita. Selain itu anak akan mampu bekerja sama dengan teman-temannya dan yang terpenting anak tidak merasa jika anak dituntut untuk bercerita namun anak akan merasa bahwa kegiatan yang telah dilaksanakan merupakan kegiatan bermain, karena dengan bermain peran anak dapat secara langsung memerankan tokoh dalam cerita. Selain itu anak akan lebih bersemangat mengikuti kegiatan karena dapat belajar sambil bermain.

Kegiatan bercerita, selain di terapkan dengan metode yang menarik, juga harus dibarengi dengan media agar anak lebih mudah memahami kegiatan yang disampaikan. Penggunaan media dalam pembelajaran di taman kanak-kanak sangat membantu siswa dalam memahami materi. Pembelajaran di taman kanak-kanak sangat erat hubungannya dengan media. Media dapat memudahkan anak memahami kegiatan yang disampaikan guru. Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2012: 204) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Namun demikian, media tidak terbatas berupa alat atau bahan, tetapi ada hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach (dalam Sanjaya, 2012: 204-205) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan sikap. Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat lahir, metode, teknik dan jenis komponen yang berfungsi sebagai perangsang kegiatan belajar, menyebarkan ide laporan dan merupakan bentuk komunikasi antara pengirim dan penerimaan pesan dalam bentuk audio maupun audio visual.

Media instruksional edukatif memiliki beberapa fungsi (Rohani, 1997:9) yaitu menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar, melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, mendorong motivasi belajar. Fungsi selanjutnya meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya, menambah variasi dalam menyajikan materi, menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru serta membuka cakrawala yang lebih luas.

Fungsi tambahan lainnya yang dapat disampaikan yaitu memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan niatnya, mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan guru, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungannya. Fungsi lainnya dapat mencegah terjadinya verbalisme, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Penggunaan media instruksional edukatif secara tepat, akan membangkitkan semangat, sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam mengikuti kegiatan dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, mudah dicerna, tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa). Selain itu juga mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah media gambar. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Sadiman (dalam Sayuti, 2012) mengatakan bahwa media gambar akan membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan

kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Selain itu Menurut Hamalik (dalam Sayuti, 2012) mengemukakan bahwa media gambar adalah gambar yang tidak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik dilingkungan anak-anak maupun orang dewasa, mudah diperoleh dan ditunjukkan kepada anak-anak. Dari pengertian tersebut, bahwa media gambar selain terdapat dimana-mana, mudah diperoleh, dan ditunjukkan kepada anak-anak, merupakan alat bantu proses belajar mengajar, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan di dalam kelas. Dalam kegiatan ini digunakan media gambar berseri yang merupakan gambar imajiner yang menyerupai suatu tokoh atau gambar rekaan dari suatu benda atau manusia yang mempunyai cerita kelanjutan. Media ini terbuat dari kertas manila lebar yang berisi beberapa buah gambar. Gambar-gambar tersebut saling berhubungan sehingga membentuk rangkaian cerita.

Berdasarkan hasil, media gambar berseri merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita. Dengan melihat gambar, anak dapat menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk bahasa lisan. Media gambar berseri yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak. Setelah menentukan metode yang dapat melibatkan anak ikut aktif dalam kegiatan. Guru juga harus pintar memilih media pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan, serta dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak. Berdasarkan hasil observasi di atas, ditemukan beberapa masalah yang dianggap penting dalam memengaruhi perkembangan bahasa anak, khususnya dalam hal bercerita. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita setelah penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Kusuma Temukus pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 19 orang dengan 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Siswa ini dipilih menjadi subjek penelitian mengingat di kelompok B TK Dharma Kusuma Temukus, pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 ditemukan permasalahan-permasalahan dalam kemampuan bercerita.

Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Darmadi, 2011:248) Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan. Tahap pertama, perencanaan, meliputi: menyamakan persepsi dengan guru mengenai kemampuan bercerita pada anak, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media gambar berseri, menyiapkan instrumen penilaian. Tahap kedua, adalah tindakan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan tindakan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Ketiga, observasi dan evaluasi, tahap evaluasi dilaksanakan 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 serta mengobservasi siswa dalam proses pembelajaran. Keempat, refleksi, pada tahap refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Pada tahap refleksi dapat dilakukan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Hal-hal yang direfleksikan berupa hambatan-hambatan yang ditemui dilihat dari hasil observasi dan

evaluasi yang telah dilaksanakan kemudian menentukan pemecahan sesuai dengan hambatan yang ditemui. Hasil refleksi di gunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan pada siklus-siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan 1 variabel bebas dan 1 variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran berbantuan media gambar berseri, dan variabel terikat adalah kemampuan bercerita. Data tentang kemampuan bercerita dengan gambar berseri pada siswa kelompok B TK Dharma Kusuma Temukus dikumpulkan dengan metode observasi. Metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu (Agung, 2012:61). Indikator yang dinilai sebagai berikut: bercerita tentang gambar yang disediakan, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urut, melanjutkan cerita yang telah didengar sebelumnya, bercerita gambar berseri, menjawab tentang keterangan/informasi, mengulang kalimat yang telah didengarnya.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua metode analisis data yaitu, metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengelolaan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me), dan Modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum. 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 diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kemampuan bercerita pada anak yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Menurut Agung (2010:9) pedoman konversi skala lima tentang kemampuan bercerita

anak yaitu persentase 90-100 kriteria kemampuan bercerita anak sangat tinggi, persentase 80-89 kriteria kemampuan bercerita anak tinggi, persentase 65-79 kriteria kemampuan bercerita anak sedang, persentase 55-64 kriteria kemampuan bercerita anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria kemampuan bercerita anak sangat rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil analisis data statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan analisis statistik deskriptif siklus I, diperoleh *mean* sebesar 14,68. *Median* terletak pada skor yang mengandung frekuensi kumulatif $\frac{1}{2}$ N adalah 14,00, dan *modus* dilihat dari skor yang menunjukkan frekuensi tertinggi pada siklus I adalah 13,00. Hal ini berarti $M_o < M_d < M$ ($13,00 < 14,00 < 14,68$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan bercerita pada siklus I merupakan kurva juling positif, yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah.

Tabel 1. Deskripsi kemampuan bercerita anak siklus I dan siklus II

Statistik	Siklus I	Siklus II
<i>Mean</i>	14,68	19,47
<i>Median</i>	14,00	20,00
<i>Modus</i>	13,00	21,00
Rata-rata persen (M%)	61,17%	81,12%

Tingkat kemampuan bercerita anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 61,17\%$. Bila dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 55-64% yang berarti bahwa tingkat kemampuan bercerita anak kelompok B TK Dharma Kusuma pada siklus I berada pada kriteria rendah. Maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Selanjutnya dilaksanakan analisis statistik deskriptif siklus II, diperoleh *mean* sebesar 19,47. *Median* terletak pada skor yang mengandung frekuensi kumulatif $\frac{1}{2}$ N

adalah 20,00, dan *modus* dilihat dari skor yang menunjukkan frekuensi tertinggi pada siklus II adalah 21,00. Hal ini berarti $M_o > M_d > M$ ($21,00 > 20,00 > 19,47$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan bercerita pada siklus II merupakan kurva juling negatif, yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Selanjutnya menentukan tingkat kemampuan bercerita anak, Tingkat kemampuan bercerita anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 81,12\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti bahwa tingkat kemampuan bercerita pada anak kelompok B di TK Dharma Kusuma Temukus pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Maka Telah nampak adanya peningkatan yang signifikan tentang kemampuan bercerita anak kelompok B semester II di TK Dharma Kusuma Temukus yang dapat dilihat pada kemampuan bercerita yang diperoleh anak yang sebelumnya berada pada kriteria rendah meningkat menjadi kriteria tinggi yang meningkat sebesar 19,95%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Dharma Kusuma pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013, diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan mengenai kemampuan bercerita anak dari siklus I hingga siklus II. Rata-rata persentase kemampuan bercerita anak pada siklus I diketahui sebesar 61,17% (kriteria rendah) dan pada siklus II rata-rata persentase anak diketahui sebesar 81,12% (kriteria tinggi). Dengan demikian, pada siklus II kemampuan bercerita dalam penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri dikatakan berhasil sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I, terdapat beberapa hambatan. Hambatan tersebut yang menyebabkan kemampuan bercerita pada anak, berada pada kriteria rendah. Hal ini disebabkan karena terdapat

beberapa kendala yaitu: anak masih belum terbiasa menggunakan metode bermain peran, dan menggunakan media gambar berseri yang digunakan peneliti saat kegiatan bercerita. Anak belum memahami pembelajaran menggunakan metode bermain peran, sehingga ada beberapa anak yang tidak merespon kegiatan pembelajaran. Media yang dipergunakan tampilannya kurang menarik dari segi ukuran, warna, bentuk dan jalan ceritanya. Dari beberapa kendala-kendala yang di hadapi diupayakan beberapa solusi yaitu: mengenalkan kegiatan bermain peran dengan bantuan media gambar berseri yang menarik bagi anak. Anak tidak merasa dituntut bercerita, namun anak merasa jika kegiatan tersebut merupakan suatu permainan. Anak dapat bekerja sama dengan teman-temannya. Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif diperoleh persentase kemampuan bercerita dalam penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri pada siklus I sebesar 61,17%.

Beberapa hambatan yang ditemukan pada siklus I, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II, dengan perbaikan yang dilakukan tampak adanya peningkatan kemampuan bercerita dalam penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II sebagai berikut. Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah direncanakan, kemampuan bercerita anak yang awalnya masih kurang menjadi lebih baik, anak lebih memahami cerita yang disampaikan dengan penerapan metode bermain peran sehingga anak juga lebih mengingat cerita, selain itu saat melaksanakan kegiatan bercerita juga harus dibarengi dengan pemberian motivasi dan bimbingan kepada anak yang belum berani terlibat dalam kegiatan bercerita. Dari temuan-temuan tersebut rata-rata persentase kemampuan bercerita dalam penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri pada siklus II di peroleh sebesar 81,12% berada pada kriteria tinggi. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan bercerita dalam

penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri dari siklus I ke siklus II sebesar 19,95%.

Hal-hal yang mendukung keberhasilan anak di dalam meningkatkan kemampuan bercerita selain dengan menerapkan metode bermain peran juga di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti suasana belajar yang menyenangkan sehingga disukai anak dan anak tidak merasa jenuh, memberikan penghargaan kecil untuk anak seperti tepuk tangan, reward atau kata-kata pujian ketika anak berhasil melakukan kegiatan sesuai dengan yang diharapkan, kemampuan dalam mengadakan sarana dan prasarana juga mendukung suksesnya suatu pembelajaran sehingga anak menjadi termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang dan bersemangat. Selain guru orang tua juga memiliki peran penting jika orang tua ikut serta memotivasi kegiatan anak diharapkan anak akan lebih termotivasi untuk melaksanakan kegiatan.

Kemampuan bercerita anak di TK Dharma Kusuma Temukus belum mencapai 100%, hal ini disebabkan mengikat kemampuan anak yang beragama dengan karakteristik yang berbeda dan tidak dapat dipaksakan satu dan yang lainnya. Selain itu terbatasnya waktu penelitian juga memegang peranan penting karena peningkatan kemampuan anak berlangsung berkesinambungan yang harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus. Oleh karenanya metode pembelajaran bermain peran sangat perlu dilaksanakan secara intensif dan berkelanjutan agar memperoleh peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian tentang penerapan metode bermain peran. Hasil penelitian oleh Nurbadiatul Rohma pada tahun 2010. Hasil Penelitian ini menunjukkan penerapan metode bermain

peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B di RA Miftahul Huda Warungdowo Pasuruan, terbukti dari hasil yang diperoleh anak dapat dilihat dari rata-rata observasi anak mulai dari pratindakan (49,75) dengan presentase (30%), meningkat siklus I (67,25) dengan persentase (50%), dan meningkat siklus II (81,755) dengan persentase (85%) yang terus mengalami peningkatan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, terdapat peningkatan kemampuan bercerita setelah penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus sebesar 19.95%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan bercerita anak pada siklus I sebesar 61,17% yang berada pada kriteria rendah menjadi sebesar 81,12% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri mampu meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Dharma Kusuma Temukus.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran, yaitu pertama, kepada siswa disarankan dalam melakukan kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan lebih aktif dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga kemampuan yang diperoleh benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan anak yang akan dicapai. Kedua, kepada guru disarankan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam memilih serta membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Ketiga, kepada kepala sekolah disarankan mampu memberikan suatu informasi dan motivasi dalam pengadaan maupun penggunaan media pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.
- . 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2004 Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal (RA)*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Bahri, Syaiful & Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurkencana dan Sumartana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Putra, I Ketut Adnyana. 2003. *Media Gambar Berseri dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi*. Jurnal Pendidikan dan pengajaran IKIP Negeri Singaraja. Tersedia pada www.undiksha.ac.id/imager/img-item/563.doc (diakses pada tanggal 08 April 2013).
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instrusional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohma, Nurbadiatul. 2010 . *Peningkatan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B di RA Miftahul Huda Warungdowo Pasuruan*. Skripsi Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah Prodi PG PAUD. FIP Universitas Negeri Malang. Tersedia pada <http://purnama.bgp.blogspot.com/2010/11/metode-sosiodrama-dan-bermain-peran-01.html>. (diakses pada tanggal 08 April 2013).
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sayuti, Imbron. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar*. Tersedia di http://ikanurjanah.blogspot.com/pengaruh_penggunaan_media_gambar.html (diakses pada tanggal 08 April 2013).

Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

