

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK B5 TK DARUTTAQWA NW AIKME

Jamaliah
TK Daruttaqwa NW Aikmel
jamaliah.tk@gmail.com

Abstrak

Metode Bermain Peran merupakan sebuah konsep kegiatan pembelajaran yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran praktik kemampuan berbahasa pada materi Kemampuan Berbicara Anak dengan berusaha memaksimalkan peran aktif siswa terutama bagaimana siswa mampu melakukan gerakan praktik seperti yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran praktik berlangsung dalam bentuk kegiatan praktik siswa tentang materi yang dibahas pada saat itu. Kualitas pembelajaran praktik lebih dipentingkan daripada hasil. Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah Untuk Mengetahui Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok B5 Melalui Metode Bermain Peran Pada TK Daruttaqwa NW Aikmel Kecamatan Aikmel Tahun Pelajaran 2016/2017. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus, dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu pada siklus I sebesar 66,666 %, dapat meningkat menjadi 93,333 % pada siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa pada bidang pengembangan bahasa dengan ketuntasan mencapai 93,333 %.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Kemampuan Berbicara Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang menghasilkan perubahan kearah yang lebih baik dan mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh seseorang, sehingga dapat membentuk karakter dan pribadi yang berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 3 disebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah cara untuk menanamkan budi pekerti, mengembangkan pikiran serta jasmani anak yang sehat untuk memajukan kesempurnaan hidup yang menghidupkan anak secara seimbang, selaras dengan kehidupan alam dan masyarakatnya. Pendidikan di TK pada umumnya untuk membentuk manusia kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta sehingga anak mampu menyesuaikan diri baik dengan lingkungannya dan pertumbuhannya penalarannya dengan memfasilitasinya secara menyeluruh dan menekankan pada aspek kepribadian anak melalui bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain, untuk dapat merangsang jiwa anakpun dengan bermain.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu jenjang pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) 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 Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosioemosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Sedangkan kurikulum PAUD tertuang pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 146 tahun 2014 menjelaskan bahwa kurikulum PAUD disebut dengan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, terdiri atas kerangka dasar kurikulum, struktur kurikulum, pedoman deteksi dini tumbuh kembang anak, pedoman pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan, pedoman pembelajaran, pedoman penilaian, dan buku-buku panduan pendidik, dan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kompetensi Inti PAUD merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun dirumuskan secara terpadu dalam bentuk Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1), Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2), Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3), dan Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4). Sedangkan Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti terdiri atas Kompetensi Dasar sikap spiritual, Kompetensi Dasar sikap sosial, Kompetensi Dasar pengetahuan, Kompetensi Dasar keterampilan, dan selanjutnya kompetensi dasar dijabarkan dalam indikator pencapaian perkembangan anak.

Dari pengalaman penulis dalam melaksanakan proses pembelajaran pada kelompok B5 TK Daruttaqwa NW Aikmel, ternyata penulis banyak menjumpai permasalahan-permasalahan antara lain:

- (1) Kemampuan berkomunikasi anak masih kurang;
- (2) Kemampuan membaca permulaan masih rendah;
- (3) Anak tidak mau bermain atau bergaul dengan temannya;
- (4) Anak sering tidak masuk;
- (5) Sikap kerjasama anak dengan temannya masih rendah;
- (6) Kemampuan membaca permulaan yang masih rendah;
- (7) Kemampuan kognitif dalam mengenal benda-benda di lingkungannya masih rendah;
- (8) Kemampuan motorik halus anak masih rendah;
- (9) Perkembangan kemampuan fisik motorik anak masih rendah;
- (10) kemampuan mengenal bentuk dan warna benda masih rendah.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Berbicara

a. Kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa pada anak usia dini yang paling umum dan efektif dilakukan adalah kemampuan berbicara. Bahasa adalah sistim dari komunikasi, dimana kata-kata dan berbagai bentuk kombinasi simbol tertulis lainnya, yang teratur sehingga menghasilkan sejumlah pesan (Parke, 1999).

Pengertian kemampuan (Ability), Dalam bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan, sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Menurut Chaplin Ability (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan sesuatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik.

Adapun pendapat lain menurut Akhinat Sudrajat yang menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran yang mengharuskan siswa mengerti melakukan segala kecakapan yang dimiliki.

Pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan (Ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan suatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Faktor-Faktor yang mempengaruhi kemampuan, Robbins mengatakan bahwa kemampuan terdiri dari dua factor yaitu:

- 1) Kemampuan Intelektual, adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental, berfikir, menalar, dan memecahkan masalah.
- 2) Kemampuan Fisik, adalh kemampuan tugas-tugas yang menurut Stamina, keterampilan, kekuatan dan berkarakteristik serupa.

Kemampuan adalah strategi-strategi didalamnya mencakup pendekatan, model, metode, dan teknik secara spesifik. Pendekatan adalah konsep dasar yang melingkupi metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Model adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Fe Rina Utari).

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

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, mengemukakan perasaan atau pikiran yang mengandung makna tertentu baik melalui ucapan, tulisan dan bahasa isyarat / bahasa tubuh. Setiap bahasa memiliki aturan tertentu dan komunikasi dikatakan efektif bila orang yang diajak berkomunikasi, mengerti apa yang dikemukakan oleh sumber komunikasi. Kemampuan berbahasa akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Morgan, 1981).

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

Dalam kaitannya dengan bahasa, menurut Badudu (1989): bahasa sebagai alat komunikasi atau penghubung antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu sistem lambing bunyi yang bersifat arbitrer (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun.

Bromley (1992), mendefinisikan bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi sistem simbol khusus yang dipahami dan digunakan sekelompok individu untuk mengomunikasikan berbagai ide, dan informasi.

Pendapat lain juga mengatakan bahwa bahasa adalah struktur yang dikendalikan oleh sekumpulan aturan tertentu, semacam mesin untuk memproduksi makna, akan tetapi setiap orang memiliki kemampuan yang

terbatas dalam menggunakannya. Bahasa menyediakan perbendaharaan kata atau tanda (vocabulary) serta perangkat aturan bahasa (grammar dan sintaks) yang harus dipatuhi jika hendak menghasilkan sebuah ekspresi yang bermakna

b. Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Berbicara atau bertutur adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk berkomunikasi sebagai salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa (Kridalaksa, 1982: 25). Kegiatan berbicara sebagai salah satu komponen dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa seseorang sedikitnya memiliki tiga level, yaitu: (1) pemahaman aspek leksibel, morfologi, pola sintaktik, dan variable pola sintaktik, (2) penyusunan aspek kebahasaan atau mewujudkan suatu gagasan, (3) pemahaman latar social budaya pemakai bahasa dari bahasa yang digunakannya sehubungan dengan kegiatan ekspresi (Aminuddin, 1983: 1).

Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006: 34). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian berbicara ialah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan menyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak.

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat

menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan. Tarigan juga mengemukakan bahwa berbicara mempunyai tiga maksud umum yaitu untuk memberitahukan dan melaporkan (to inform), menjamu dan menghibur (to entertain), serta untuk membujuk, mengajak, mendesak dan menakutkan (to persuade)

Gorys Keraf dalam St. Y. Slamet dan Amir (1996: 46-47) mengemukakan tujuan berbicara diantaranya adalah untuk menakutkan pendengar, menghendaki tindakan atau reaksi fisik pendengar, memberitahukan, dan menyenangkan para pendengar. Pendengar ini tidak hanya menekankan bahwa tujuan berbicara hanya untuk memberitahukan, menakutkan, menghibur, namun juga menghendaki reaksi fisik atau tindakan dari si pendengar atau penyimak.

Tim LBB SSC Intersolusi (2006: 84) berpendapat bahwa tujuan berbicara ialah untuk: (1) memberitahukan sesuatu kepada pendengar, (2) menakutkan atau mempengaruhi pendengar, dan (3) menghibur pendengar. Pendapat ini mempunyai maksud yang sama dengan pendapat-pendapat yang telah diuraikan di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang utama ialah untuk berkomunikasi. Sedangkan tujuan berbicara secara umum ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi kepada penerima, menakutkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk menghibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi.

Berbicara merupakan salah satu alat berkomunikasi yang paling efektif. Semenjak anak masih bayi sering kali menyadari bahwa dengan mempergunakan bahasa tubuh dapat dapat terpenuhi kebutuhannya. Namun hal tersebut kurang mengerti apa yang di maksud oleh anak. Oleh karena itu baik bayi maupun anak kecil selalu berusaha agar orang lain mengerti maksudnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003: 148) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bicara adalah akal budi atau pikiran. Hal ini yang mendorong orang untuk belajar berbicara dan membuktikan bahwa berbicara merupakan alat berkomunikasi yang paling efektif di bandingkan dengan bentuk-bentuk komunikasi yang lain yang di pakai anak sebelum pandai berbicara.

Metode Bermain Peran

a. Metode

Metode adalah proses pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Teknik adalah cara konkrit yang di pakai saat proses pembelajaran berlangsung, menurut Fe Rina Utari Ada beberapa macam pengertian istilah dari strategi pembelajaran menurut beberapa ahli yang diambil dari buku strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan (2008: 126) Drs. Agus M. Hardjana mengemukakan metode ialah cara yang telah dipikirkan secara matang yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah tertentu demi tercapainya sebuah tujuan. Hamid Darmadi juga mengemukakan metode sebagai jalan atau cara yang harus dilewati dalam mencapai sebuah tujuan

b. Bermain

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2003: 697) disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari anak membutuhkan pelepasan dari rasa kangen yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, “bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas, sehingga arti utamanya mungkin hilang, arti yang paling tepat ialah : setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Suyadi (2009: 17) Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan, sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri.

Menurut Piaget (2010: 138) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan melakukan gerakan-gerakan berjalan, melompat, memanjat, berlari, merangkak, berayun dan lain sebagainya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru melakukan pembelajaran dengan melakukan kegiatan-kegiatan tersebut. Jadi metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran dengan cara melakukan gerakan-gerakan fisik / jasmani anak dalam rangka mengembangkan otot-otot.

c. 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 lingkungannya di sekitarnya.

Menurut Nugraha (2006) anak senang bermain “ khayalan “ berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Bermain peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.

Bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik (menurut teori Piaget).

Menurut Lilis Suryadi (2008 : 109), bermain peran adalah memerankan karakter / tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang di ulang kembali, kejadian masa depan, kejadian 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.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga Negara, kehidupan social, atau konseling kelompok, metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia.

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

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan ketrampilan social dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik,memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah memerankan karakter / tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang di ulang, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

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 system peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Kunci keberhasilan bermain peran dalam pengembangan bahasa di taman kanak-kanak adalah anak didik dapat mengekspresikan, berdialog dan berdiskusi diakhir kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.

d. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran menurut buku metode pengembangan bahasa (Universitas Terbuka 2006: 7.38) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun pada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran . Karakteristiknya adalah adanya kecendrungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan antar manusia (human relations problems) yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Bermain peran dalam metode pengembangan bahasa (Universitas Terbuka 2006: 7.38) bertujuan; 1) melatih daya tangkap; 2) melatih anak berbicara lancar; 3) melatih daya konsentrasi; 4) melatih membuat kesimpulan; 5) membantu pengembangan intelegensi dan; 6) membantu perkembangan fantasi.

Kegiatan bermain peran disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak juga belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar bermain dengan baik dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama.

Menurut Supriyati berpendapat bahwa, metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Fledman berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Kemampuan Berbicara melalui Metode Bermain Peran

Kemampuan yang diharapkan dalam penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara dapat dilaksanakan melalui penguasaan materi, keterlibatan guru, pemberian motivasi pada anak, mengeksplorasi dan pengayaan.

Kemampuan berbicara melalui metode bermain peran adalah sebagai berikut;

1) Bermain peran harus diberikan secara bertahap dan tidak boleh menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan terutama dalam hal perasaan anak didik; 2) Guru harus mampu sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi dengan kata lain guru harus bisa menangkap esensi dan pandangan peserta didik, merefleksinya dan menyesuaikannya dengan baik; 3) anak didik harus bisa dibuka wawasannya karena terdapat beberapa alternatif pemeran dalam suatu alur cerita dengan konsekuensi yang menyertainya; 4) mengkaji ketepatan masalah, (Nurbiana, 2005, 7.6).

Dengan diterapkannya metode bermain peran diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan kegiatan dalam metode bermain peran akan bisa menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, anak aktif dan kreatif

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah anak kelompok B5 TK Daruttaqwa NW Aikmel kecamatan Aikmel kabupaten Lombok Timur tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 anak dan terdiri atas 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B5 TK Daruttaqwa NW Aikmel kecamatan Aikmel kabupaten Lombok Timur yang merupakan tempat tugas peneliti dimana TK ini berada di Jalan Koperasi No 91 Aikmel.

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.

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 minimal bintang 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan mengemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa terkait peningkatan kemampuan berbicara anak maupun aktivitas guru yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan.

HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (lampiran 4), lembar observasi kemampuan berbicara anak melalui kegiatan metode bermain peran pada Siklus I dan Siklus II (lampiran 6).

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 berbicara anak melalui kegiatan penerapan metode 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 berbicara anak melalui kegiatan penerapan metode 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 dalam proses penyampaian pembelajaran sudah cukup baik, namun siswa masih perlu bimbingan/arahan dalam kegiatan memainkan peran masing-masing.

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

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Siklus I

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Tuntas / Tidak Tuntas
Dapat berbicara dengan baik dan lancar	2	2	2	Tidak Tuntas
Mampu mengurutkan isi cerita dalam bermain peran	2	2	2	Tidak Tuntas
Mampu mendengar dan mengurutkan permainan	2	3	3	Tuntas
Mampu menyusun jalan cerita yang diperankan	2	3	3	Tuntas
Mampu peran dalam cerita Mampu menghubungkan peran yang satu dengan yang lain	2	3	3	Tuntas
Mampu menunjukkan huruf yang pada gambar seri	2	3	3	Tuntas
Melihat peran/cerita atau dan menceritakan isi gambar yang sudah dilihat	2	3	3	Tuntas
Menunjukkan peran yang sudah ditunjuk/diberi kode sama guru	3	3	3	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berbicara anak Melalui Kegiatan metode bermain peran Pada Siklus I. Tingkat kemampuan berbicara anak ini tergolong baik. Oleh karena itu maka kemampuan berbicara anak 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 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	3	2	3	2	2	2	3	17	2.4	Baik
Kedua	3	3	3	3	3	3	3	21	3.0	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 2 dan pertemuan 2 adalah 3. Tingkat aktivitas guru ini tergolong berhasil. 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 masih 66,6666 % berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum 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. Guru perlu lebih memperbanyak media yang akan dipergunakan anak ketika sedang memainkan peran sesuai keinginan anak sehingga anak lebih aktif dalam bermain perannya nanti pada siklus II. Meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, (tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya).

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 berbicara anak melalui kegiatan metode 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 berbicara anak melalui kegiatan penerapan metode 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 berbicara anak melalui kegiatan penerapan metode 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, antar lain: Guru sudah menyiapkan alat-alat yang akan digunakan anak dalam memainkan peran masing-masing dan anak sekarang lebih diberi kebebasan untuk memainkan perannya dan anak lebih leluasa atau lebih bebas dalam berkomunikasi dengan teman-temannya.

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

Tabel Hasil Observasi Kemampuan Berbicara Anak Siklus II

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Skor Akhir	Keterangan
Dapat berbicara dengan baik dan lincer	3	3	3	Tuntas
Mampu mengurutkan isi cerita dalam bermain peran	3	3	3	Tuntas
Mampu mendengar dan mengurutkan permainan	3	3	3	Tuntas
Mampu menyusun jalan cerita yang diperankan	3	3	3	Tuntas
Mampu peran dalam cerita Mampu menghubungkan peran yang satu dengan yang lain	3	3	3	Tuntas
Mampu menunjukkan huruf yang pada gambar seri	3	4	4	Tuntas
Melihat peran/cerita atau dan menceritakan isi gambar yang sudah dilihat	3	3	3	Tuntas
Menunjukkan peran yang sudah ditunjuk/diberi kode sama guru	3	4	4	Tuntas

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh kemampuan berbicara anak Melalui Kegiatan metode bermain peran Pada Siklus II. Tingkat kemampuan berbicara anak ini tergolong Baik sekali (BS). Oleh karena itu maka kemampuan berbicara anak 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 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	3	3	3	3	3	3	3	21	3	B
Kedua	3	3	4	4	4	3	4	25	4	BS

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada siklus II pertemuan 1 adalah dua puluh satu (21) dan pertemuan 2 adalah dua puluh lima (25). Tingkat aktivitas guru ini tergolong baik sekali (BS). 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 berbicara anak. Melalui Kegiatan metode 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.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Kegiatan Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B5 Semester II di TK Daruttaqwa NW 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 2 (Dua) dan meningkat pada siklus II menjadi 3 (Tiga). Pada pelaksanaan pembelajaran

dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata sebesar 3 (Tiga) (dua puluh satu) dan aktivitas guru pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 4 (Empat).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapatlah kami simpulkan:

1. Penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan Berbicara Anak pada anak kelompok B5 TK Daruttaqwa NW Aikmel semester II Tahun Pelajaran 2016/2017
2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar para anak pada kelompok B5 TK Daruttaqwa NW Aikmel semester II Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dapat dilihat dari peningkatan aktivitas belajar dari siklus I sampai dengan siklus II, dari kategori APA menjadi kategori pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminul Hayat, 2004. *Matematika Untuk SMA Kelas X*, Bandung : Regina
- Anita Lie, 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT Gramedia.
- Arends, R. I. 2008. *Learning To Teach*. New York : McGraw Hill Companies.
- Fathani Abdul Halim, 2009. *Matematika Hakikat & Logika*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media.
- Muhibbin Syah, 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Nurkencana, 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Oemar Hamalik, 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Pupuh Fathurrohman, dkk, 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Refika Aditama.
- Roestiyah N.K, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suprijono Agus, 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Syaiful Bahri Djamarah, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana Offset Printing.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.