

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DENGAN MENGUNAKAN MEDIA PERALATAN KEDOKTERAN DI TK AISIYIAH SINGARAJA

Kadek Widiartini¹, I Gede Raga², I Gde Wawan Sudatha³

^{1,2}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

³Jurusan Teknologi Pendidikan,

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹kadekwidiartini88@yahoo.com, ²raga pg paud@ g mail.com ,

³igdewawans@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II di TK Aisyiyah Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 24 anak kelompok B TK Aisyiyah tahun pelajaran 2012/2013. Data mengenai kemampuan berbahasa dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode wawancara dan data cukup dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Aisyiyah tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rerata kemampuan berbahasa anak pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I rerata kemampuan berbahasa anak adalah 44,45% yang berada pada kategori rendah sedangkan pada siklus II rerata kreativitas menjadi 94,7% tergolong pada kategori sangat tinggi. Jadi terjadi peningkatan kreativitas sebesar 50,25%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Aisyiyah meningkat melalui metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran.

Kata-kata kunci: kemampuan berbahasa, metode bermain peran, permainan peralatan kedokteran

Abstract

This study aims to determine the increase in language ability in children in group B the second semester of kindergarten Aisyiyah Singaraja Academic Year 2012/2013. Research is Classroom Action Research were conducted in two cycles. Each cycle consists of stage of action planning. Action, observation / evaluation and reflection. The study subjects were 24 children in group B Aisyiyah kindergarten school year 2012/2013. Data on language ability in the study conducted using interviews. The data have been obtained and analyzed using Quantitative Descriptive analyzes. The result showed that the media play a role by using medical equipment to improve the language ability of children in group B Aisyiyah kindergarten school year 2012/2013. It can be seen from the increase in the average child's language ability in the first cycle to the second cycle. In the first cycle, the average child's language ability is 44,45% which is in the low category, while the second cycle of the average child's language abilities to 94,7% belong to the very high category. So there was an increase of 50,25% proficiency. Thus it can be concluded that the child's language ability in group

B the second semester of academic year 2012/2013 in Kindergarten Aisyiyah increased through role play method using the medium of medical equipment.

Key words: language ability, role play method , medical toys

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang dan telah memasuki era globalisasi, akan menghadapi berbagai bentuk masalah maupun tantangan dalam proses pembangunan, khususnya bidang pendidikan. Salah satu penyebab adalah kemajuan IPTEK yang tidak diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia. Hal ini dapat menghambat tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan nasional, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II pasal 3. Tujuan itu menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional 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.

Anak usia 4-6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa golden age, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Sebagaimana terdapat dalam garis-garis besar program kegiatan belajar taman kanak-kanak (Depdikbud, 1994) tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta

perkembangan selanjutnya. Sedangkan ruang lingkup program kegiatan belajar yang meliputi pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam pengembangan moral Pancasila, agama, disiplin, perasaan/emosi, kemampuan bermasyarakat, serta pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani.

Bahasa adalah warisan biologis dan lingkungan. Walaupun dikatakan demikian tidak ketinggalan pula, bahasa sebagai salah satu potensi yang dimiliki oleh manusia pada objek perdebatan para ahli psikologi maupun ahli sosiolinguistik. Ada banyak metode dan cara-cara yang menarik serta kreatif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak-anak yaitu bersajak dan bermain. Bermain peran dengan menggunakan alat kedokteran juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dalam kegiatan bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran anak dibimbing mengembangkan kemampuan berbahasa. Kegiatan ini juga memberikan informasi dan latihan anak dalam berbicara atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral, dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Guna mencapai kemampuan berbahasa anak yang optimal, guru perlu memikirkan strategi belajar mengajar yang tepat untuk digunakan. Strategi belajar mengajar yang dimaksud adalah suatu rancangan pembelajaran yang melibatkan siswa, bahan ajar, guru dan organisasi serta peralatan / media gambar.

Memperhatikan hal-hal tersebut di atas, maka dalam merancang strategi belajar mengajar, guru perlu memikirkan jenis media belajar yang dapat membantu proses belajar mengajar. Disamping itu untuk meningkatkan minat belajar anak khususnya dalam meningkatkan

kemampuan berbahasa. Dalam merancang suatu strategi belajar mengajar, guru disarankan menggunakan media belajar. Media belajar sebagai salah satu sumber yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu pemahaman siswa sekaligus mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi dan wawancara, maka pendidikan khususnya menyangkut tentang kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Aisyiyah Singaraja, masih dirasakan kurang. Umumnya dalam hal menyimak dan berbahasa dengan menggunakan media peralatan kedokteran masih jarang digunakan oleh guru. Guru yang kurang kreatif dalam mempraktekan metode bermain peran pada anak. Penggunaan media alat kedokteran dalam bermain peran dokter- dokteran diharapkan dapat lebih meningkatkan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Sesuai temuan tersebut permasalahan yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan dalam berbahasa sebagai tahapan proses bersosialisasi anak. Ruang lingkup penelitian akan dibatasi pada penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Singaraja.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Singaraja adalah menggunakan metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan memerankannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-

sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sejalan dengan hal tersebut, DePorter (2000:77) mengungkapkan tiga manfaat bermain peran. Pertama, bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practise*, siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, bermain peran melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, bermain peran dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain anak akan merasa senang karena bermain adalah dunia anak. Lebih lanjut DePorter (2000:77) mengatakan, "Masuklah ke dunia siswa, sambil kita antarkan dunia kita". Maksud dari pernyataan ini adalah, dalam bermain peran kita sebagai guru harus mampu memberikan skenario cerita yang dekat dengan lingkungan anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta cerita yang sesuai dengan materi yang berisikan pesan moral yang ingin kita ajarkan pada anak.

Menurut Hurlock (1999:239) "bermain peran merupakan bentuk bermain aktif pada anak yang menjelaskan sebuah situasi menjadi seolah-olah nyata melalui bentuk perilaku dan bahasa." Menurut pendapat ini, melalui bermain peran secara langsung anak terlibat dalam kegiatan tersebut dan anak berpura-pura berperilaku sesuai dengan karakteristik tokoh yang diperankannya. Melalui kegiatan anak akan merealisasikan ide dan perilaku yang ada dalam dirinya menjadi kenyataan. Dalam bermain peran, anak mengambil sebuah peran sebagai orang lain dan melakukan penggambaran dari pengalaman orang lain dalam situasi yang berbeda. Melalui bermain peran anak akan menirukan berbagai bentuk perilaku dari orang yang diperankan sebagai ibu atau ayah. Bermain peran juga melatih anak belajar berkomunikasi melalui percakapan yang terjadi dalam dialog sebuah drama. Sedangkan menurut Suryobroto (1997:23), "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 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.

Syarat agar seorang anak dapat berperan dengan baik, maka harus memahami tentang perannya tersebut dalam proses pembelajaran. Hal tersebut 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.

Dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah untuk menjadi “sosok” individu yang diperankan atau mendramatisasikan cara bertingkah laku, cara berkomunikasi, guna melatih kemampuan berinteraksi dalam lingkungan sosial anak. Adapun beberapa tujuan yang hendak dicapai melalui bermain drama. Pertama, anak mendapatkan pengalaman yang baru dan mampu menerapkan dalam berbagai kondisi yang berbeda. Kedua, mengenali berbagai karakteristik peran yang ada di kehidupan nyata dan menerapkan dalam kondisi yang sesuai. Ketiga, merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar sesama. Keempat, melatih kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu dan bekerjasama dengan teman. Kelima, anak mulai berpikir secara abstrak, spontan dan luas.

Melalui bermain peran anak mendapatkan pengalaman lebih baik. melalui bermain drama yang baik dan terorganisir akan didapatkan manfaat sebagai berikut. Pertama, membantu anak memahami dan menggunakan konsep-konsep dan simbol-simbol. Kedua, menunjukkan kebiasaan alami dari anak. Ketiga, mengembangkan kemampuan ekspresi bahasa. Keempat, membuka kesempatan berpengalaman bagi anak. Kelima menunjukkan informasi baru yang

diperoleh anak. Keenam, membantu mengekspresikan sesuatu di berbagai kondisi. Ketujuh, dapat membedakan kebutuhan untuk melakukan sesuatu. Kedelapan, mengembangkan kemampuan interpersonal. Kesembilan, memperkenalkan belajar tanpa menggunakan ketegangan emosi. Kesepuluh, memberikan kesempatan kepada anak untuk bergembira. Manfaat yang diperoleh dari bermain peran ini akan sangat diperlukan bagi perkembangan anak selanjutnya. Seluruh manfaat bermain peran dapat dicapai dengan baik. Dalam melaksanakan sebuah metode pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip yang harus dilakukan demi tercapainya tujuan dan manfaat yang diharapkan.

Lima prinsip tindakan dalam bermain peran adalah sebagai berikut. Pertama, guru harus menerima respon dan pendapat siswa terutama opini dan perasaan mereka, tanpa menghakimi mereka. Kedua, guru harus dapat merespon dengan berbagai cara yang dapat membantu siswa untuk dapat mengamati masalah dalam berbagai situasi, mengenali dan membandingkan berbagai alternatif dari sudut pandang yang berbeda. Ketiga, dengan berefleksi, mengungkapkan kembali, menyimpulkan respon guru meningkatkan kesadaran siswa untuk memahami pendapat dan perasaan mereka. Keempat, guru harus bersikap empati bahwa ada perbedaan cara-cara untuk memerankan peran yang sama dan mengakibatkan konsekuensi yang berbeda. Kelima, ada berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah, tidak ada satupun cara yang paling benar. Guru membantu siswa dalam melihat konsekuensi dalam membuat solusi dan membandingkan dengan alternatif-alternatif yang ada. Melalui prinsip-prinsip yang dijalankan dengan baik anak memperoleh hasil yang optimal dari bermain peran.

Keberhasilan metode bermain peran juga ditentukan oleh penerapan prinsip bermain peran didalam pembelajaran dengan baik. Prinsip-prinsip tersebut harus dipahami oleh guru dalam menggunakan metode bermain peran di dalam sebuah pembelajaran. Dengan memahami prinsip-prinsip tersebut, seorang guru akan lebih objektif dalam memberikan sebuah penilaian terhadap perkembangan emosi seorang

anak, anak juga akan merasa lebih dihargai dan dipahami dengan baik oleh lingkungannya. Ada beberapa keunggulan menggunakan metode bermain peran (Sudjana 2005:135). Pertama, meningkatkan keterampilan berbicara. Kedua, menciptakan sesuatu yang unik sehingga menghasilkan kesan yang baik dan bermanfaat. Ketiga, membangkitkan ketenangan dalam menyampaikan dan mendengarkan penyampaian serta mengurangi ketegangan dan rasa percaya diri. Keempat, meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian dan kualitas bahasa seseorang. Kelima, membuat anggota kelompok lebih aktif. Keenam, merangsang imajinasi dan kemampuan verbal dalam kelompok. Ketujuh, memberikan kemudahan dalam menangkap pesan-pesan yang ada. Beranjak dari pendapat ini, dapat dilihat bahwa bermain peran mempunyai manfaat penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak, menggali kreativitas anak, melatih kemampuan berbicara anak, melatih motorik kasar anak untuk bergerak, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, menggali perasaan anak. penggunaan metode ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain.

Penggunaan metode ini membantu anak untuk belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, selain itu pula dapat membantu anak mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Siswa belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya. Dengan bermain, anak-anak belajar berbagi, belajar berempati, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Anak pun mulai belajar untuk bekerja sama dengan orang lain. Kemampuan ini termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Melalui imajinasi anak belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut dan mengutarakannya melalui mimik dan ujaran dalam sebuah dialog. Misalnya, ketika melakukan permainan yang melibatkan

perasaan, anak jadi mulai belajar untuk berempati dengan perasaan orang lain. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku dan juga melatih kemampuan berbahasa anak. Dalam melaksanakan sebuah metode pembelajaran, terdapat prinsip-prinsip yang harus dilakukan demi tercapainya tujuan dan manfaat yang diharapkan.

Guru membantu siswa dalam melihat konsekuensi dalam membuat solusi dan membandingkan dengan alternatif-alternatif yang ada. Melalui prinsip-prinsip yang dijalankan dengan baik anak membantu guru atau pendidik untuk mendapatkan hasil yang optimal dari bermain peran. Keberhasilan metode bermain peran juga ditentukan oleh penerapan prinsip bermain peran didalam pembelajaran dengan baik. Prinsip-prinsip tersebut harus dipahami oleh guru dalam menggunakan metode bermain peran di dalam sebuah pembelajaran. Dengan memahami prinsip-prinsip tersebut, seorang guru akan lebih objektif dalam memberikan sebuah penilaian terhadap perkembangan emosi seorang anak, anak juga akan merasa lebih dihargai dan dipahami dengan baik oleh lingkungannya.

Setiap metode pembelajaran, selain memiliki keunggulan tentu memiliki kelemahan-kelemahan tersendiri, begitu pula dengan metode bermain peran. Metode bermain peran, menurut Hamalik (1990:11) memiliki beberapa kelemahan. Pertama, bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodrama tidak akan berhasil. Kedua dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan, dan keyakinan seseorang jangan sampai ditinggalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Ketiga, bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, maka akan mangacaukan berlangsungnya kegiatan bermain peran ini. Dalam perkembangan bahasa anak usia prasekolah, dapat diklasifikasikan ke dalam dua tahap yaitu pada usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun.

Pada Usia 4-5 tahun yaitu Anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna dan memahami tentang

perbandingan. Misalnya burung pipit lebih kecil dari burung percut, anjing lebih besar dari kucing. Sedangkan pada usia 5-6 tahun yaitu Anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya dan tingkat berpikir anak sudah lebih maju.

Setiap orang akan berkomunikasi dengan sesamanya melalui bahasa. Dalam kegiatan komunikasi orang menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Orang yang mengirimkan/ menyampaikan pikiran/ide/perasaan biasa disebut komunikator, dan orang yang menerima disebut komunikan. Dalam proses komunikasi komunikator berbicara dan komunikan sebagai penyimak.

Penilaian diperlukan untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan tertentu, apakah kegiatan tersebut sudah berhasil atau tidak. Bahwa dalam cara menilai keterampilan berbahasa, menurut Tarigan (1983:26) harus diperhatikan lima faktor. Pertama, bunyi-bunyi tersendiri (vocal dan konsonan) diucapkan dengan tepat. Kedua, pola-pola intonasi, naik dan turunnya suara serta tekanan suku kata. Ketiga, ketepatan ucapan yang mencerminkan bahwa si pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang dipergunakan. Keempat, kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat. Kelima, sejauh manakah kewajaran atau kelancaran yang tecermin ketika seseorang berbahasa”.

Sesuai paparan di atas, kegiatan penilaian yang paling penting untuk melihat kemampuan berbicara anak yang dilakukan di taman kanak-kanak adalah berupa penilaian proses, bukan pada hasilnya. Penilaian proses adalah suatu bentuk penilaian yang obyektif, berdasarkan pengamatan, observasi dan catatan selama kegiatan yang dilakukan anak. Menurut Permendiknas 58 (2009:10) ada beberapa aspek yang dinilai dalam keterampilan berbahasa antara lain adalah sebagai berikut. Pertama, mampu menyimak perkataan orang lain. Kedua, mampu meniru kembali 4-5 urutan kata. Ketiga, mampu memahami kalimat sederhana. Keempat, mampu mengulang kalimat yang telah didengarnya. Kelima, mampu melanjutkan cerita/dongeng yang telah didengar

sebelumnya”. Media peralatan kedokteran adalah media yang dekat dengan dunia bermain anak, karena anak memiliki cita-cita menjadi dokter, sehingga anak menjadi lebih, meningkatkan rasa percaya diri anak, dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Sebelum menerapkan metode pembelajaran bermain peran, guru hendaknya menyusun skenario sesuai kebutuhan. Dengan mengacu pada rencana kegiatan harian (RKH) dan Kurikulum yang telah disusun. Hal ini perlu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan menarik, mencapai sasaran dan tidak melebihi alokasi waktu yang ditentukan.

Ada skenario khusus yang dipersiapkan guru, sebelum menyiapkan persiapan pembelajaran dalam bentuk rencana kegiatan harian (RKH). Indikatornya difokuskan pada pengembangan kemampuan berbahasa dengan tema yang berbeda pada setiap siklus. Tahapan yang dapat dilakukan dalam permainan dengan media peralatan kedokteran ini adalah sebagai berikut. Pertama, tahap persiapan yaitu guru menyiapkan beberapa peralatan kedokteran yang sesuai dengan karakter pada rencana kegiatan harian (RKH), yaitu beberapa tokoh sebagai dokter dan pasien, peralatan pendukung seperti senter, stetoskop, jarum suntik dan thermometer. Kedua, tahapan pelaksanaan yaitu guru menjelaskan media peralatan kedokteran cara memakai dan guru mencobanya sambil bercakap-cakap dengan anak, kemudian guru memberi kesempatan pada anak untuk bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran, dan guru turut serta bermain pada awal kegiatan untuk selanjutnya anak dibiarkan bermain sendiri secara spontan. Ketiga, tahapan akhir yaitu guru memberi pujian dan respon pada anak yang berani tampil, mendiskusikan kegiatan bermain peran tadi yang telah dilaksanakan, memberi kesempatan anak untuk bertanya, dan mencoba kembali terutama bagi anak yang malu-malu.

Ada beberapa ahli yang mengajukan tahapan-tahapan dalam bermain peran. Salah satu di antaranya adalah Piaget (Cosby, 1998:7) yang membagi tahapan bermain peran menjadi tiga tahapan. Pertama, anak melakukannya kepada orang

lain, meniru dan mengidentifikasi kejadian atau tingkah laku orang lain. Kedua, penerapan yang teratur, imitasi yang tepat pada dunia nyata, kolektif dengan perbedaan dan penyesuaian peran. Ketiga, bermain peran lebih teratur, peran-peran lebih terkoordinasi dan bahkan lebih banyak. Identifikasi yang dikemukakan oleh Piaget mengenai tahapan bermain peran berdasarkan kematangan usia anak pada umumnya. Berbeda dengan Piaget, Shafitel mengemukakan ada sepuluh tahapan dalam bermain peran. Pertama, menghangatkan suasana. Kedua, memotivasi peserta didik. Ketiga, memilih peran. Keempat, menyusun tahap-tahap peran. Kelima, menyiapkan pengamat. Keenam, pemeranan. Ketujuh, diskusi dan evaluasi. Kedelapan, pemeranan ulang. Kesembilan, diskusi dan evaluasi tahap dua. Kesepuluh, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Tahapan bermain peran diawali dengan tahap persiapan, yang meliputi pembuatan skenario cerita, pemilihan peran dan pemaparan terkait cerita dan peran yang akan dilakoni, kemudian dilanjutkan dengan tahap pemeranan. Pada tahap pemeranan, peserta didik belajar meniru dan memperagakan karakter dari tokoh yang diperankan. Setelah tahap pemeranan usai, dilanjutkan dengan tahap diskusi dan evaluasi dari kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Setelah melakukan kegiatan bermain peran ini peserta didik diharapkan mampu belajar berempati dalam kehidupan sosial mereka.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Aisyiyah Singaraja. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Aisyiyah Singaraja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Aisyiyah Singaraja tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 24 orang dengan 11 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Siswa ini dipilih menjadi subjek penelitian, sebab di kelompok B TK Aisyiyah Singaraja, pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 ditemukan permasalahan-permasalahan dalam kemampuan berbahasa. Objek yang

ditangani dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa anak dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran.

Penelitian tindakan kelas ini dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Darmadi, 2011:248). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Perencanaan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah menentukan tema dan sub tema, menyiapkan rencana kegiatan mingguan (RKM), menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media peralatan kedokteran, menyiapkan instrumen penilaian observasi dan wawancara. Tindakan adalah upaya yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti 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. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat berdasarkan tema.

Adapun langkah-langkah pembelajarannya yang dilakukan guru adalah sebagai berikut. Pertama, guru mengajak anak bercakap-cakap terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran. Kedua, guru menjelaskan kegiatan pada anak. Ketiga, guru memperlihatkan media peralatan kedokteran serta menjelaskan media peralatan kedokteran yaitu cara memakainya dan kegunaannya. Keempat, guru memberikan contoh cara menggunakan media peralatan kedokteran dengan mencobanya sambil bercakap-cakap dengan anak. Kelima, guru memberi kesempatan pada anak untuk mempraktekan bermain peran dokter-dokteran dengan menggunakan peralatan kedokteran. Keenam, guru memberikan bimbingan kepada anak yang memerlukan bimbingan. Ketujuh, guru mengamati dan mengevaluasi kegiatan anak.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran, sedangkan

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. Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana refleksi ini adalah peneliti merenungkan dan mengkaji hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk merencanakan tindakan pada siklus selanjutnya

Penelitian ini melibatkan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan media peralatan kedokteran pada anak kelompok B TK Aisyiyah Singaraja digunakan metode observasi dan wawancara.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu, (Agung, 2012:61). Sedangkan metode wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung (Djumhur dan Surya, 1981:50). Sedangkan menurut Sukardi (2000:159), wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antar interviewer (penanya) dengan interviewee

(responden), atau dengan kata lain dalam wawancara terdapat unsur-unsur sebagai berikut. Pertama, pertemuan tatap muka (*face to face*). Kedua, cara yang dipergunakan dalam wawancara adalah cara lisan. Ketiga, pertemuan tatap muka itu mempunyai tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, pengertian wawancara secara umum mengandung beberapa aspek atau unsur-unsur sebagai berikut: proses tanya jawab (percakapan), melibatkan dua pihak (interviewer dan interviewee), komunikasi verbal dan non verbal, informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan proses tanya jawab (percakapan) antara interviewer dan interviewee untuk mendapatkan suatu informasi yang dilakukan melalui komunikasi verbal dan didukung oleh komunikasi non verbal, yang mempunyai tujuan antara lain. Pertama, pengumpulan data. Kedua, penyampaian informasi. Ketiga, penempatan. Metode wawancara adalah suatu cara untuk mencari data dengan melakukan komunikasi pada seluruh anak yang nantinya dapat menimbulkan suatu nilai. Setiap kegiatan yang dilaksanakan menggunakan metode bercakap-cakap dan unjuk kerja. Penilaian setiap kegiatan mengacu pada perolehan bintang yang digunakan untuk mencari data tentang perkembangan kemampuan berbahasa.

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 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 menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenal keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kemampuan berbahasa pada anak yang dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data statistik deskriptif disajikan pada tabel 1. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif siklus I, diperoleh *mean* sebesar 44,45. Sedangkan *median* atau nilai tengah sebesar 45,8 dan *Modus* adalah skor yang paling sering muncul (frekuensi/tertinggi) yaitu 49,13. Hal ini berarti $Mo > Md < M$ ($49,13 > 45,8 > 44,45$) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan berbahasa pada siklus I merupakan kurva juling positif, yang berarti sebagian besar skor cenderung sangat rendah. Selanjutnya tingkat kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 44,45\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 0-54% yang berarti bahwa tingkat kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Aisyiyah Singaraja pada siklus I berada pada kriteria sangat rendah, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Tabel 1. Deskripsi hasil kemampuan berbahasa anak siklus I dan II

Statistik	Siklus I	Siklus II
Mean	44,45	94,7
Median	45,8	94,3
Modus	49,13	93,5
M%	44,45%	94,7%

Selanjutnya dilaksanakan analisis statistik deskriptif siklus II, diperoleh *mean* sebesar 94,7. Sedangkan *median* atau nilai tengah sebesar 94,3 dan *Modus* adalah skor yang paling sering muncul (frekuensi/tertinggi) yaitu 93,5. Hal ini berarti $M > Md > Mo$ ($94,7 > 94,3 > 93,5$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan berbahasa pada siklus II merupakan kurva juling positif, yang berarti sebagian besar skor cenderung sangat tinggi. Selanjutnya tingkat kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata

persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 94,7\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti bahwa tingkat kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Singaraja pada siklus II berada pada kriteria sangat tinggi, maka terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbahasa anak kelompok B di TK Aisyiyah Singaraja yang dapat dilihat pada kemampuan berbahasa yang diperoleh anak yang sebelumnya berada pada kriteria sangat rendah meningkat menjadi kriteria sangat tinggi maka dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 50,25% pada kemampuan berbahasa anak. Hasil penelitian metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran ternyata dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK. Aisyiyah Singaraja.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, dengan penerapan metode bermain peran melalui media peralatan kedokteran ternyata sangat efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK. Aisyiyah Singaraja. Dengan demikian maka bagi para guru sangat perlu untuk menggunakan media peralatan kedokteran dalam upaya meningkatkan atau mengembangkan kemampuan berbahasa anak oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan kualitas anak.

Dari hasil pengamatan dan temuan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan siklus I terdapat beberapa hambatan yang menyebabkan kemampuan berbahasa pada anak dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran berada pada kriteria sangat rendah, hal ini disebabkan karena terdapat kendala-kendala sebagai berikut. Pertama, anak belum mampu dengan baik bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran, karena belum dapat menyimak secara maksimal. Kedua, anak belum

berani mengungkapkan pendapatnya sendiri. Ketiga, masih banyak anak yang belum mampu mengikuti perintah yang di berikan secara lisan . Keempat, Penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran sangat jarang digunakan. Kelima, banyak siswa yang tidak fokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif diperoleh persentase kemampuan berbahasa dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran pada siklus I sebesar 44,45%.

Agar mendapat hasil yang diharapkan maka dilanjutkan ke siklus II, melalui perbaikan yang dilakukan tampak adanya peningkatan kemampuan berbahasa dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II sebagai berikut. Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti, sehingga kemampuan anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa sesuai dengan harapan, anak yang awalnya sangat kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi sangat aktif. Dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran kemampuan berbahasa anak sudah meningkat yang awalnya sangat rendah menjadi sangat tinggi. Peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberikan bimbingan dan motivasi pada anak apabila ada anak yang belum memahami kegiatan yang sedang dilaksanakan. Dari temuan-temuan tersebut rata-rata persentase kemampuan berbahasa dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran pada siklus II di peroleh sebesar 94,7% berada pada kriteria sangat tinggi. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbahasa dalam penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran dari siklus I ke siklus II sebesar 50.25%.

Peningkatan kemampuan berbahasa anak pada setiap siklus menunjukkan

bahwa penerapan metode bermain peran dan penggunaan media peralatan kedokteran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan berbahasa anak. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dan penggunaan media peralatan kedokteran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak ternyata sangat efektif. Dimana metode bermain peran dimaknai sebagai "cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran tertentu dalam suatu permainan seperti bermain dokter-dokteran, dan lain-lain". Selain diatas metode bermain peran juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Agar kegiatan bermain peran mudah di pahami anak maka ada media sebagai perantara dari suatu kegiatan yaitu dengan media peralatan kedokteran agar anak secara langsung terlibat dan memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam skenario dokter-dokteran, sehingga anak akan mudah mengembangkan kemampuan berbahasanya dan lebih termotivasi dalam meningkatkan kemampuan bahasanya. Dalam kegiatan ini bukan hanya guru yang berperan dalam kegiatan bermain peran dokter-dokteran tetapi anak terlibat langsung dan aktif di dalam kegiatannya, sehingga anak lebih meningkatkan rasa percaya diri dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, serta memberi perlakuan yang berupa tindakan untuk memecahkan permasalahan dan sekaligus meningkatkan kualitas yang dapat dirasakan implikasinya oleh subyek yang di teliti .

Berdasarkan hasil dan uraian tersebut berarti bahwa dengan penerapan metode bermain peran dengan menggunakan media peralatan kedokteran mampu meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Singaraja. Dari hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Singaraja kemampuan anak juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya metode

bermain peran. Rata-rata persentase kemampuan bahasa pada siklus I adalah 44,45% dengan kategori sangat rendah, dan meningkat pada siklus II menjadi 94,7% dengan kategori sangat tinggi, sehingga kemampuan bahasa anak meningkat sebesar 50,25%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam proses kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya.

Penerapan metode bermain peran dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini anak akan mengenal banyak hal secara mandiri dan bertanggung jawab dengan kegiatannya. Keberhasilan dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat Smilansky (1968:7), bermain peran merupakan sarana bagi anak dalam mengimitasi perilaku seseorang dan berbicara dalam bentuk nyata ataupun imajinasi. Melalui bermain peran anak akan menirukan berbagai bentuk perilaku dari orang yang diperankan sebagai ibu atau ayah. Bermain peran juga melatih anak belajar berkomunikasi melalui percakapan yang terjadi dalam dialog sebuah drama, dan menurut Suryobroto (1997:23) mendefinisikan, "bermain peran adalah permainan peranan yang diselenggarakan dengan maksud untuk mengekspresikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan serta mengekspresi kejadian masa kini.

Dari kedua pendapat diatas sangat jelas bahwa anak akan memainkan suatu peran dengan menggunakan bahasa komunikasi secara sederhana.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut. Bahwa penerapan metode bermain peran melalui media peralatan kedokteran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK. Aisyiyah Singaraja.

Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak

pada siklus. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbahasa anak pada siklus I sebesar 44,45% yang berada pada kategori sangat rendah menjadi sebesar 94,7% pada siklus II yang berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. Pertama, anak disarankan dalam melakukan kegiatan pembelajaran lebih aktif, dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kemampuan yang diperoleh benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan anak. Kedua, guru disarankan lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyiapkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Ketiga, Kepala Sekolah disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar pada proses pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Keempat, bagi peneliti lain hendaknya dapat melaksanakan PTK dengan berbagai metode dan media pembelajaran lain yang belum sepenuhnya dapat terjangkau dalam penelitian ini, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja
- Ahmadi, Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Cipta
- Hamalik, Oemar. 1990. *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito
- Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Perkembangan Anak. Jilid II*. Jakarta: Erlangga.

- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Suryobroto. 1997. *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Amarta.
- Sukardi,2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara
- Sumantri, Mulyani & Permana, Johar. 1999. *Stretegi Belajar Mengajar*. Depdikbud.
- Sholehuddin. 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Djago dan Henry. 1987. *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- DePorter, dkk. 2002. *Quantum learning*. Bandung: Kaifa
- Depdikbud.1994. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.