

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA WANITA AIKMEI

Istiharini
TK Dharma Wanita Aikmel
Istiharini.tk@gmail.com

Abstrak

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK DW Aikmel Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan dengan usia rata-rata 6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B Semester II di TK Dharma Wanita Aikmel Tahun Pembelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 26 dan meningkat pada siklus II menjadi 28. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.

Kata Kunci :Kemampuan Berkomunikasi, Bermain Peran

PENDAHULUAN

Dalam perspektif teorik, pendidikan seringkali diartikan dan dimaknai orang secara beragam, tergantung pada sudut pandang masing-masing dan teori yang dipegangnya. Terjadinya perbedaan penafsiran pendidikan dalam konteks akademik merupakan sesuatu yang lumrah, bahkan dapat semakin memperkaya khazanah berfikir manusia dan bermanfaat untuk pengembangan teori itu sendiri. Perkembangan di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awan dan kaku

menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Menyikapi hal tersebut, pakar-pakar pendidikan mengkritisi dengan cara mengungkapkan dan teori pendidikan yang sebenarnya untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya.

Menurut Prof. H. Mahmud Yunus, menjelaskan bahwa pendidikan ialah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah suatu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya adalah pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik agar sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup yang setinggi-tingginya.

Dari beberapa pengertian tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan yang diberikan kepada anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangannya untuk mencapai tingkat kedewasaan dan bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, membentuk karakter diri dan mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan juga bisa diartikan sebagai usaha sadar yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam belajar melalui suatu kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan demi peranannya dimasa yang akan datang.

Sejalan dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan, telah dilakukan rumusan formal dan operasional, sebagaimana termaktub dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) nomor 20 Tahun 2003.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pendidikan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa dan negara. Selain itu dijelaskan pula bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Undang-undang N0. 20 Tahun 2003 tersebut bekedudukan sebagai landasan hukum dalam penyelenggaraan setiap sistem pendidikan sekaligus merupakan salah satu perangkat pendidikan yang sudah semestinya dirumuskan secara baik dan proporsional. Keberadaan Undang-undang Sisdiknas ini berfungsi dalam menjabarkan bagaimana tujuan visi dan misi pendidikan nasional, hingga mekanisme prosedural pendidikan diatur dengan tidak melepaskan konteks sosial politik saat ini dan masa depan. Oleh karena itu, dalam hal ini dapat dikatakan bahwa baik dan buruk sistem pendidikan dapat dilihat dari keberadaan undang-undang dan sistem pendidikannya.

Sejalan dengan pendidikan anak usia dini, dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan ini menjadi sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak.

Pada tahapan ini Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya cipta, kecerdasan spiritual dan emosional berupa sikap dan prilaku sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilalui anak usia dini.

Pendidikan PAUD juga merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal. Maksud dari pengertian

ini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu : perkembangan moral, agama, fisik (halus, kasar), kecerdasan kognitif (daya fikir, daya cipta), sikap dan emosional, bahasa dan komunikasi.

Mengacu pada Kepmendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, untuk melihat perkembangan anak didik PAUD telah ditetapkan standar pendidikan anak usia dini yang terdiri atas :

- 1) Standar tingkat pencapaian perkembangan anak
- 2) Standar Isi
- 3) Standar Proses
- 4) Standar Penilaian
- 5) Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- 6) Standar Sarana dan Prasarana
- 7) Standar Pengelolaan
- 8) Standar Pembiayaan.

Seluruh standar PAUD ini merupakan satu kesatuan yang tidak bias terpisahkan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Salah satu standar nasional pendidikan anak usia dini yaitu Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencapai aspek ini nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional serta seni, STPPA merupakan acuan untuk mengembangkan standar isi proses penilaian pendidikan dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana pengelolaan serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Sehubungan dengan hal tersebut di atas proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus terlaksana dengan baik dan terprogram sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 146 tahun 2004 tentang kurikulum 2013. Kurikulum ini dirancang untuk (1) Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosional serta seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (2) Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan (3) Menggunakan

penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak (4) Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran. Pendidikan Anak Usia Dini, jika ditinjau dari psikologi perkembangan anak usia 6-7 tahun memang masih berada dalam rentang usia 0-7 tahun. Itu berarti pendidikan yang diberikan dalam keluarga maupun di lembaga pendidikan formal haruslah kental dengan nuansa pendidikan anak usia dini, yakni mengutamakan konsep belajar melalui bermain. Perkembangan anak sebagai perubahan psikologis ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam fase tertentu.

Pengalaman penulis dalam melaksanakan proses pembelajaran pada kelompok B tamak kanak-kanan Dharma Wanita Aikmel, ternyata penulis banyak menjumpai permasalahan antara lain:

1. Kemampuan membaca permulaan masih rendah
2. Kemampuan berkomunikasi masih rendah
3. Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda di lingkungannya masih rendah
4. Kemampuan motorik halus anak masih rendah
5. Kemampuan mengenal bilangan masih rendah
6. Perkembangan kemampuan fisik motorik masih rendah
7. Sikap bekerjasama anak dengan temannya masih rendah
8. Kemampuan mengenal bentuk dan warna masih rendah

KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teori

A. Pengertian Komunikasi, Berbahasa, Komunikasi dan Berbahasa, Bermain, Peran, dan Bermain Peran.

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku (Arni Muhammad, 2000: 5). Proses komunikasi yang terjadi merupakan proses yang timbal balik karena si pengirim dan si penerima saling mempengaruhi satu sama lain. Komunikasi adalah memberikan informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran, perasaan, kepada orang lain dengan maksud agar orang lain

berpartisipasi yang pada akhirnya informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran, perasaan tersebut menjadi milik bersama antar komunikator dan komunikan (Karti Soeharto, 1995:11). Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa komunikasi adalah proses yang timbal balik antara si pengirim kepada si penerima yang saling mempengaruhi satu sama lain dan di dalamnya terdapat informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran dan perasaan.

Para pakar komunikasi telah memberikan gambaran yang beragam tentang definisi komunikasi. John R. Wenburg dan William W. Wilmot juga Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bodaken menjelaskan setidaknya ada tiga kerangka pemahaman mengenai komunikasi, yakni komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi.

Menurut Hetherington dan Parke (1986, 103) ada dua kemampuan dasar dalam kemampuan komunikasi yaitu perkembangan kemampuan untuk memahami bahasa yang digunakan orang lain (*receptive language*) dan perkembangan kemampuan untuk memproduksi bahasa (*production language*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam melakukan suatu proses hubungan dua arah atau interaksi baik secara verbal maupun non verbal dengan menggunakan gambar, isyarat, simbol, ekspresi wajah atau tulisan.

2. Pengertian Berbahasa

Bahasa adalah sistem dari komunikasi, dimana kata-kata dan berbagai bentuk kombinasi simbol tertulis lainnya, yang teratur sehingga menghasilkan sejumlah pesan (Parke, 1999).

Bahasa merupakan sarana komunikasi, maka segala yang berkaitan dengankomunikasi tidak lepas dari bahasa, seperti berpikir sistematis dalam menggapai ilmu pengeahuan. Dengan kata lain, tanpa memiliki kemampuan berbahasa, seseorang tidak dapat melakukan kegiatan berpikir secara sistematis dan teratur (Setiawan, 2007).

Banyak ahli bahasa yang telah memberikan uraiannya tentang pengetahuan bahasa. Bloch dan Trager (dalam Setiawan, 2007) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol-simbol bunyi yang dipergunakan oleh suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi. Kemudian menurut

Josep Broam (dalam Setiawan, 2007) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem yang terstruktur dari simbol-simbol bunyi arbitrer yang dipergunakan oleh para anggota suatu kelompok sebagai alat bergaul satu sama lain.

3. Pengertian Berekomunikasi dan Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang secara esensial, umum dan bersifat sosial karena dalam komunikasi selalu ada dua pihak yang terlibat, yaitu sebagai pemberi materi dan penerima informasi. Informasi yang dimaksud pada dasarnya dapat dibagi atas dua jenis yaitu sebagai berikut:

1. Informasi kognitif: informasi yang berkaitan dengan penalaran, seperti pengertian-pengertian, asumsi-asumsi, dan pikiran-pikiran tentang sesuatu.
2. Informasi afektif: informasi yang berkaitan dengan perasaan sedih, rasa sakit, solidaritas, kegembiraan, dan pengharapan.

Kedua fungsi tersebut diatas, yang paling dominan adalah fungsi kognitif.

Dalam berkomunikasi ada dua macam, yakni komunikasi lisan dan komunikasi tulisan. Berdasarkan sistem komunikasi dalam kemampuan berbahasa ada empat kemampuan yang harus dibina dan dikembangkan, yaitu sebagai berikut:

1. Menyimak
2. Berbicara
3. Membaca
4. Menulis

Dua kemampuan berbahasa pertama diperoleh sebagai komunikasi lisan, yakni menyimak dan berbicara serta kemampuan berbahasa lainnya sebagai komunikasi tertulis, yaitu membaca dan menulis. Urutan pemerolehan kemampuan berbahasa seseorang mulai dari menyimak lalu mulai berbicara, membaca kemudian menulis. Hal ini diperoleh waktu masih anak-anak, namun ketika seseorang sudah mulai berusia dewasa, maka pemerolehan bahasa selanjutnya keempat kemampuan itu sudah berfungsi integral dalam arti saling mendukung.

B.BERMAIN PERAN

1. Pengertian Bermain Peran

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Menurut Lilis Suryani (2008 :109), bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Supriyati berpendapat dalam buku Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini (2008 :109), bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.

Pengertian bermain peran menurut buku didaktik metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1998) adalah memerankan tokoh-tpkoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Oktaviani (2008) menyatakan lima pengertian bermain di antaranya:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Santrock (1995: 272) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Role playing merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau kebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya.

Van Fleet (2001) menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.

Mulyasa (2004; dalam Asriyanti 2011) menyatakan empat asumsi yang mendasari teknik bermain peran (*role playing*) dapat mengembangkan perilaku yang

baik dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Dalam pelaksanaannya dan kaitannya dengan kebutuhan bimbingan dan konseling termasuk ke dalam kategori di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

Role playing dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional siswa. Dengan dramatisasi, siswa berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu..

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknik bermain peran (*role playing*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk siswa dapat membawakan situasi role playing yang disesuaikan dari hasil need assessment siswa sehingga dapat disusun skenario bermain peran (*role playing*),

2.1.2. Kemampuan Berbahasa

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2013) kemampuan berbahasa pada anak umur 5-6 tahun berkembang dengan cepat dan menjadi matang pada masa kanak-kanak. pada anak sudah dapat berbicara dengan kalimat seperti enam sampai delapan kata dan pada usia ini, anak juga sudah dapat menjelaskan arti dari kata-kata yang sederhana. pada umur ini anak juga dapat berkomunikasi dengan anak lain karena anak mampu berkomunikasi secara luas dan keinginan tahanan anak yang besar, sehingga anak akan menanyakan segala sesuatu yang dilihat atau didengar.

2.1.3. Pelatihan Kemampuan Berbahasa

Menurut Fogg (2001) untuk melatih kemampuan berbahasa pada anak pendidik dapat menggunakan teknik bermain peran pada saat anak mencoba untuk memainkan peran yang dibawakan pastinya harus berbicara. jadi dari beberapa anak kemudian dipilih atau anak sendiri mengajukan diri untuk menjadi pemeran dari tokoh-tokoh atau karakter yang sudah ada. Anak-anak kemudian berlatih untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan watak atau karakter tokoh dibawah bimbingan guru.

2.1.4. Jenis Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dapat dilihat dari jenisnya yaitu:

1. Metode bermain peran mikro

Anak memainkan peran menggunakan benda-benda kecil, seperti binatang-binatang dan orang-orangan kecil.

2. Metode bermain peran makro

Anak menjadi tokoh dan menggunakan alat-alat besar. Berupa baju atau celana.

2.1.5. Tahap-tahap Bermain Peran

Menurut Shaftel (1967) mengemukakan bahwa ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Memilih peran
3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pemeranan ulang
8. Diskusi dan evaluasi tahap dua
9. Pembagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

2.1.6. Manfaat Bermain Peran

Secara garis besar, manfaat lain dari bermain peran yakni sebagai berikut:

1. Kreativitas
2. Disiplin
3. Keluwesan

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK DW Aikmel Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 20 anak dan terdiri atas 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan dengan usia rata-rata 6 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK DW Aikmel Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di Jalan Pariwisata, Cepak Daya, Desa Aikmel, Kec. Aikmel, Kab. Lombok Timur.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, yaitu mulai Bulan Pebruari sampai dengan April 2017

Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi belajar mengajar diperoleh dari lembar observasi.

Adapun penilaian kebrhasilan anak dalam proses pembelajaran menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

Adapaun rincian terkait aspek dan indikator penilaian tersebut sebagai berikut :

Kisi-kisi Observasi Kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran

INDIKATOR	PENILAIAN	HASIL PENGAMATAN				%
		1	2	3	4	
1. Anak dapat berkomunikasi dengan baik setelah mengetahui perannya masing-masing	a. anak dapat berkomunikasi baik setelah mengetahui perannya					
	b. anak dapat berkomunikasi dengan membedakan parang yang satu dengan yang lain					
	c. anak dapat					

	mengkomonikasikan macam-macam peranan						
	d.anak dapat mebedakan peran masing-masing						
2. Anak dapat membedakan masing-masing peran	a.anak dapat mengkomonikasikan peran masing-masing						
	b.anak dapat mengkomonikasikan macam-macam peran						
	c.anak dapat memahami masing-masing peran						
	d.anak dapat membedakan dan menjelaskan peranan masing-masing						
	e.anak dapat menyebutkan dan menjelaskan masing-masingperan ,dengan bercakap-cakap						
3. Anak dapat memperkirakan cerita dalam peran,dengan bercakap-cakap	a.Anak dapat memperkirakan urutan setelah melihat 2 menceritakan melalui bercakap-cakap						
	b.Anak dapat memperkirakan urutan setelah melihat 3 urutan, melalui bercakap-cakap						
	c.Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah						

	melihat 4 gambar dengan bercakap-cakap						
4. Anak mengkomunikasikan/menceritakan permainan peran dengan bercakap-cakap	a. Anak dapat mengkomunikasikan/menceritakan peran dengan bercakap-cakap						
	b. Anak dapat mengurutkan dan menceritakan kembali peran yang dilihat anak						
	c. Anak dapat menjawab pertanyaan guru ttg isi gambar						

Keterangan :

- 1: Belum Muncul (Belum tuntas).
- 2: Mulai Berkembang (Belum tuntas).
- 3: Berkembang Sesuai Harapan (tuntas).
- 4: Berkembang Sangat Baik (tuntas).

Teknik Analisis Data

1. Data Keberhasilan Anak Dalam Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian terhadap kemampuan anak didasarkan pada aspek dan indikator seperti penjelasan sebelumnya dan pemberian nilai/skornya menggunakan bintang dari bintang 1 sampai bintang 4.

2. Ketuntasan Individu

Setiap anak dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas apabila memperoleh skor bintang minimal bintang 3

3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dicapai apabila minimal 85% dari jumlah anak memperoleh skor minimal bintang 3

Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah pencapaian prestasi anak dengan ketentuan sebagai berikut: Keberhasilan penelitian ini dilihat dari prestasi belajar mencapai ketuntasan klasikal yaitu jika $\geq 85\%$ anak mendapat skor mini

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

A. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan bermain peran melalui kegiatan bermain peran Pada Siklus I dan Siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan penerapan bermain peran yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan penerapan bermain peran dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak

aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
1	2	2	2	TT
2	2	2	2	TT
3	2	2	2	TTS
4	3	3	3	Tuntas
5	3	3	3	Tuntas
6	2	2	2	TT
7	3	3	3	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berkomunikasi Melalui Kegiatan bermain peran Pada Siklus I. Tingkat kemampuan berkomunikasi anak ini tergolong tuntas. Oleh karena itu maka kemampuan berkomunikasi pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	4	4	4	4	4	3	3	26	3,7	BS
Kedua	4	4	4	4	3	3	3	25	3,5	BS

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 26 dan pertemuan 2 adalah 25. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Baik Sekali. Oleh karena itu maka aktivitas guru pada siklus berikutnya masih perlu lebih ditingkatkan.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas 100 % berarti sudah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut sudah mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya:

1. Pemberian motivasi dan apersepsi yang masih kurang membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan.
2. Meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya).
3. Meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti.
4. Kesimpulan yang belum jelas membuat siswa sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar observasi kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran Pada Siklus I dan Siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyangkut kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan penerapan bermain peran yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran tiap siklusnya.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas anak menyangkut kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan penerapan bermain peran dan aktivitas guru untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak anak didik, antara lain; Guru belum memaksimalkan peran siswa dalam pembelajaran, masih ada siswa yang tidak aktif dalam kegiatan berdiskusi/mengerjakan tugas kelompok dari materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kemampuan Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
1	4	4	4	TTS
2	4	4	4	TTS

3	4	4	4	TTS
4	4	4	4	TTS
5	4	4	4	TTS
6	4	4	4	TTS
7	3	4	3,5	TTS

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran Pada Siklus II. Tingkat kemampuan berkomunikasi anak ini tergolong Baik Sekali. Oleh karena itu maka kemampuan berkomunikasi sudah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan rencana yaitu berkembang sesuai harapan (BSH).

Sedangkan menyangkut aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak							Σ Skor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7			
Pertama	4	4	4	4	4	4	3	27	3,8	BS
Kedua	4	4	4	4	4	4	4	28	4	BS

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah 27 dan pertemuan 2 adalah 28. Tingkat aktivitas guru ini tergolong Baik Sekali. Oleh karena itu maka aktivitas guru sudah meningkat sesuai harapan.

d. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran dapat dikategorikan anak sudah minimal mencapai tingkat perkembangan sesuai harapan dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran begitu juga aktivitas guru sudah tergolong Sangat Baik. Dari hasil analisis terhadap hasil observasi anak, persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih anak sudah

mencapai tingkat perkembangan pada bintang 3 atau berkembang sesuai harapan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

B. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B Semester II di TK Dharma Wanita Aikmel Tahun Pembelajaran 2016/2017.

Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas anak diperoleh skor ketuntasan klasikal sebesar 26 dan meningkat pada siklus II menjadi 28. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7 dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan:

1. Penerapan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Aikmel semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Penerapan bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B di TK Dharma Wanita Aikmel semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2009). *Perkembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Dewi R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Gunarti. (2008). *Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ghony dkk. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogikarta : Ar Ruzz Media.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak* Jilid 1 Edisi keenam (Med.Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Mahendra. (1998). *Teori Belajar dan Perkembangan Motorik*. IKIP Bandung Perss.
- Meli Novikasari. (<http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2013/05/hakikat-perkembangan-motorik-halus-anak.html>), akses tanggal 20 Pebruari 2017 pukul 20:15 WIT.
- Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta : Grasindo.
- Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mistriyanti. (2012). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. Diakses dari <http://haurasyalsabila.blogspot.com> pada tanggal 20 Pebruari 2017, jam 20.50 WIB.
- Nuraini. (2011). (2011). Intensitas Belajar Siswa. <http://suaraguru.wordpress.com/2011/12/01/>. Akses 20 Pebruari 2017 pukul 20:15 WIT.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas terbuka
- Sugiyanto. (1991). *Materi Pokok Perkembangan dan Belajar Gerak* Buku I Modul 1-6. Jakarta: Depdikbud Proyek Penataran Guru SD setara D-II Bagian Proyek Penataran guru Penjas SD setara D-II.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : UMM Press.
- Yudha dan Rudianto. (20015). *Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan Keterampilan Anak*. Jakarta : Depdiknas.
- Zaman. (2008). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka. http://eprints.ums.ac.id/29106/9/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/viewFile/1660/1429>