

## **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELOMPOK B**

Luh Putu Ayu Laheri Dewi<sup>1</sup>, Desak Putu Parmiti<sup>2</sup>,  
Nice Maylani Asril<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [ayulaheri64@gmail.com](mailto:ayulaheri64@gmail.com)<sup>1</sup>, [dsupt\\_parmiti@yahoo.co.id](mailto:dsupt_parmiti@yahoo.co.id)<sup>2</sup>,  
[nice.asril@gmail.com](mailto:nice.asril@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Permasalahan yang dialami oleh anak di TK Varistha Kids Singaraja, yaitu kemampuan berbahasa pada anak masih sangat rendah, guru lebih cenderung mendominasi saat melakukan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) berbantuan sederhana pada anak kelompok BI Semester II di TK Varistha Kids Singaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak TK Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 anak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbahasa pada anak dengan melalui metode bermain peran (*role playing*) berbantuan media sederhana pada siklus I sebesar 67% yang berada pada kategori sedang dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92% yang tergolong pada kategori sangat tinggi. Jadi, terjadi peningkatan hasil kegiatan belajar metode bermain peran (*role playing*) dalam kemampuan berbahasa pada anak sebesar 25 %.

**Kata-kata Kunci:** Kemampuan Berbahasa, Media Sederhana, Bermain Peran, Anak Usia Dini

### **Abstract**

The problem which was faced by the children of kindergarten Varistha Kids Singaraja was the Proficiency of children in which it was low. The teachers were more likely to dominate the class when the learning activities. As the result, this study aimed to improve children's Proficiency by role playing of granting duty that supported by simple media for the children of B group in second semester of kindergarten Varistha Kids. The subjects of the study were B group of 24 children in kindergarten Varistha Kids in academic year 2014/2015. The research data were collected by using observation method in the form of sheet format. The data were analyzed by using descriptive statistical analysis of quantitative methods. The data analysis showed that the Proficiency of children through the provision of role playing that supported by simple media in cycle 1 was 67% which was at the low category and it had increased in cycle 11 in order the data was 92% that was classified in the high category. These findings clearly discovered that the result of learning ability proficiency development of children was 25 %.

**Keywords:** Ability Proficiency, simplemedia, Role playing, early childhood

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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." (Trianto, 2010:2)

Pemerintah Republik Indonesia melalui Departemen Pendidikan Nasional berupaya menyelenggarakan perbaikan-perbaikan dan pembaharuan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dalam bentuk pembaharuan kurikulum, penataan guru, peningkatan manajemen pendidikan, serta pembangunan sarana dan prasarana pendidikan yang menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan (Trianto, 2010:4)

Trianto (2010:2) menyatakan bahwa dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat seperti sekarang ini terasa sekali bahwa pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya baik dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Arnyana (2007:3) berpendapat bahwa guru

sebagai sumber belajar di sekolah harus mampu memahami karakter dan kebutuhan peserta didiknya. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Untuk menjadi guru yang profesional, seseorang harus memperoleh satu perangkat pengetahuan yang akan menunjang tugasnya sebagai guru. Dalam mengajar guru harus mampu menerapkan berbagai model, strategi, metode maupun teknik dalam pembelajaran.

Sanjaya (2010:92) menyatakan bahwa kenyataan umum di lapangan banyak masalah yang ditemukan yaitu: *pertama*, ketika proses pembelajaran berlangsung, guru tidak berusaha untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Kedua*, dalam proses belajar mengajar guru tidak berusaha mengajak berpikir siswa. Komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, yaitu dari guru ke siswa.

Guru menganggap bahwa bagi siswa menguasai materi pelajaran lebih penting dibandingkan dengan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. *Ketiga*, guru tidak berusaha mencari umpan balik mengapa siswa tidak mau mendengarkan penjelasannya. Dan *keempat*, guru menganggap bahwa ia adalah orang yang paling mampu dan menguasai pelajaran dibandingkan dengan siswa. Oleh karena itu, dalam era informasi sekarang ini diharapkan guru tidak lagi bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar siswa melainkan lebih berperan sebagai pengelola pembelajaran.

Metode adalah suatu cara yang digunakan dalam menyampaikan atau memberikan pelajaran pada anak tentang berbagai ilmu yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan berpikirnya. Menurut Nurkencana dan Sunartana (1992:15) "metode mengajar 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. Sedangkan Moedjiono dan Dimiyati (1993:10)

mengatakan pula bahwa "metode adalah cara yang sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan". Tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru harus dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan cara yang tepat.

Metode bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya 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 memeragakan dan memerankan sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

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. 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.

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 mereka 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.

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 psikologis maupun ahli sosiolinguistik aliran sistem memberi pengertian bahwa bahasa merupakan perjanjian yang sengaja antara manusia. Ada banyak metode dan cara-cara yang menarik serta kreatif dalam mengembangkan berbahasa pada anak yaitu bermain atau bersajak. Dalam Permendiknas 58. Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi: 1) mengerti beberapa perintah secara bersamaan, 2) mengulang kalimat yang lebih kompleks, 3) memahami aturan dalam suatu permainan.

Perlu diketahui bermain peran dengan menggunakan media sederhana merupakan kegiatan untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Bermain peran dengan menggunakan media sederhana dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dalam kegiatan bermain peran dengan menggunakan media sederhana anak dibimbing mengembangkan kemampuan berbahasa untuk memberikan informasi dan latihan anak dalam berbicara, pemberian tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu memikirkan strategi pembelajaran belajar mengajar yang tepat untuk digunakan pada anak tk.

Dalam merancang strategi pembelajaran mengajar, disarankan penggunaan media belajar, karena media belajar sebagai salah satu sumber yang dapat menyalurkan pesan guna untuk membantu pemahaman anak sekaligus mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang saya lakukan di TK Varistha Kids Banyuning banyak anak yang mengalami perkembangan bahasa pada anak diantaranya dalam aspek menyimak, nampak anak sangat sulit memahami ketika guru menjelaskan di depan kelas ini dipengaruhi oleh kurangnya dalam pemilihan media yang digunakan dalam proses belajar sehingga sangat sulit untuk memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Metode bermain peran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik maka akan memberikan sebuah manfaat

yang sangat berguna untuk anak. Menurut William (1979:84) melalui bermain peran yang baik dan terorganisir akan didapatkan manfaat yaitu: 1) Membantu anak memahami dan menggunakan konsep-konsep dan simbol-simbol, 2) menunjukkan kebiasaan alami dari anak, 3) mengembangkan kemampuan ekspresi bahasa, 4) membuka kesempatan berpengalaman bagi anak, 5) menunjukkan informasi baru yang diperoleh anak, 6) membantu mengekspresikan sesuatu di berbagai kondisi, 7) dapat membedakan kebutuhan untuk melakukan sesuatu, 8) mengembangkan kemampuan interpersonal, 9) memperkenalkan belajar tanpa menggunakan ketegangan emosi, 10) memberikan kesempatan kepada anak untuk bergembira. Manfaat yang diperoleh dari bermain peran ini akan sangat diperlukan bagi perkembangan yang optimal, seluruh manfaat bermain peran tersebut dapat dicapai dengan baik.

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 sosialnya, selain itu pula dapat membantu anak mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Dengan bermain, anak-anak juga ikut belajar berbagi, belajar berempati, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Ia pun mulai belajar untuk bekerjasama

dengan orang lain. Kemampuan ini termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Melalui imajinasi yang dibangunnya sendiri, ia belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut dan mengutarakannya melalui mimik dan ujaran dalam sebuah dialog.

Misalnya, ketika ia melakukan permainan yang melibatkan perasaan, ia jadi mulai belajar untuk berempati dengan perasaan orang lain. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku dan juga kemampuan berkomunikasi.

Bermain peran merupakan salah satu metode dalam sebuah pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan langkah-langkah dalam bermain peran agar kegiatan dapat berjalan dengan baik dan tercapai secara optimal. Prof. Dr. Hamzah B. Uno, M.Pd. menyatakan adapun langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran bermain peran antara lain: 1) pemanasan (*warning up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan kenyataan tersebut diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelompok B Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015 di Tk Varistha Kids.

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B Semester II TK Varistha Kids Singaraja Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2014/2015 setelah implementasi metode bermain peran (*Role Playing*).

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Varistha Kids Singaraja Kecamatan Buleleng yang

dilaksanakan dari awal bulan April sampai dengan akhir bulan Mei 2015.

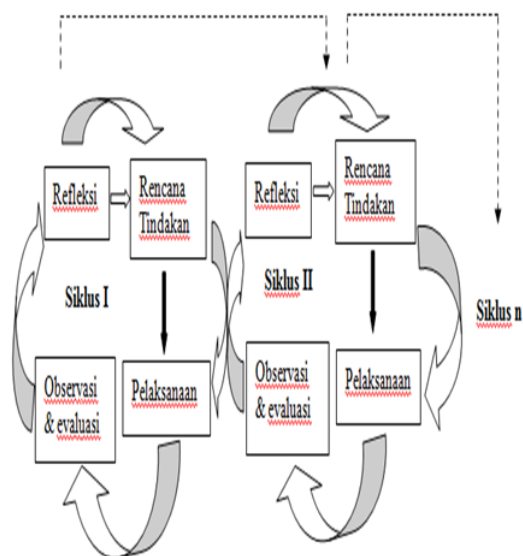
Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Varistha Kids Singaraja tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 orang. Objek yang ditangani dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Varistha Kids pada semester II.

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Agung (2010:2) menyatakan "PTK sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional". Sudarsono (1996:1) mengemukakan sebagai berikut. PTK merupakan salah satu upaya praktis dalam bentuk melakukan kegiatan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Singkatnya, PTK merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru sehari-hari dilapangan atau kelas sehingga merupakan hal yang mereka kenal dan hayati dengan baik. PTK merupakan penelitian praktis yang dilakukan sebagai refleksi pembelajaran dan bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang ada saat ini.

Jadi dapat disimpulkan PTK merupakan penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas secara lebih profesional.

Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus, tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Akhir siklus I ditandai dengan evaluasi begitupun dengan siklus II dan siklus selanjutnya bila belum memenuhi target penelitian. Adapun rancangan dari penelitian tindakan

Pada tahapan ini akan dipersiapkan berbagai hal yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), (2)



Gambar 1. Kegiatan Pelaksanaan Siklus

Rencana Kegiatan Harian (RKH), (3) menyiapkan media permainan, (4) format penilaian menyimak dan berbicara. Pada tahap ini guru kelas dan kepala sekolah juga memiliki peran penting untuk membantu dalam penyiapan perencanaan.

Tahap ini akan dilaksanakan pembelajaran sebagaimana yang telah ditetapkan dalam RKM dan RKH dengan menggunakan media sederhana. Dalam penelitian di rencanakan akan melalui dua siklus. Siklus pertama meliputi sepuluh kali pertemuan dan siklus II meliputi sepuluh kali pertemuan. Tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana, hal ini mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata, oleh karena itu rencana tindakan kelas bersifat tentatif dan sementara, fleksibel dan siap di ubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha kearah perbaikan. Guru kelas dan kepala sekolah memiliki peranan untuk membantu dalam melaksanakan tindakan penelitian ini.

Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam

proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana refleksi ini adalah peneliti mengkaji dan merenungkan hasil penelitian terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk direncanakan tindakan pada siklus selanjutnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

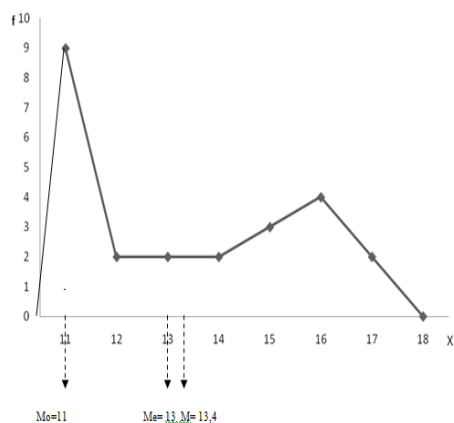
### Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II di TK Varista Kids selama satu bulan yaitu dari tanggal 13 April 2015 sampai 6 Mei 2015. Subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 24 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan selama dua minggu yang terdiri dari sepuluh kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan selama dua minggu yang terdiri dari sepuluh kali pertemuan. Data yang dikumpulkan adalah mengenai kemampuan berbahasa dengan menerapkan metode bermain peran (role playing) berbantuan media sederhana. Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan deskriptif kuantitatif.

Siklus I dilaksanakan mulai 13 April sampai 23 April 2015 selama sepuluh kali pertemuan. Data kemampuan berbahasa dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, *modus* (Mo), *median* (Me), *mean* (M), dan membandingkan *rata-rata* atau *mean* dengan model PAP skala lima. Berdasarkan data hasil kemampuan berbahasa pada siklus I terhadap 24 anak menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 17 dan skor terendah adalah 11 (*data terlampir*). Data tersebut kemudian dianalisis dengan menyajikan pada tabel distribusi, *modus*, *median* dan *mean*. Sebelum menyajikan data pada tabel distribusi, maka ditentukan terlebih dahulu rentangan data hasil belajar anak pada siklus I.

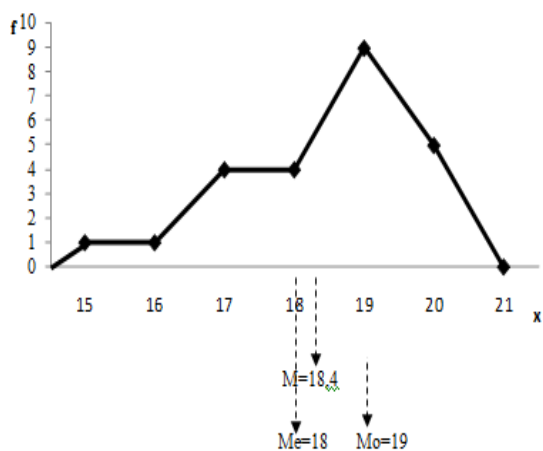
Skor yang menunjukkan frekuensi tertinggi atau *modus* pada siklus I berdasarkan tabel 4.1 adalah 11 (angka 11 paling sering muncul atau memiliki frekuensi tertinggi).

Dari tabel distribusi frekuensi kemampuan berbahasa anak pada siklus I dapat digambarkan menjadi grafik *polygon* sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik data hasil siklus I

Berdasarkan perhitungan dari grafik *polygon* diatas terlihat  $Mo < Me < M$  ( $11 < 13 < 13,4$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan berbahasa pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan berbahasa kelompok B di TK Varista Kids Banyuning cenderung rendah.



Gambar 3. Grafik data hasil siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik *polygon* diatas terlihat  $Mo > Me > M$  ( $19 > 18 > 18,4$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan berbahasa pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan berbahasa anak kelompok B di TK Varista Kids cenderung tinggi.

### Pembahasan

Nilai ( $M\%=92$ ) yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 90-100 yang berarti bahwa tingkat kemampuan berbahasa anak di Kelompok B TK Varista Kids pada siklus II berada pada kriteria sangat tinggi.

Melalui proses perbaikan kegiatan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan siklus I maka pada pelaksanaan siklus II telah tampak adanya peningkatan proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui peningkatan kemampuan berbahasa anak TK pada kelompok B TK Varistha Kids.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama tindakan pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut. a) Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan oleh peneliti, sehingga kemampuan berbahasa awal anak meningkat sesuai harapan. b) Siswa yang awalnya kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi sangat aktif. c) Dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran kemampuan berbahasa awal yang pertamanya sangat rendah menjadi sangat mampu. d) Peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberikan bimbingan pada siswa apabila ada siswa yang belum memahami kegiatan yang sedang dilakukan.

Secara umum proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) berbantuan media sederhana sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata presentase ( $M\%$ ) dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Varistha Kids Banyuning yang berjumlah 24 anak pada hari pertama observasi, ketika guru mencontohkan didepan kelas anak terlihat tidak memperhatikan guru dan mereka asik ngobrol dengan teman sebangkunya. Dari ini terlihat bahwa kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain peran, kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan bermain peran, dan kurangnya perhatian peserta didik saat mengikuti kegiatan bermain peran ketika guru sedang memberikan contoh didepan kelas. Anak tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru ketika disuruh menirukan bermain peran yang dicontohkan oleh guru sebelumnya. Kemampuan berbahasa anak yang masih rendah adalah dalam kegiatan bermain peran, ketika anak diberikan kegiatan bermain peran anak terlihat bosan dan tidak mau mengerjakan kegiatan tersebut.

Menurut Latif (2013:108), "metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan". Dilihat dari hasil penelitian, guru mengajar dengan menggunakan metode demonstrasi. Dimana metode demonstrasi sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Metode demonstrasi merupakan perolehan pengalaman belajar yang dirancang secara khusus untuk menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan suatu objek atau proses dari suatu peristiwa yang sedang dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, dan peniruan. (Latif, 2013:114).

Peningkatan kemampuan berbahasa anak dapat meningkat dengan bantuan media sederhana, karena dalam pembelajaran untuk anak usia dini harus bersifat konkrit. Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerimanya. Santoso (Subana 2010:287). Media yang saya pilih untuk meningkatkan kemampuan berbahasa adalah media sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut di atas berarti bahwa implementasi metode pembelajaran

bermain peran (Role Playing) berbantuan media sederhana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2014/2015 di TK Varistha Kids Banyuning. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai kemampuan berbahasa anak dapat diuraikan sebagai berikut.

Sesuai analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif terhadap kemampuan berbahasa anak melalui Implementasi metode Pembelajaran bermain peran (role playing) berbantuan media sederhana pada kelompok B di TK Varistha Kids Banyuning diperoleh rata-rata persentase kemampuan berbahasa anak pada siklus I sebesar 67% dan rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak pada siklus II sebesar 92% ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbahasa pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Terjadinya peningkatan kemampuan berbahasa setelah implementasi metode pembelajaran bermain peran (Role Playing) berbantuan media sederhana dalam penelitian ini disebabkan rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam bermain peran.

Pada penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan kendala-kendala yaitu, penjelasan guru terlalu cepat saat menjelaskan langkah-langkah penerapan metode bermain peran, sehingga beberapa anak kebingungan saat bermain peran diinstruksikan oleh guru. Mengatasi kendala yang terjadi maka solusi yang dilakukan adalah guru harus menjelaskan ulang langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran kepada anak, membimbing dengan baik anak yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuan anak kepada anak yang lain.

Adapun kelemahan dari penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang disediakan pihak sekolah, karena mendekati akhir semester tahun pelajaran 2014/2015. Kelemahan ini yang menyebabkan penelitian tindakan kelas



dengan menerapkan metode bermain peran (Role Playing) berbantuan media sederhana untuk meningkatkan kemampuan Berbahasa pada anak kelompok B di TK Varistah Kids Banyuning berakhir disiklus II.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Implementasi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) melalui Media Sederhana dapat Meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak TK Kelompok B Semester II di TK Varistha Kids Tahun Ajaran 2014/2015 terdapat peningkatan yang terjalin dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan bahasa, yakni pada siklus I sebesar 67% menjadi sebesar 92% pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbahasa dalam kegiatan bermain peran pada anak dari siklus I ke siklus II sebesar 25% dan berada pada kategori tinggi.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. 1) Bagi Siswa, siswa diharapkan mampu mengembangkan perkembangan bahasa dengan menumbuhkan minat belajar agar kemampuan menyimak dan berbicara dapat ditingkatkan. 2) Kepada Guru, guru diharapkan mampu berinovasi dan berkreasi dalam menyajikan pertunjukan bercerita berbantuan media panggung boneka dengan tema cerita dan tokoh-tokoh boneka yang lebih menarik lagi dan dekat dengan lingkungan anak, agar dapat membuat anak menjadi tertarik ketika menyimak cerita sehingga perkembangan bahasa dapat ditingkatkan. 3) Kepada Kepala TK, disarankan agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar pada proses pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak meliputi kemampuan berbicara dan menyimak. 4) Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode bercerita berbantuan

media panggung boneka dalam lingkungannya yang lebih luas, yaitu dengan menggunakan variasi boneka yang lebih beragam dan juga disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan media panggung boneka tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, namun dapat meningkatkan aspek perkembangan anak lainnya. Semoga penelitian ini dapat dijadikan acuan dan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan terhadap penelitian yang akan dilakukan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, A. A. Gede. 2010. 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.
- Arnyana, I.B.P. 2007. Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar. Denpasar: Bagian Ilmu Faal Fakultas Kedokteran Universitas Udayana
- Koyan, I Wayan. 2007. *Statistika Terapan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Pascasarjana Undiksha
- Moedjiono, & Moh. Dimiyati. 1993. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nurkancana dan Sunartana. 1992. Strategi Pembelajaran. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nurkancana. 1986. Evaluasi Hasil Belajar. Surabaya: Usaha Nasional
- 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.

Trianto. 2010. Mendesain Model  
Pembelajaran Inovatif Progresif:  
Konsep, Landasan, dan  
Implementasi Pada Kurikulum  
Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).  
Jakarta: Prenada Media Group

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