

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK KELOMPOK B1

Ni Made Dwiantari¹, I Wayan Darsana², IGA Agung Sri Asri³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

E-mail: dwiantari22@gmail.com¹, w_darsana@ymail.com², xgungasrix@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka pada anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 anak. Data penelitian tentang perkembangan bahasa anak dikumpulkan menggunakan lembar observasi dengan instrumen berupa lembar observasi. Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka pada siklus I diperoleh nilai sebesar 66,06 % dengan kriteria sedang dan pada siklus II menjadi 84,56% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka sebesar 18,50%.

Kata-kata kunci: *role playing*, media boneka, perkembangan bahasa

Abstract

This study aimed to increase the language development after the method implementation of *role playing* asissted by dolls media in children of gruop B1 in TK Negeri Pembina Denpasar. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects were children of group B1 in TK Negeri Pembina Denpasar academic year 2015/2016 which amount to 30 of children. Data research on language development of children were collected using observation sheet with the instrument in the form observation sheet. Then the data were analyzed using by analysis descriptive statistical analysis and quantitative descriptive statistical analysis methods. The results of data analysis showed that an increase in the average scores on the language development of children in group B1 after the application of *role playing* method assisted by dolls media in the first cycle of 66,06% with medium criteria and the second cycle into 84,56% with high criteria. Based on the research results, it can be concluded that an increase in the children language development after the implementation of *role playing* method assisted by dolls media aided by 18,50%.

Keywords: *role playing*, dolls media, language development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal dalam membantu proses pembelajaran sehingga dapat mencapai kualitas yang diharapkan. Pendidikan diberikan kepada anak mulai dari sejak usia dini. Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai terbentuk. Pengalaman-pengalaman yang terjadi masa ini cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya (Susanto 2011:132). Oleh karena itu pendidikan yang diberikan sangatlah mempengaruhi tumbuh kembang anak sehingga pendidikan yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan aspek perkembangannya. Pendidikan anak usia dini merupakan satu tahap pendidikan yang tidak dapat diabaikan karena ikut menentukan perkembangan dan keberhasilan anak (Sujiono, 2009:6).

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Adapun tujuan dari pendidikan anak usia dini secara umum adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Jadi pendidikan anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai terbentuk. Sehingga anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pengalaman-pengalaman yang terjadi pada masa ini cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Denpasar pada anak kelompok B1, terlihat rendahnya kemampuan bahasa dikarenakan kurangnya penerapan metode dan media didalam pembelajaran sehingga anak belum bisa mengerti dengan baik dan anak lebih cenderung bermain karena proses pembelajaran yang kurang menarik. Ditemukan beberapa permasalahan pengembangan bahasa yang timbul dalam proses pembelajaran yaitu dalam berbicara, dan menyimak. Permasalahan dalam perkembangan bahasa yang terlihat beberapa anak yang masih malu berbicara, serta terdapat anak kurang menyimak perkataan guru dan lebih mementingkan untuk bermain dengan temannya. Kurangnya partisipasi anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi dan kesempatan yang diberikan kepada anak dalam mengungkapkan apa yang anak inginkan. Sehingga kemampuan bahasa anak menjadi tidak berkembang dengan baik, hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan bahasa pada anak.

Untuk itu pendidikan anak dapat dikembangkan dengan berbagai hal salah satu bidang pengembangan yang dapat anak kembangkan adalah perkembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Perkembangan Bahasa pada anak sangatlah penting dalam bidang pendidikan dan implementasinya. Menurut Fadlillah (2014:46) "bahasa merupakan suatu bentuk menyampaikan pesan terhadap segala sesuatu yang diinginkan". Pengembangan bahasa yang terbaik adalah ketika anak-anak bertindak sebagai rekan percakapan dan masuk ke dalam pembicaraan atau dialog yang sebenarnya (Suyadi, 2010:99). Keterampilan berbahasa tidak dikuasai dengan sendirinya oleh anak. Akan tetapi, keterampilan berbahasa akan diperoleh melalui proses pembelajaran atau memerlukan upaya pengembangan". Pendidikan bahasa merupakan proses yang sulit untuk dilatih, maka proses ini hendaknya dilakukan sejak usia dini (Dhieni, 2011: 4.2). Anak usia taman kanak-

kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Berkomunikasi dengan menggunakan bahasa dapat dilakukan dengan cara berbicara dan menyimak, sehingga dapat menyampaikan suatu pikiran atau ide kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan dan selain itu juga dapat menambah kosakata anak melalui menyimak. Pada dasarnya perkembangan bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dipakai oleh suatu masyarakat untuk berinteraksi (Abdillah dan Danu, 2011:65).

Bahasa adalah simbolisasi dari sesuatu ide atau suatu pemikiran yang ingin dikomunikasikan oleh pengirim pesan dan diterima oleh penerima pesan melalui kode-kode tertentu baik secara verbal maupun nonverbal (Pratiwi, 2011:2). Salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak dapat menggunakan beberapa metode yang disesuaikan dengan kondisi kelas yang ada. Salah satu langkah untuk memiliki strategi tersebut adalah menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut dengan metode mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah metode *role playing* atau yang sering disebut dengan metode bermain peran. Selain metode pembelajaran, didalam proses pembelajaran hendaknya memiliki strategi agar anak dapat belajar lebih efektif dan efisien dan sesuai tujuan yang diharapkan.

Salah satu strategi penyajian yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Salah satu media yang dianggap efektif dalam penyampaian materi tentang metode *role playing* pada anak usia dini adalah media boneka. Dengan media boneka, pesan atau materi akan tersaji dengan lebih baik dan menarik perhatian anak. Selain itu materi akan lebih mudah untuk diingat dan kesannya lebih mendalam, karena materi yang diberikan mengajak anak-anak untuk bermain. Dengan diterapkan metode *role*

playing dengan berbantuan media boneka diharapkan dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. sehingga anak lebih merasa senang ketika belajar dan tidak cepat merasa bosan dengan penggunaan metode dan media yang menarik bagi anak. Metode *role playing* adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak.

Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, sosial, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak-anak dapat menjadi apapun yang diinginkannya dan anak-anak juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek, seperti yang diharapkannya (Nugraha, dkk., 2008:8.14). *Role playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Kurniasih, 2015:68). *Role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya. 2008:161).

Adapun manfaat *Role playing* adalah untuk mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Kurniasih (2015:68) menyatakan, Manfaat *role playing* yaitu dapat memberikan praktek langsung, anak tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, *role playing* melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, dan yang terakhir *role playing* dapat memberikan kepada anak kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Selain itu metode *role playing* juga sangat bermanfaat karena dapat membantu penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak, selain itu bermain peran akan memberikan kesenangan yang dapat memuaskan

dirinya baik yang dilakukan atas usahanya sendiri maupun menjadi pengikut dari aturan yang ditetapkan temannya. Menurut Kurniasih (2015:69) kelebihan *role playing* adalah 1) proses pembelajarannya melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi. 2) mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. 3) anak dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. 4) anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang didapat, 5) guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 6) dapat berkesan dan tahan lama dalam ingatan anak. 7) metode *role playing* sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 8) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 9) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat mengambil kebaikan yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri. 10) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional dan kemandirian anak. Pendapat tersebut juga didukung oleh Hamalik (2001: 214) yang menyatakan bahwa “pada waktu dilaksanakannya bermain peran, anak dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengawatirkan mendapat sanksi”.

Adapun fungsi media pembelajaran di TK dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang semua anak dalam meningkatkan sikap, nilai, dan bahasanya. Tanpa adanya media di Taman Kanak-kanak sistem pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar karena media sangat membantu proses pembelajaran anak. Menurut Arsyad (2011:21) “media berfungsi untuk tujuan instruksi sehingga informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan anak baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata agar proses pembelajaran dapat terjadi”. Daryanto (2010:5) menyebutkan bahwa fungsi dari

media pembelajaran adalah sebagai berikut. 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal, 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara anak dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama. Dalam penelitian ini media yang dapat digunakan yaitu media boneka, media boneka adalah boneka yang tersebar di toko-toko dengan aneka bentuk lucu dan menarik sebagai pemicu munculnya gagasan anak berkaitan dengan topik pembelajaran. (Suyatno, 2009:104).

Menurut Daryanto (2010:33) “boneka merupakan salah satu benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Fungsi boneka adalah 1) untuk memicu munculnya gagasan anak berkaitan dengan topik pembelajaran, 2) dengan boneka anak mampu mengaitkan bentuk boneka dengan gagasan-gagasan yang menarik dan mengasikkan, 3) dengan menggunakan boneka dapat membantu mengkondisikan kelas menjadi lebih menyenangkan (Suyatno (2009: 104). Jadi yang dimaksud dengan metode *role playing* berbantuan media boneka adalah suatu pendekatan yang dirancang melalui permainan yang dilakukan dengan cara memerankan tokoh-tokoh secara langsung dengan menggunakan media boneka, sehingga anak akan didorong untuk mengembangkan bahasa, imajinasi dan penghayatannya dalam memerankan suatu tokoh. Langkah-langkah metode *role playing* dengan berbantuan media boneka adalah 1) Mengatur tempat duduk anak berbentuk huruf U, agar anak bisa bebas dalam melakukan *role playing*, 2) Seluruh anak dibagi menjadi beberapa kelompok, 3) Siapkan media boneka yang akan digunakan dalam kegiatan *role playing*, 4) Mengarahkan anak untuk menebak media apa yang digunakan. Setelah itu barulah kemudian memperlihatkan media tersebut, 5) Anak mendengarkan penjelasan bagaimana cara bermain peran menggunakan boneka, 6) Membagikan media boneka kepada anak yang mendapat giliran untuk bermain peran, 7) Anak yang

belum mendapat giliran duduk dengan rapi menjadi penonton, 8) Pada saat pembukaan guru menggali pengalaman-pengalaman anak dalam kaitan dengan dirinya sendiri dan keluarga ataupun lingkungannya agar anak dapat lebih mudah melakukan *role playing* dengan media boneka yang akan diperankan anak, 9) Setelah semua mendapatkan boneka barulah *role playing* atau bermain peran di mulai. Anak memegang boneka sambil digerakkan ketika berdialog pada saat melakukan *role playing*, 10) Langkah penutup dalam kegiatan *role playing* adalah mengajak anak bertanya-jawab berkaitan dengan hal-hal yang sudah dilakukan anak-anak melalui kegiatan *role playing*, dan setelah itu memberi kesimpulan pada anak.

Dengan diterapkannya metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sehingga anak tidak cepat merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang akan berdampak pada perkembangan bahasa anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Listiawati (2014) yang menunjukkan, bahwa kriteria persentase perkembangan bahasa pada TK Widya Santhi setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media gambar dengan persentase hasil penelitian pada siklus I sebesar 57,85% dan pada siklus II sebesar 67,71% sehingga memperoleh hasil rata-rata siklus I dan siklus II sebesar 9,86% menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar anak.

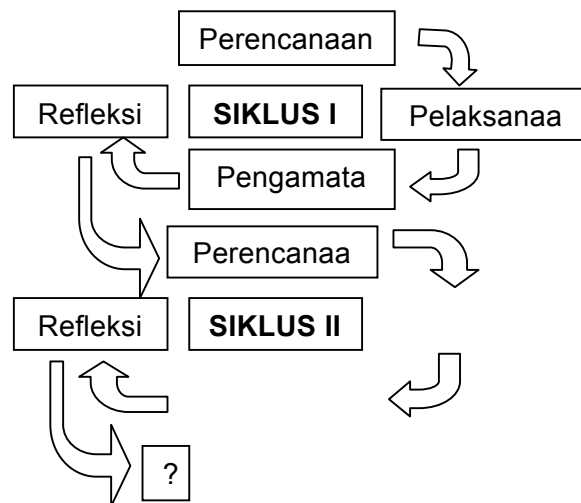
Berdasarkan pemaparan tersebut, diterapkannya metode *role playing* untuk meningkatkan perkembangan bahasa dengan melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016".

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar semester II tahun pelajaran 2015/2016. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Negeri Pembina Denpasar. Penelitian ini dilaksanakan

dalam dua siklus. Pada siklus I dimulai dari tanggal 28 Maret 2016 sampai 7 April 2016 dan siklus II dimulai dari tanggal 11 April sampai dengan tanggal 21 April 2016. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah semua anak pada kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 30 orang anak, terdiri dari 17 anak perempuan dan 13 anak laki-laki. Adapun objek dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar pada semester II terkait penerapan metode *role playing* dengan berbantuan media boneka. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar anak.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan kegiatan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Adapun model rancangan penelitian tindakan kelas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Gambar model penelitian tindakan kelas (Suharsimi, dkk., 2011:16)

Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan kegiatan yaitu: 1. Pada siklus I tahapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut. 1) Perencanaan perlu dilakukan agar

pelaksanaan tindakan dilapangan berjalan dengan lancar. Persiapan dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan. Dalam tahap perncanaan tindakan dilakukan beberapa kegiatan yaitu berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk membahas persiapan sebelum melakukan penelitian, menyesuaikan jadwal penelitian dengan jadwal pelajaran di sekolah, mempersiapkan Peta Konsep, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan /RPPM, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian/RPPH dan mempersiapkan alat penilaian. 2) Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun (Sanjaya, 2011:78). Pada pelaksanaan tindak dilaksanakan beberapa kegiatan yang merupakan penerapan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. 3) Dalam penelitian ini kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media boneka dilakukan bersama dengan guru kelas selama pembelajaran berlangsung, kemudian proses dan hasil dicatat pada instrumen penilaian pada lembar observasi. 4) Refleksi merupakan aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan selama tindakan. Pada akhir siklus I, dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi/evaluasi selama proses pembelajaran.

Pada tahap ini, dikaji mengenai keberhasilan, kekurangan-kekurangan, dan hambatan-hambatan yang dialami selama pelaksanaan tindakan yang telah diberikan untuk mengatasi kekurangan dan hambatan akan dilakukan perbaikan sebagai tindakan baru pada rencana penelitian tindakan kelas untuk ke siklus selanjutnya (Sanjaya, 2011: 80). Adapun permasalahan-permasalahan dan kekurangan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka pada siklus I adalah sebagai berikut. (1) Banyak Anak belum bisa mentaati peraturan permainan saat mengikuti alur peran dalam menggunakan media boneka. (2) Beberapa Anak belum mampu bermain dengan teman mengenai peran yang dimainkan dalam

menggunakan media boneka dan anak cenderung kurang aktif. (3) Anak kurang antusias ketika melakukan kegiatan bercerita, sehingga ada beberapa anak kurang mengerti peran yang anak dapatkan. (4) Waktu yang disediakan kurang banyak sehingga anak-anak ada yang kurang merasa puas karena yang anak perankan terlalu sebentar. (5) Dalam memerankan suatu peran ada anak yang masih bingung dan kurang mau berbicara sehingga perlu di arahkan.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dan kekurangan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka pada siklus I di TK Negeri Pembina Denpasar, maka usaha yang dapat dilakukan setelah berkonsultasi dengan guru kelas adalah sebagai berikut. (1) Membawa berbagai jenis media boneka agar anak tidak cepat bosan ketika melakukan *role playing* (2) Isi cerita agar tidak monoton dan dikemas semenarik mungkin agar anak mendengar cerita dan memerankan peran-perannya dengan baik. (3) Lebih banyak mengarahkan anak mengenai peran yang anak dapat agar anak tidak kebingungan dengan peran yang didapatnya. (4) Merencanakan waktu yang pas untuk melakukan metode *role playing* agar anak merasa puas dengan apa yang anak perankan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, penelitian ini dipandang perlu dilanjutkan ke siklus II untuk lebih mengoptimalkan hasil yang diperoleh. 2. Tahap penelitian pada siklus II dipaparkan sebagai berikut. 1) Perencanaan tindakan pembelajaran pada siklus II merupakan penyempurnaan dari hasil siklus I untuk memperbaiki proses yang dilaksanakan pada siklus I. Perencanaan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu mempersiapkan Peta Konsep, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan /RPPM, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian/RPPH dan alat penilaian. Pada siklus II diberikan penekanan pada hal-hal yang kurang maksimal pada siklus I sehingga beberapa kekurangan pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. 2) Pelaksanaan tindakan Pelaksanaan tindakan sama seperti pada siklus I disesuaikan dengan jadwal yang telah disusun yaitu lima kali pertemuan dan

satu kali evaluasi. Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran siklus II ini disesuaikan dengan RPPH yang telah dirancang sedemikian rupa serta sudah disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I.

3) Pengamatan pada tahap pengamatan /observasi berlangsung terlihat hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut. (1) Kegiatan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik. (2) Anak mampu dengan mandiri melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan. (3) Anak mulai mampu dengan mandiri menceritakan kembali apa yang didengar. (4) Anak mulai mampu dengan mandiri mengungkapkan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana (5) Anak mulai mampu dengan mandiri menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap. 4) Refleksi, Tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan penyempurnaan atau perbaikan dari siklus I. Melalui perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran serta pelaksanaan penilaian tindakan pada siklus I. Dalam siklus II telah tampak hal-hal sebagai berikut. (1) Secara umum kegiatan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan RPPH yang telah disusun. (2) Kondisi pembelajaran tampak lebih kondusif dan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran sudah meningkat. Hal ini terlihat pada saat anak mau melakukan peran-peran yang didapatkan anak saat melakukan role playing berlangsung. (3) Peneliti dalam perannya sebagai guru yang memberikan arahan pada anak jika terdapat peran yang belum dimengerti ataupun belum dipahami oleh anak. (4) Selama proses pembelajaran, hasil belajar anak sudah semakin meningkat. Sebagian besar anak sudah berani bercerita, mengemukakan pendapat dan bertanya apabila ada peran yang belum dimengerti.

Berdasarkan refleksi hasil siklus II ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing berbantuan media boneka dapat meningkatkan hasil belajar anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar. Hal ini berarti hasil belajar secara klasikal telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya,

maka penelitian ini dihentikan dan dimaknai.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek atau proses tindakan tertentu dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian (Agung 2014: 94). Observasi dilakukan terhadap kegiatan peneliti dan anak dalam menerapkan metode role playing dengan berbantuan media boneka untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Setiap kegiatan yang diobservasikan dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu anak belum berkembang dengan tanda bintang satu, anak mulai berkembang dengan tanda bintang dua, anak berkembang sesuai harapan dengan tanda bintang tiga, anak berkembang sangat baik dengan tanda bintang empat. Pedoman observasi adalah alat yang digunakan untuk acuan pengamatan, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan bahasa anak. Pedoman observasi disusun untuk memudahkan dalam melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan media boneka. Adapun beberapa indikator yang akan peneliti gunakan nanti untuk mengukur perkembangan bahasa anak adalah, 1) Anak dapat melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, 2) Anak Menceritakan kembali apa yang didengar 3) Anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana 4) Anak menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap. Data perkembangan bahasa dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif, Analisis statistik deskriptif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik

deskriptif seperti: 1) tabel distribusi frekuensi, 2) menghitung angka rata-rata, median, 3) menghitung modus, 4) menghitung mean, 5) menyajikan ke dalam grafik polygon.

Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014:110). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data perkembangan bahasa dalam kemampuan berbicara dan menyimak yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis dalam rata-rata persentase perkembangan Bahasa anak digunakan rumus sebagai berikut.

$$M (\%) = \left(\frac{M}{SMI} \right) \times 100\%$$

(Agung, 20014:144)

Keterangan :

- M (%) = Rata-rata Skor
- M = Mean
- SMI = Skor Maksimal Ideal

Tingkat perkembangan bahasa yang diperoleh anak hasilnya ditentukan dengan membandingkan rata-rata persen (M%) ke dalam PAP skala lima dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Perkembangan Bahasa

Persentase Perkembangan Bahasa	Kriteria Perkembangan Bahasa
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

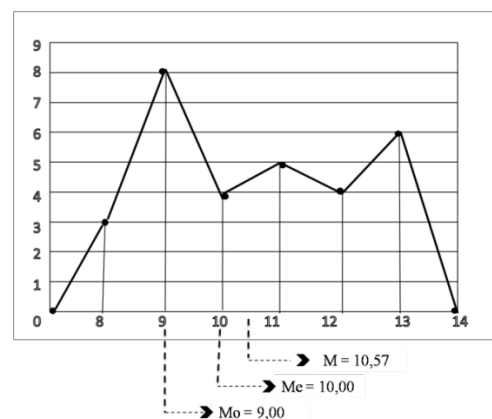
(Agung,2014:118)

Berdasarkan pedoman PAP Skala lima mengenai perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar. maka target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu 80-89% dengan kriteria tinggi atau aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data perkembangan bahasa anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar, disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung modus (Mo), median (Me), mean (M) dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Pada siklus I nilai tertinggi yang didapat oleh anak adalah 13 dan nilai terendah yang didapat oleh anak adalah 8. Dari perhitungan hasil data penelitian siklus I diperoleh mean atau nilai rata-rata = 10,57, median = 10,00, dan modus = 9,00. Untuk menentukan tingkat perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima sebesar 66,06% yang berada pada kriteria sedang. Data siklus I dapat digambarkan ke dalam grafik polygon sebagai berikut.



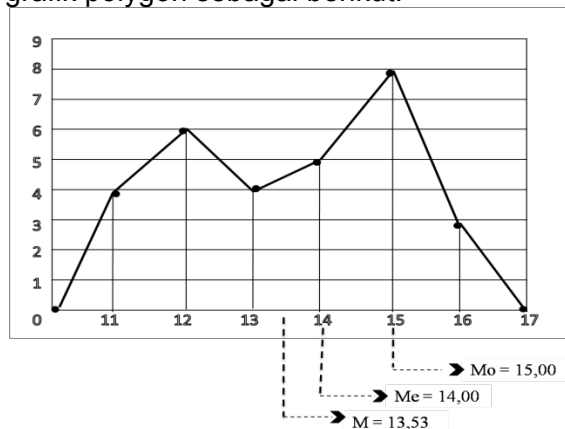
Gambar 2. Gambar grafik Data Perkembangan Siklus I

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat Mo, Me, Mean dimana Mo < Me < Mean (9,00 < 10,00 < 10,57), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan bahasa

pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan bahasa anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar cenderung sedang.

Berdasarkan dengan data hasil penelitian tersebut, maka dapat diketahui bahwa tingkat perkembangan bahasa anak pada siklus I masih pada kriteria sedang.

Pada siklus II data perkembangan bahasa anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung modus (M_o), median (M_e), Mean (M), dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Pada siklus II nilai tertinggi yang didapat oleh anak adalah 16 dan nilai terendah 11. Dari perhitungan hasil datapenelitian siklus II diperoleh modus = 15,00, median = 14, dan mean atau nilai rata-rata = 13,53. Untuk menentukan tingkat perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen ($M\%$) dengan kriteria PAP skala lima sebesar 84,56% yang berada pada kriteria tinggi. Data siklus II dapat digambarkan ke dalam grafik polygon sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Data Perkembangan Bahasa Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon diatas terlihat M_o , M_e , Mean dimana $M_o > M_e > Mean$ ($15,00 > 14,00 > 13,53$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data perkembangan bahasa pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat

diinterpretasikan bahwa skor perkembangan bahasa anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar cenderung tinggi. Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan metode role playing berbantuan media boneka untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat adanya peningkatan rata-rata persentase ($M\%$) perkembangan bahasa pada anak dari siklus I ke siklus II, sehingga penelitian ini dipandang cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pembahasan

Penyajian hasil tersebut memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode role playing berbantuan media boneka dapat meningkatkan perkembangan bahasa mengenai kemampuan berbicara dan menyimak pada anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai perkembangan bahasa mengenai kemampuan berbicara dan menyimak pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Denpasar.

Berdasarkan penelitian di TK Negeri Pembina Denpasar pada anak kelompok B1 selama dua siklus menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan bahasa setelah penerapan metode role playing dengan berbantuan media boneka. Sebelum peneliti memberikan tindakan, tingkat perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar cenderung rendah namun setelah diberikan tindakan, hasil data pada siklus I terlihat hasil dari belajar anak bahwa dengan penerapan metode role playing berbantuan media boneka dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, dengan hasil keseluruhan anak mencapai nilai $M\% = 66,06\%$ yang berarti dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan perkembangan bahasa anak pada siklus I berada pada kriteria sedang.

Sedangkan dalam perbaikan selanjutnya yaitu siklus II terlihat hasil dari pembelajaran dengan penerapan metode role playing berbantuan media boneka di TK Negeri Pembina Denpasar mengalami peningkatan yaitu menjadi nilai $M\% =$

84,56% yang berarti dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kemampuan perkembangan bahasa anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Berdasarkan hal tersebut bahwa terjadi peningkatan perkembangan bahasa mengenai kemampuan berbicara dan menyimak pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar dari siklus I ke siklus II sebesar 18,50%.

Peningkatan perkembangan bahasa mengenai kemampuan berbicara dan menyimak pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar terjadi setelah diterapkannya metode *role playing* berbantuan media boneka. Dengan metode *role playing* anak diajarkan untuk lebih aktif, mengajarkan interaksi antar siswa dan guru dan bekerja sama dalam kelompok. Hal tersebut didukung oleh kelebihan dari metode *role playing* menurut Kurniasih (2015:69) adalah (1) proses pembelajarannya melibatkan seluruh anak untuk berpartisipasi, (2) mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, (3) anak dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, (4) anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang didapat, (5) guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (6) Dapat berkesan dan tahan lama dalam ingatan anak, (7) metode *role playing* sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (8) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (9) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat mengambil kebaikan yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri, (10) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional dan kemandirian anak. Pendapat tersebut juga didukung oleh Hamalik (2001: 214) yang menyatakan bahwa "pada waktu dilaksanakannya bermain peran, anak dapat bertindak dan mengekspresikan

perasaan dan pendapat tanpa mengawatirkan mendapat sanksi".

Hasil temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Listiawati (2014) yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B"

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, bahwa dengan Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Boneka dapat Meningkatkan Perkembangan Bahasa Mengenai Kemampuan Berbicara dan Menyimak pada Anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana disajikan dalam Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Terdapat peningkatan perkembangan bahasa pada anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Denpasar setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media boneka sebesar 18,50%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata hasil perkembangan bahasa anak mengalami peningkatan menjadi nilai M% = 66,06% yang berarti dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan perkembangan bahasa anak pada siklus I berada pada kriteria sedang. Sedangkan dalam perbaikan selanjutnya yaitu siklus II terlihat hasil dari pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka di TK Negeri Pembina Denpasar mengalami peningkatan yaitu menjadi nilai M% = 84,56% yang berarti dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kemampuan perkembangan bahasa anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun saran-saran sebagai berikut. Kepada peserta didik diharapkan selalu mau belajar untuk menambah kosakatanya dan mampu mengembangkan perkembangan bahasa agar kemampuan anak dalam mengembangkan

perkembangan bahasa dapat ditingkatkan. Tidak hanya di sekolah namun juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Kepada guru TK Negeri Pembina Denpasar khususnya agar selalu bisa membuat media yang kreatif agar anak lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan anak tidak cepat merasa bosan, selain itu guru sebaiknya bisa menarik perhatian anak dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar perhatian anak terfokus pada pembelajaran. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode *role playing* berbantuan media boneka dalam lingkup yang lebih luas lagi, dengan media boneka yang bermacam-macam dan menarik, sehingga membuat anak lebih betah dan mau mengikuti proses belajar mengajar dengan senang dan baik di dalam kelas. Selain itu disarankan juga untuk peneliti lain agar dapat mengembangkan metode *role playing* berbantuan media boneka tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan bahasa saja namun dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, P dan Danu, P. 2011. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Arkola.
- Agung. A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S, dkk. 2011. "*Penelitian Tindakan Kelas*". Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dhieni, N, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran Paud Kusnandar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kurniasih, I dan Sani, B. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Listiawati, Ayu. 2014. "Penerapan Metode Role Playing dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok B". Tersedia pada <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3214> (diakses tanggal 7 Januari 2016).
- Nungraha, A., dkk. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pratiwi. 2011. *Perkembangan Bahasa dan Strategi Pengembangannya*. Mataram: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral PAUD, Pendidikan Nonformal dan Informal Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal (BPPNFI) Regional VII.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Ciputat: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Taniredja, T, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.