

# IMPLEMENTASI METODE MENGAJAR DENGAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA SISWA KELOMPOK B TK WIDYA KUMARA SARI, KUBUTAMBAHAN

I Gede Purnajati<sup>1</sup>, Made Sulastri<sup>2</sup>, Nyoman Kusmaryatni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PG PAUD, <sup>2</sup>Jurusan BK, <sup>3</sup>Jurusan PGSD  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

email: gede\_purnajati@yahoo.com<sup>1</sup>, sulastrimade@yahoo.com<sup>2</sup>,  
nyomankusmaryatni@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B Semester II Tahun pelajaran 2012/2013 di TK Widya Kumara Sari dengan menerapkan metode mengajar dengan teknik bermain peran. Subjek penelitian dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang di laksanakan dalam dua siklus setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan ,pelaksanaan tindakan ,observasi dan refleksi subjek penelitian ini adalah 16 orang anak kelompok B TK Widya Kumara Sari Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan Metode pengumpulan data adalah dengan metode observasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menemukan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B Semester II Tahun pelajaran 2012/2013 di TK Widya Kumara Sari. Hal ini dapat di lihat dari perolehan rata-rata persen kemampuan berbahasa pada siklus I sebesar 59,34% yang berada pada kategori rendah dan meningkat pada siklus II menjadi 75,00% yang berada pada kategori cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012 /2013 di TK Widiya Kumara Sari dapat meningkat setelah menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak .

**Kata Kunci :** metode bermain peran, kemampuan berbahasa, anak usia dini

## Abstract

This study aims to determine the increase in language skills in children group lessons Semester II B 2012/2013 in Kindergarten Widya Kumara Sari by applying the methods of teaching with role-playing techniques. Subjects research conducted action research which is carried on in two cycles each cycle consisting of stage action planning, action, observation and reflection of the research subjects were 16 kindergarten children in group B Widya Kumara Sari II Semester Academic Year 2012/2013. Dalam research was collected using a data collection method is the method of observation. Collected data were analyzed with descriptive statistical analysis methods. The results found that the application of the method can improve the ability to play the role of language in the child group lessons Semester II B 2012/2013 in Kindergarten Widya Kumara Sari. It can be seen from perolehan the average percent proficiency on the first cycle of 59.34% which is in the low category and increased in the second cycle to be 75.00% which is in the category pretty. It can be concluded that the child's language skills in group B the second semester of academic year 2012/2013 in Kindergarten Widiya Kumara Sari can be increased after applying the method of playing a role can improve a child's language skills.

Keywords: method of role playing, language skills, early childhood

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi setiap orang, termasuk anak-anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya melalui berbahasa. Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan berbahasa. Menurut Dhieni (2007:6.15) "melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial". Jadi, tidaklah mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Sebelum mempelajari pengetahuan lain, anak perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang pengucapan bunyi, menulis, membaca yang sangat mendukung keberaksaraan di tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelompok B di TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan, siswa belum mampu berbahasa Indonesia yang baik dalam berkomunikasi. Anak masih ragu-ragu dalam berkomunikasi baik dengan teman maupun guru, karena anak takut salah. Demikian juga berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelasnya, dalam menjawab atau mengajukan pertanyaan pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa kesulitan. Hal ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa dalam aspek berbahasa.

Pada saat berbahasa anak dituntut untuk mampu mengucapkan kalimat dengan lancar, lafal dan intonasi yang tepat, serta ekspresi yang tepat pula. Kelancaran anak dalam berbahasa dapat dilihat dari kemampuan mengucapkan kalimat tanpa ada keragu-raguan. Lafal berarti pengucapan kata jelas, intonasi berarti lagu kalimat sesuai dengan jenis kalimat. Apabila anak mampu mengucapkan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat, maka pendengar akan dapat mengerti kalimat yang diucapkan. Ekspresi merupakan mimik wajah ketika anak mengucapkan kalimat-kalimat dalam dialog. Ekspresi akan memperlihatkan apakah anak mampu menghayati peran

yang dibawakan atau tidak (Dhieni, 2007:6.20)

Berbagai pendapat tentang teori pengembangan bahasa dikemukakan oleh para ahli. Pemahaman akan berbagai teori pengembangan bahasa dapat memengaruhi penerapan metode implementasi terhadap pengembangan bahasa anak, sehingga diharapkan pendidik mampu mencari dan membuat bahan pengajaran yang sesuai dengan tingkat usia anak.

Permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa, antara lain alat peraga berupa buku gambar/poster, mendengarkan lagu, menonton film, mendengarkan suara kaset, membaca cerita, atau mendongeng. Semua aktivitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri oleh pendidik. Pendidik dapat berimprovisasi dengan cara menerapkannya pada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya. Beberapa permainan atau kegiatan yang dapat dimodifikasi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, misalnya: permainan memilih benda, menebak suara binatang, peran anggota keluarga (berperan sebagai ayah, ibu, dsb.), dan permainan anak-anak yang lain.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa sebagai dasar kemampuan, seorang anak akan dapat meningkatkan kemampuan yang lain. Pendidik perlu menerapkan ide-ide untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, memberikan contoh penggunaan bahasa dengan benar, dan menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi secara aktif. Anak perlu terus dilatih untuk berpikir dan menyelesaikan masalah melalui bahasa yang dimilikinya. Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. Lebih daripada itu, anak harus ditempatkan di posisi yang terutama, sebagai pusat pembelajaran yang perlu dikembangkan potensinya. Ketika belajar bahasa, anak perlu menggunakan berbagai strategi, misalnya: permainan yang bertujuan mengembangkan bahasa anak dan penggunaan berbagai media yang mendukung pembelajaran bahasa. Anak

akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa.

Untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, perlu adanya pembelajaran yang sesuai dengan penerapan pembelajaran yang diharapkan untuk hasil belajar meningkat dan lebih baik. Seorang anak dapat berbahasa karena anak sudah mulai berbahasa sebelum di lahirkan. Melalui saluran intrauterine anak telah mengetahui bahasa manusia waktu masih menjadi janin. Kata-kata yang didengar dari ibunya tiap hari secara biologis kata-kata itu "masuk" ke janin. Kata-kata ibunya ini "tertanam" pada janin anak. Setelah dilahirkan anak dapat menyerap arti kata baru setelah mendengarkan sekali atau dua kali di dalam percakapan atau suatu kalimat yang berbentuk kalimat pertanyaan, negatif dan perintah.

Proses pemerolehan bahasa menurut teori behaviorisme adalah adanya stimulus dari orang tua atau lingkungan maka anak akan merespon stimulus tersebut. Orang tua membawa pensil dan mengatakan pada anaknya bahwa yang dipegangnya adalah pensil, maka anak akan menangkap dalam otaknya, menyimpan, kemudian saat anak melihat pensil lagi ia tahu bahwa nama benda itu adalah pensil. Saat anak mengucapkan kata yang benar dan orang tua menanggapi dengan baik, maka kata itu akan dipakai terus oleh sang anak, jika anak mengucapkan kata yang salah kemudian orang tua menyalahkan kata yang di ucapkannya, anak tidak akan mengulangi mengucapkan kata yang salah tersebut.

Tahap pemerolehan bahasa menurut Piaget adalah asimilasi, yaitu memadukan data baru dengan struktur kognitif yang ada. Akomodasi, yaitu proses penyesuaian struktur kognitif dengan pengetahuan baru. Disquillibrasi, yaitu proses penerimaan pengetahuan baru yang tidak sama dengan yang telah diketahui. Equillibrasi, yaitu proses penyesuaian kembali antara asimilasi dan akomodasi.

Tahap perkembangan bahasa anak adalah usia 6 minggu anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi yang mirip dengan bunyi konsonan atau vokal, bunyi – bunyi yang diproduksi belum dapat dipastikan bentuknya karena memang belum terdengar dengan jelas, proses

produksi bunyi ini disebut *cooing* (dekutan) anak mendekatkan bermacam-macam bunyi yang belum jelas identitasnya. Usia 6 Bulan anak mulai mancampur konsonan dengan vokal sehingga membentuk *babbling* (celotehan), celotehan dimulai dengan konsonan dan diikuti vokal. Konsonan yang keluar pertama adalah konsonan bilabial hambat, seperti /p/ dan bilabial nasal, seperti /m/ diikuti vokal /a/, strukturnya adalah konsonan vokal (CV) yang kemudian diulang-ulang. Misalnya, papa, mama, baba, kadang orang tua mengaitkan kata papa dengan ayah dan mama dengan ibu meskipun apa yang ada dalam benak si anak kadang tidak diketahui. Celotehan itu hanya sekedar latihan artikulatori saja, dan konsonan vokal secara bertahap berubah sehingga munculah kata mami, dita, tita, dan sebagainya. Usia satu tahun pada anak di negara Barat produksi kata sudah mulai muncul, sedangkan pada anak Indonesia, produksi kata muncul ketika anak berusia 1-6 tahun, kata yang muncul biasanya adalah suku kata terakhir, misalnya bu untuk menyebutkan ibu.

Ketika terjadi pemerolehan bahasa pada anak jumlah komprehensi lebih banyak daripada produksi karena kemampuan anak untuk memahami apa yang dikatakan orang jauh lebih cepat dan jauh lebih baik daripada produksinya. Anak dan orang dewasa mempunyai dua kemampuan yang berbeda dalam berbahasa. Jumlah kosakata yang orang dewasa pakai secara aktif lebih sedikit dari kosakata yang orang dewasa mengerti. Anak dapat memahami perintah untuk mengambil salah satu mainannya walaupun ia belum bisa mengucapkan mainan tersebut.

Konsep sini dan kini dalam pemerolehan bahasa adalah kata-kata yang diperoleh anak pada awal ujarannya ditentukan oleh lingkungannya. Anak pada kalangan yang terdidik mempunyai banyak mainan, ada fasilitas alat-alat elektronik, anak sudah menguasai kosa kata seperti: televisi, telepon, telepon genggam, komputer, dan lain sebagainya. Dalam bentuk verbal juga mengenal kata maem, pipis, ngetik, jalan-jalan, belanja, dan lain sebagainya. Anak yang tinggal di pedesaan terpencil kemungkinan kecil sekali untuk menguasai sejak awal kosa kata tersebut. Prinsip sini pada anak desa akan membuat

anak menguasai kosa kata seperti: daun, rumput, kerbau, dan sebagainya.

Penguasaan makna anak cenderung menggelembungkan makna karena dari masukan yang ada, anak harus menganalisis segala macam fiturnya sehingga makna yang diperoleh itu akhirnya sama dengan makna yang dipakai oleh orang dewasa. Jika anak diperkenalkan dengan konsep baru, maka akan cenderung untuk mengambil salah satu fitur dominan dari konsep itu. Konsep ini kemudian diterapkan pada konsep lain yang memiliki fitur tersebut. Contohnya: bulan dengan fitur bulat, kemudian diterapkan anak pada kue ulang tahun, jam dinding, piring, huruf /o/. Tiap kali terapan tersebut ditolak, anak merevisi 'definisi' tentang bulan sampai akhirnya anak memperoleh makna yang sebenarnya. Selain bentuk, ukuran juga bisa menjadi fitur yang diambil anak.

Anak Indonesia lebih lama menguasai pronomina dibandingkan dengan anak yang berlatarbelakang bahasa Inggris karena dalam memperoleh bahasanya anak juga harus menguasai tata krama bahasa. Ketika seseorang akan berbicara harus mempertimbangkan siapa yang diajak bicara. Dalam Bahasa Indonesia pronomina orang kedua mempunyai banyak bentuk: kamu, engkau, saudara, anda, bapak, dan ibu. Pemakaian pronomina ini diatur oleh aturan sosial yang tidak sederhana. Jika dibandingkan dengan pronomina dalam bahasa Inggris, anak Inggris sudah menguasai pronomina 'you' pada usia 2 – 6 tahun. Anak Indonesia, sampai umur 5 tahun kadang masih keliru dalam memakai kata kamu. Ada aliran yang menentang bahwa seorang anak dapat berbahasa bukan karena kebiasaan. Hal ini disebabkan oleh adanya aliran yang berpendapat bahwa kemampuan bahasa anak berasal dan diperoleh karena akibat kematangan kognitif anak. Dalam aliran nativisme bahkan berpendapat bahwa bahasa terlalu kompleks dan mustahil dapat dipelajari oleh manusia dalam waktu yang relatif singkat melalui proses peniruan karena bahasa ditentukan oleh bakat.

Berbagai pendapat tentang teori pengembangan bahasa dikemukakan oleh para ahli. Pemahaman akan berbagai teori pengembangan bahasa dapat memengaruhi penerapan metode

implementasi terhadap pengembangan bahasa anak, sehingga diharapkan pendidik mampu mencari dan membuat bahan pengajaran yang sesuai dengan tingkat usia anak. Beberapa teori mengenai hal ini antara lain: Teori "behaviorist" oleh Skinner (Dhieni, dkk., 2007), mendefinisikan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternalnya, artinya pengetahuan merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungannya melalui pengondisian stimulus yang menimbulkan respons. Perubahan lingkungan pembelajaran dapat memengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku anak secara bertahap. Perilaku positif pada anak cenderung akan diulang ketika mendapat dorongan yang sesuai dengan kemampuan anak dari lingkungannya. Latihan untuk anak harus menggunakan bentuk-bentuk pertanyaan (stimulus) dan jawaban (respons) yang dikenalkan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai pada yang lebih rumit.

Teori "nativist" oleh Chomsky (Dhieni, dkk., 2007), mengutarakan bahwa bahasa sudah ada di dalam diri anak. Saat dilahirkan, anak telah memiliki serangkaian kemampuan berbahasa yang disebut "tata bahasa umum" atau "*universal grammar*". anak tidak sekedar meniru bahasa yang ia dengarkan, tapi ia juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada. ini karena anak memiliki sistem bahasa yang disebut perangkat penguasaan bahasa (*language acquisition device* /LAD). Menurut teori ini, anak perlu mendapatkan model pembelajaran bahasa sejak dini. Anak akan belajar bahasa dengan cepat, terutama untuk bahasa kedua, sebelum usia 10 tahun.

Teori "constructivist" oleh Piaget, Vigotsky, dan Gardner (Dhieni, dkk., 2007), menyatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Anak memiliki perkembangan kognisi yang terbatas pada usia-usia tertentu, tetapi melalui interaksi sosial anak akan mengalami peningkatan kemampuan berpikir. Pengaruhnya dalam pembelajaran bahasa, anak akan dapat belajar dengan optimal jika diberikan kegiatan. Dalam kegiatan itu, anak perlu didorong untuk sering berkomunikasi. Adanya anak yang lebih tua usianya atau orang dewasa yang

mendampingi pembelajaran dan mengajak bercakap-cakap, akan menolong anak menggunakan kemampuan berbahasa yang lebih tinggi atau melanjutkan potensi kecerdasan bahasa yang sudah dimiliki anak. Oleh karena itu, pendidik perlu menggunakan metode yang interaktif, menantang anak untuk meningkatkan pembelajaran dan penggunaan bahasa yang berkualitas.

Tugas guru adalah merancang pembelajaran yang dapat merangsang siswa berkomunikasi dengan baik. Diperlukan kemampuan guru memilih metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa adalah metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain sangatlah banyak manfaatnya, karena masa anak-anak merupakan masa bermain, seorang guru yang tahu kalau dunia anak adalah dunia bermain, maka guru yang profesional akan memasukkan pembelajaran sedikit demi sedikit melalui bermain, sesuai dengan konsep ketika belajar sambil bermain, bermain seraya belajar.

Prinsip dasar metode mengajar bermain peran adalah setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok. Semua anggota adalah tim kelompok mempunyai tujuan yang sama, harus membagi tugas. Siswa memerlukan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya. Semua akan dikenai evaluasi dan berbagi kepemimpinan. Siswa membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan akan diminta bertanggung jawab secara individual materi yang ditangani dalam kelompok bermain.

Adapun ciri-ciri metode mengajar bermain peran adalah siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar

yang akan dicapai. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender dan penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

Bermain sangatlah banyak manfaatnya, karena masa anak-anak merupakan masa bermain. Seorang guru yang tahu kalau dunia anak adalah dunia bermain, maka guru yang profesional akan memasukkan pembelajaran sedikit demi sedikit melalui bermain, sesuai dengan konsep yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar. Diharapkan guru mengenalkan dan melatih keterampilan proses dan keterampilan bermain sebelum atau selama pembelajaran agar siswa mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. Dalam pembelajaran bermain dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, belajar berpikir kritis, menyampaikan pendapat, memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, membantu belajar, menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengertian bermain peran menurut Dhieni (2007:7.32), adalah "memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan". Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak dituntut sertakan dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Jenis kegiatan bermain peran di TK adalah bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat-alat atau sarana yang diperlukan antara lain: ruang tamu, ruang makan, tempat tidur boneka, ruang dapur beserta perlengkapannya. Kegiatan bermain peran di TK disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama. Kunci keberhasilan bermain peran dalam pengembangan bahasa di TK adalah bagaimana anak didik mengekspresikan, berdialog dan berdiskusi diakhir kegiatan bermain peran terhadap peran yang dimainkannya. Kegiatan pembelajaran bahasa dengan menggunakan metode bermain peran dapat mengangkat topik dari tema-tema dan sub tema yang terdapat pada kurikulum.

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan. Secara eksplisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa pada taman kanak-kanak (Dhieni, 2007:7.33) bertujuan melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu pengembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Kelebihan metode bermain peran menurut Sanjaya (2010:25) adalah siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para

pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Sanjaya (2010:26) juga menjelaskan kekurangan dari metode ini, yaitu sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif dan banyak memakan waktu dan memerlukan tempat yang cukup luas. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat. Cara mengatasinya adalah melibatkan semua siswa dalam bermain peran, dan mencarikan waktu yang tepat misalnya hari Sabtu, untuk mementaskan sehingga dapat ditonton oleh semua siswa dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Syarat bahwa seorang anak dapat berdialog, sekurang-kurangnya harus memahami apa yang dikatakan kepada dia dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebaya. Langkah-langkah bermain peran di TK sebagai berikut. Menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, anda dapat memberi contoh satu peran. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih peran yang disukainya. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu. Kemudian menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut), menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan anak. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain yang memulai, menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum, dan sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan

masalah itu dengan cara-cara lain (Dhieni, 2007:7.34).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah implementasi metode belajar dengan teknik bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelompok B Semester II TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2012/2013. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa siswa kelompok B Semester II TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2012/2013 setelah implementasi metode belajar dengan teknik bermain peran.

Hasil penelitian diharapkan dapat dipakai sebagai acuan dalam pengembangan teori-teori peningkatan kemampuan berbahasa pada siswa TK. Bagi siswa, penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berbahasa. Bagi guru, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Bagi Kepala TK, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala TK untuk mengambil suatu kebijakan dalam peningkatan pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Bagi peneliti, dapat memberikan kontribusi bagi peneliti-peneliti lainnya dalam melaksanakan penelitian sejenis untuk memperoleh hasil yang lebih berkualitas. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah kemampuan anak berbahasa akan berkembang secara optimal apabila siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat melatih kemampuan berbahasa anak adalah metode bermain peran. Dengan bermain peran siswa dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Melalui bermain peran siswa dapat melatih berbicara, mendengarkan, dan menyimak, sehingga aspek kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini ini adalah jika implementasi metode

bermain peran dapat diterapkan secara efektif, maka kemampuan berbahasa siswa Kelompok B Semester II TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat ditingkatkan.

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Widya Kumara Sari. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Widya Kumara Sari tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 16 orang. Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa kelompok B TK TK Widya Kumara Sari pada semester II.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Akhir siklus I ditandai dengan evaluasi begitupun dengan siklus II. Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah menyamakan persepsi dengan guru mengenai kemampuan berbahasa pada anak, menyiapkan materi yang akan diajarkan, menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan instrumen penilaian. Kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan untuk melihat sejauh mana siswa dapat menerima pelajaran yang diberikan. Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat dilakukan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada refleksi ini adalah mengkaji dan merenungkan hasil penelitian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yakni variabel bebas yaitu metode

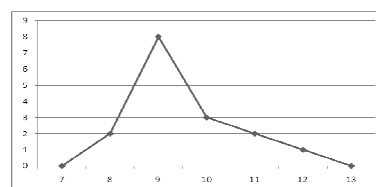
mengajar dengan teknik bermain peran dan variabel terikat yaitu kemampuan berbahasa. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa pada siswa kelompok B TK Widya Kumara Sari digunakan metode observasi. “Metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu” (Agung, 2010: 68).

Pendapat di atas dapat dipertegas bahwa metode observasi pada prinsipnya merupakan cara memperoleh data yang lebih dominan menggunakan indera penglihatan (mata) dalam proses pengukuran terhadap suatu objek atau variabel tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa pada siswa kelompok B TK Widya Kumara Sari adalah lembar observasi. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dan disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata (mean), menghitung median, menghitung modus, menyajikan data ke dalam grafik polygon. Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah “suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenal keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum” (Agung, 2010: 76). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kemampuan kognitif anak yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana siklus I terdiri dari tujuh kali pertemuan. Enam kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali untuk evaluasi penilaian. Pada siklus II juga terdiri tujuh kali pertemuan, yaitu enam kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali untuk evaluasi penilaian. Data yang dikumpulkan adalah mengenai kemampuan berbahasa dengan bantuan penerapan metode bermain peran. Selanjutnya data yang telah didapat tersebut dianalisis dengan menggunakan metode-metode yang diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada siklus I  $M_o = 9$ ,  $M_d = 9$ , dan  $M = 9,5$ . Nilai  $M\% = 59,34\%$  yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, berada pada tingkat penguasaan 55-64 % yang berarti bahwa hasil belajar kemampuan berbahasa siklus I berada pada kriteria rendah. Jika disajikan ke dalam Grafik Polygon tampak pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Hasil belajar Kemampuan berbahasa Siklus I

Selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar anak masih berada pada kriteria sangat rendah, maka masih perlu ditingkatkan pada siklus II.

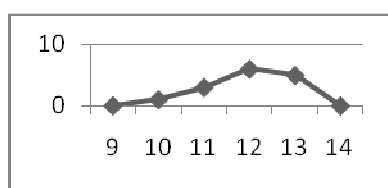
Adapun kendala-kendala yang dihadapi saat penerapan siklus I antara lain anak kurang fokus dalam kegiatan, proses pembelajaran dengan bermain peran yang dilakukan atau berikan, serta ada beberapa anak yang tidak merespon kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, berapa anak saja merespon apa yang diperintah peneliti, bahkan ada anak yang tidak mau sama sekali melakukan kegiatan yang diperintahkan.

Solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan memuaskan. Anak yang pada awalnya dalam kemampuan berbahasa kurang dalam proses pembelajaran menjadi baik. Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mensosialisasikan kembali bermain peran yang ingin dilakukan, diberikan dan menyusun rancangan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan seperti pertemuan yang lalu agar anak lebih terbiasa dalam mengikuti pembelajaran mengasikkan dan



menyenangkan. Senangkan hati anak supaya minat anak tumbuh dengan sendirinya. Dengan menyenangkan hati anak secara otomatis motivasi, dorongan hati anak semakin kuat ingin melakukan kegiatan yang diberikaan sebelumnya, agar apa yang diharapkan tercapai.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II diperoleh  $M_o = 12$ ,  $M_d = 12$ ,  $M = 12$ . Nilai  $M\% = 75,00\%$  yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, berada pada tingkat penguasaan 65-79% yang berarti bahwa hasil belajar kemampuan berbahasa siklus II berada pada kriteria cukup. Jika disajikan ke dalam Grafik Polygon tampak pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Hasil belajar Kemampuan berbahasa Siklus II

Melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan hasil belajar anak. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase ( $M\%$ ) hasil belajar dari siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini dipandang cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil analisis memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain peran untuk kemampuan berbahasa diperoleh persentase rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 59,34% (rendah) dan meningkat pada siklus II menjadi 75,00% (cukup). Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase hasil belajar anak dari siklus I ke siklus II sebesar 15,66%.

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan

imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di TK (dalam Dhieni, 2007:7.32) adalah "memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan". Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial, dan menekankan kenyataan pada anak diturut sertakan dalam memainkan peranan didalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Kunci keberhasilan bermain peran dalam pengembangan bahasa di TK adalah bagaimana anak didik mengekspresikan, berdialog dan berdiskusi diakhir kegiatan bermain peran terhadap peran yang dimainkannya. Keberhasilan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak ternyata sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dan oleh karenanya para guru sangat perlu menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara intensif dan berkelanjutan guna meningkatkan hasil belajar para anak didik.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Widya Kumara Sari Desa Tunjung Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2012/2013 setelah penerapan metode belajar dengan teknik bermain peran sebesar 15,66%. Ini terlihat dari peningkatan persentase hasil belajar kemampuan berbahasa anak pada siklus I sebesar 59,34% menjadi sebesar 75,00% (cukup) pada siklus II.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. Kepada siswa, dengan peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui metode belajar dengan teknik bermain peran dapat diteruskan dan dipertahankan

oleh anak itu sendiri. Kepada guru, diharapkan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam pemanfaatan metode yang lebih bervariasi, inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kepala sekolah, diharapkan mampu memberikan suatu informasi mengenai metode pembelajaran yang berpariatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif, dan menyenangkan bagi anak. Kepada peneliti lain, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan dari kemampuan berbahasa dengan menggunakan metode belajar dengan teknik bermain peran.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, A. A. Gede. 2005. *Konsep dan Teknik Analisis Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.
- , 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Suatu Pengantar*. Singaraja: FIP Undiksha Singaraja.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudarsono, FX. 1996, *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

