

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA LISAN

Ni Komang Septiyaningsih<sup>1</sup>, Ni Ketut Suarni<sup>2</sup>, I Made Suara<sup>3</sup>

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

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Bimbingan Konseling

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: komang.septiyaningsih@yahoo.co.id, tut arni@yahoo.com

## Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berumur 4-5 tahun dengan jumlah anak 24 orang pada Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013. Data tentang keterampilan berbahasa lisan anak dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembaran observasi. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa lisan setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keterampilan berbahasa lisan berbantuan media gambar sebesar 42,01%. Dilihat berdasarkan analisis pada siklus I sebesar : 47,05% berada pada kategori sangat rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 89,15% berada pada kategori tinggi.

Kata kunci : model pembelajaran *role playing*, media gambar, keterampilan berbahasa lisan

## Abstract

This type of research is a classroom action research was conducted in two cycles. Subjects used aged 4-5 years with 24 children in Taman Kanak-kanak Gama School second semester of academic year 2012/2013. Data on oral language skills of children continued to use the method of observation with instruments such as observation sheets. The data were analyzed using descriptive analysis methods and quantitative analytical methods. The purpose of this study was to determine the oral language skills improved after implementing the learning model assisted role playing media images. Results of data analysis showed that the increase in oral language skills of drawing media aided 42.01%. Seen based on the analysis of the first cycle of: 47.05% at the very low category and the second cycle increased to 89.15% in the high category.

Keywords: role playing teaching model, media images, oral language skills

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009). Yuliani Nurani Sujiono juga berpendapat usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Sebagaimana terdapat dalam Kurikulum 2004 pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2006).

Dalam kurikulum 2004 juga dikemukakan bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. Diselenggarakan dalam program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pada usia 4-5 tahun merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak.

Masih dalam kurikulum 2004 bahwa pada usia dini mulai terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Pada masa ini masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Peran orang tua, guru dan orang dewasa lain sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Anak

adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan bermain. Hal ini karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, dan berkreasi (Depdiknas, 2006).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 tahun 2009 bahwa "tujuan pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi lingkup perkembangan nilai agama dan moral, fisik/motorik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional kemandirian"

Senada dengan Peraturan Menteri di atas menurut Marjory Ebbeck (dalam Isjoni 2010) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah "pelayanan kepada anak mulai dari lahir sampai usia enam tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial emosional, bahasa, kognitif dan fisik motorik anak".

Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Salah satu implementasi dari hak ini, setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pembelajaran dalam rangka pengembangan pribadinya, sesuai dengan minat dan bakatnya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tahap yang dilalui anak.

Menurut Cosby dan Sawyer (dalam Sujiono 2009) bahwa "pembelajaran pada anak usia dini secara umum pada hakekatnya berorientasi bermain, pembelajaran yang berorientasi perkembangan yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk

dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak”.

Dalam perkembangan diri anak didik di Taman Kanak-kanak tersebut diperlukan dukungan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana, seperti media, ruang kelas, ruang bermain, program-program yang memadai serta suasana pendidikan Taman Kanak-kanak agar pelayanan pendidikan bagi peserta didik di Taman Kanak-kanak yang bersangkutan dapat berjalan dengan optimal.

Pengajaran pada pendidikan Taman Kanak-kanak harus berpegang pada prinsip pembelajaran dan media yang dipergunakan harus sesuai dengan karakteristik belajar anak. Keterampilan berbahasa mempunyai peran penting agar anak mampu mengungkapkan pikiran atau perasaan kepada orang lain secara lisan, sehingga anak dapat mengatasi masalah sederhana yang dihadapi dan membuat anak belajar dari sesuatu yang telah dipelajarinya. Dengan demikian guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam memperhatikan penggunaan metode dan media yang digunakan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu perkembangan yang paling pesat terjadi adalah perkembangan bahasa lisan. Bahasa lisan adalah sebagai alat komunikasi yang cara penyampaiannya secara lisan dari seseorang kepada lawan bicara (Dendy Sugono, 1999)

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera ditemukan kegiatan pembelajaran mendengarkan guru/teman bicara, menirukan kembali 3-4 urutan kata, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana. Hasil observasi juga menunjukkan dalam melakukan percakapan dengan teman sebaya/ orang dewasa masih belum memenuhi peningkatan perkembangan anak terutama pada keterampilan berbahasa lisan.

Dari uraian tersebut maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa keterampilan berbahasa lisan pada anak di Taman Kanak-

kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera Kabupaten Gianyar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil temuan, maka dicoba mengadakan diskusi dengan pengelola dan guru-guru di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera Kabupaten Gianyar guna meningkatkan keterampilan berbahasa lisan pada anak dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan media gambar.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Sudrajat, 2008). Menurut Yudhi Munadi (2008) menyatakan bahwa media gambar adalah media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak dan membatasi pengamatan manusia. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata

Arif S Sadiman (1996) menyatakan media gambar merupakan suatu media yang mengkombinasikan fakta, gagasan secara jelas dan kuat. Jadi dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu perpindahan dari wujud yang sebenarnya.

Ginnot (dalam Eka, 2008) menyatakan bermain peran diyakini sebagai sarana perkembangan potensi juga dapat dijadikan sebagai media terapi. Ginnot juga berpendapat terapi bermain peran khususnya merupakan pendekatan yang sesuai untuk melakukan konseling dengan anak karena bermain adalah hal yang alami bagi anak. Melalui manipulasi mainan, anak dapat menunjukkan bagaimana perasaan mengenai dirinya, orang-orang yang penting serta peristiwa dalam hidupnya secara lebih memadai daripada melalui kata-kata.

Menurut Santoso (2011) bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan

bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

Vygotsky & Erikson ( dalam Diana Mutiah, 2010). Model pembelajaran *role playing* disebut juga “main simbolis , pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Sangat penting untuk perkembangan kognitif , sosial, bahasa, dan emosional anak pada usia empat sampai enam tahun”.

Vygotsky & Erikson (dalam Diana Mutiah, 2010) juga berpendapat model pembelajaran *role playing* dapat dibagi menjadi 2 yaitu: a) makro yakni anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro, mereka belajar banyak keterampilan praakademis seperti: mendengarkan, menyelesaikan masalah, dan bermain bekerja sama dengan orang lain. b) mikro yaitu memegang atau menggerakkan-gerakan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain mikro mereka belajar menghubungkan dan mengambil sudut pandang orang lain.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* menurut Nurbiana Dhieni (2009) yaitu : a) Guru menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan *role playing*, b) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, c) Guru memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukai, d) Sebaiknya guru sendiri yang memilih anak yang dapat melaksanakan tugas itu, e) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus mereka mainkan, f) Guru menetapkan peran pendengar, g) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan para pemain untuk memulai, h) Setelah *role playing* itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini

dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat juga dihentikan bila menemui jalan buntu, i) guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya. Berdasarkan uraian di atas penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar sangat erat hubungannya dengan keterampilan berbahasa lisan, karena dengan model pembelajaran *role playing* anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat berkesan lama pada ingatan anak. Serta dengan model pembelajaran ini akan menambah kosa kata, pengucapan suku kata, dan anak dapat berbicara dengan lancar. Dalam penggunaan media gambar anak akan lebih bersemangat untuk belajar, sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran bisa berjalan dengan optimal.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbahasa setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan pada anak Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera Kabupaten Gianyar pada kelompok A Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **METODE**

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas menurut Agung (2010) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas merupakan 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. Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak berumur 4-5 tahun sebanyak 24 orang kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School*, Kecamatan Bitera, Kabupaten Gianyar, tahun pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lisan melalui media gambar. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Empat bagian utama yang ada dalam setiap siklus ialah (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) observasi (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Metode

Observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang objek tertentu. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam model pembelajaran role playing dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Instrumen Penelitian Keterampilan Berbahasa Lisan

Variabel	Aspek perkembangan	Indikator
Keterampilan Berbahasa Lisan	1. Menyimak perkataan orang lain	1. Mendengarkan guru/ teman bicara
	2. Menyimak perkataan orang lain	2. Menirukan kembali 3-4 urutan kata
	3. Memahami cerita yang dibacakan	3. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana
	4. Menjawab kalimat sederhana	4. Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dsb
	5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain	5. Melakukan percakapan dengan teman sebaya

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang keterampilan berbahasa lisan anak. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa rubrik. Rubrik adalah suatu

instrumen yang digunakan untuk mengukur data tentang keterampilan berbahasa lisan anak. Adapun rubrik penskoran untuk peningkatan keterampilan berbahasa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rubrik Penskoran Peningkatan Keterampilan Berbahasa Lisan

No	Indikator	Skor			
		*	**	***	****
1	Mendengarkan guru/teman bicara				
2	Menirukan kembali 3-4 urutan kata				
3	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana				
4	Dapat menjawab pertanyaan, apa, siapa, mengapa, dimana, dsb.				
5	Melakukan percakapan dengan teman sebaya/orang dewasa				

keterangan :

- 4 = Berkembang sangat baik \*\*\*\*
- 3 = Berkembang sesuai harapan \*\*\*
- 2 = Mulai berkembang \*\*
- 1 = Belum berkembang \*

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua metode analisis data yaitu : metode analisis statistik deskriptif, dan metode deskriptif kuantitatif. Pada analisis statistik deskriptif, data dianalisis dengan cara membuat tabel distribusi frekuensi, menghitung *mean*, *modus*, *median*, dan menyajikan data ke dalam grafik *polygon* untuk menggambarkan suatu objek atau variabel tertentu. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkatan tinggi rendahnya keterampilan berbahasa lisan

anak setelah diterapkan melalui model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar. Tingkatan perkembangan keterampilan berbahasa lisan dapat ditentukan dengan membandingkan rata-rata persen ke dalam penilaian acuan patokan skala lima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

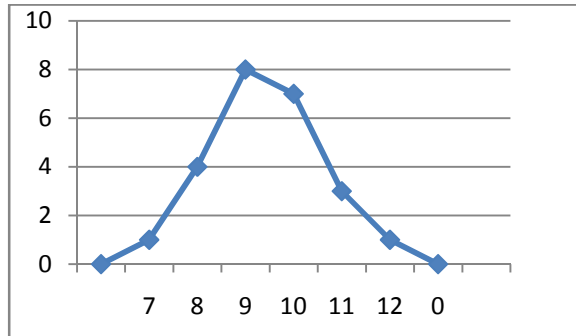
### Hasil

Hasil analisis data statistik deskriptif disajikan dalam distribusi frekuensi skor perkembangan keterampilan berbahasa lisan berbantuan media gambar pada anak Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* kecamatan Bitera kabupaten Gianyar pada kelompok A Semester II pada siklus I. Hasil analisis data statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi frekuensi keterampilan berbahasa lisan

X	F	Fk	fX
12	1	24	12
11	3	23	33
10	7	20	70
9	8	13	72
8	4	5	32
7	1	1	7
Jumlah	24		226

Berdasarkan tabel distribusi di atas keterampilan berbahasa lisan anak kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 pada siklus I dapat digambarkan dalam grafik *polygon*. Dengan *Mean* (M)= 9,41, *Median* (Me)= 9,00, dan *Modus* (Mo) = 9,00 pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 grafik polygon

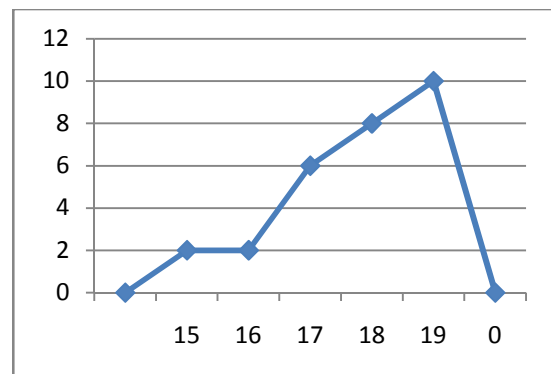
Berdasarkan grafik *polygon* disamping terlihat  $M > Md = Mo$  ( $9,41 > 9,00 = 9,00$ ), yang menunjukkan bahwa sebaran data keterampilan berbahasa berbantuan media gambar pada siklus I merupakan kurva normal. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor keterampilan berbahasa lisan berbantuan media gambar pada anak-anak Taman Kanak-kanak kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera cenderung sangat rendah.

Distribusi frekuensi skor perkembangan keterampilan bahasa lisan berbantuan media gambar pada Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* pada siklus II disajikan kedalam tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi frekuensi keterampilan berbahasa lisan

X	F	Fk	fX
19	10	24	190
18	6	14	108
17	4	8	68
16	2	4	32
15	2	2	30
Jumlah	24		428

Berdasarkan tabel distribusi keterampilan berbahasa lisan pada anak Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* kelompok A semester II tahun pelajaran 2012/2013 pada siklus II dapat digambarkan dalam grafik *polygon*. Dengan *Mean* (M)= 9,41, *Median* (Me)= 9,00, dan *Modus* (Mo) = 9,00 pada gambar 2 di samping.



Gambar 2 Grafik polygon

Berdasarkan grafik polygon di atas perhitungan mean, median, dan modus terlihat  $M < Md < Mo$  ( $17,83 < 18,00 < 19,00$ ), yang menunjukkan bahwa sebaran data keterampilan berbahasa pada siklus II merupakan kurva juling negatif dengan kriteria tinggi. Tingkat belajar anak dengan membandingkan rata-rata persen ( $M\%$ ) pada siklus II adalah 89,15% yang dikonversikan ke dalam penilaian acuan patokan skala lima, bahwa berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti keterampilan berbahasa lisan pada anak Taman kanak-kanak Tunas Gama *School* kecamatan Bitera Kabupaten Gianyar pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

### PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menggunakan dua variable, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan berbahasa Lisan. Dari hasil analisis pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan tingkat keterampilan berbahasa lisan anak kelompok A pada Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera masih berada pada kriteria sangat rendah.

Dari hasil observasi kendala yang dihadapi saat penerapan siklus I diantaranya a) siswa masih terlihat bingung dengan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh peneliti, siswa belum mampu bekerja secara mandiri, b) beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan dan belum mengerti dengan media yang digunakan, c) banyak siswa yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

Solusi yang dilakukan peneliti untuk mengatasi kendala-kendala di atas diantaranya a) menjelaskan kembali model pembelajaran *role playing* yang diterapkan. Hal ini bertujuan agar siswa mampu bekerja secara mandiri dan meningkatkan pengetahuannya sehingga dalam pertemuan berikutnya siswa akan lebih terbiasa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, b) menjelaskan media yang

akan digunakan dalam kegiatan serta memperagakan cara kerja sehingga anak mengerti dan memahami media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, c) membimbing dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan stimulus untuk memotivasi siswa agar bisa terfokus pada kegiatan pembelajaran dengan memberikan nilai. Nilai yang diberikan disesuaikan dengan hasil yang ditunjukkan.

Dengan diterapkannya solusi di atas ternyata pada siklus II penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai perkembangan keterampilan berbahasa lisan anak.

Dimana analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh angka rata-rata perkembangan keterampilan berbahasa lisan berbantuan media gambar pada subjek penelitian pada siklus I sebesar 47,05% dan angka rata-rata perkembangan keterampilan berbahasa lisan anak pada subjek penelitian pada siklus II sebesar 89,15%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase keterampilan berbahasa lisan anak dari siklus I ke siklus II sebesar 47,05% (sangat rendah) menjadi 89,15% (tinggi). Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti peningkatan perkembangan keterampilan berbahasa lisan anak pada saat penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar yang menarik dalam penelitian tindakan kelas disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan dan media pembelajaran yang disajikan oleh guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesenangan kepada anak. Hal ini disebabkan *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Kesan ini dapat diingat kuat dan tahan lama oleh anak.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang disampaikan oleh



Bobby DePorter (dalam Santoso, 2011) dimana manfaat yang dapat diambil dari adalah *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Bobby DePorter menyatakan juga bahwa *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, dan role dapat memberikan kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak pada kelompok A semester II di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera, dan oleh karenanya strategi pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lisan pada anak di Taman Kanak-kanak Tunas Gama *School* Kecamatan Bitera Kabupaten Gianyar pada kelompok A semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan bahasa lisan anak pada siklus. Melalui pelaksanaan pembelajaran siklus I, dapat diketahui pencapaian keterampilan bahasa lisan sebesar 47,05% menjadi sebesar 89,15% pada siklus II yang berada pada kategori sangat aktif.

Saran yang dapat disampaikan kepada anak dalam penelitian ini yaitu dalam melakukan kegiatan pembelajaran lebih aktif, dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kemampuan yang diperoleh benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan anak. Saran juga diberikan kepada guru agar kreatif, inovatif dan aktif dalam

menyiapkan media pembelajaran dan memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Selanjutnya saran diberikan kepala sekolah agar mampu memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar pada proses pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan keterampilan berbahasa lisan anak. Kepada peneliti lain disarankan hendaknya dapat melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan berbagai metode dan media pembelajaran lain yang belum sepenuhnya dapat terjangkau dalam penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gd. 2010. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Singaraja: FI Undiksha Singaraja.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum 2004*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Th 2009*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD Ditjen PNFI.
- Diana Mutiah, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Predana Media Group
- Eka. 2008. "Pengertian Model Pembelajaran Role Playing". Tersedia pada <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html> (Diakses pada tanggal 13 Maret 2013)

- Isjoni. 2010. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung. Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. 2008. "Pengertian Media Gambar".  
<http://www.sekolahdasar.net/2012/03/pengertian-dan-karakteristik-media-gambar.html#ixzz2Qle9Hx4M>  
(Diakses pada tanggal 15 Maret 2013)
- Nurbiana Dhieni, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : UT
- Sudrajat, 2008. "Pengertian Media". Tersedia pada <http://tharieylestari.blogspot.com/2010/10/pengertian-manfaat-dan-tujuan-media.html>  
( diakses pada tanggal 27 Juni 2013)
- Sugono, Dendy. 1999. "Pengertian Berbahasa Lisan". Tersedia pada <http://www.sabdaspacespace.org/pengertian-bahasa-lisan-dan-tulisan>  
<http://www.sabdaspacespace.org/pengertian-bahasa-lisan-dan-tulisan>  
(Diakses pada tanggal 16Maret 2013) (Diakses pada tanggal 16Maret 2013)
- Santoso, 2011. "Manfaat Model Pembelajaran role Playing". Tersedia pada <http://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran-inovatif-bahasa-dan-sastra/>  
( diakses pada tanggal 27 Juni 2013)
- Sujiono, Y.N 2009. "Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini". Tersedia pada <http://greencoord623.blogspot.com/2013/01/konsep-konsep-dasar-pendidikan-anak.html> (diakses pada tanggal 30 Juni 2013)
- Sadiman, Arif.S. 1996. "Pengertian Media Gambar". Tersedia Pada <http://www.sarjanaku.com/2011/05/pengertian-media-pemanfaatan-media.html> (Diakses pada tanggal 13 Maret 2013)