

**PENERAPAN BERMAIN PERAN DALAM PENGEMBANGAN BAHASA ANAK  
USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD KUNTUM MEKAR TAHUN AJARAN  
2012-2013**

**Ervina Saraswati R**

ervinasaraswati@yahoo.co.id

**PAUD KUNTUM MEKAR**

**ABSTRAK**

Bermain peran dalam pengembangan bahasa anak usia dini kelompok B menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 12 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Alat pengumpul data yang digunakan peneliti adalah lembar observasi. Hasil observasi analisis I 15% meningkat menjadi 80%. Dari hasil temuan penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan bahasa anak pada Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Kuntum Mekar Tahun Ajaran 2012-2013.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Bahasa*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan melibatkan kehidupan anak mencakup kepedulian akan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani yang mencakup pengembangan motorik, kognitif dan sosial emosional, bahasa, dan moral.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena dengan bahasa anak dapat memperoleh pengembangan kemampuan yang berlangsung secara terus menerus, untuk itu pendidik perlu merancang pembelajaran yang akan menumbuhkan ide-ide yang dimilikinya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, memberikan contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar, menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan berkomunikasi secara aktif.

Pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini adalah hal yang penting dilakukan, karena anak usia

dini yaitu anak yang berumur 0-6 tahun dan usia tersebut merupakan usia keemasan (*Golden Age*) dimana dalam masa tersebut proses anak akan mengalami perkembangan pada dirinya baik itu fisik, moral, intelektual, sosial emosional maupun bahasa. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Miller (Agustin, 2010:15) bahasa adalah suatu urutan kata-kata, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai tempat yang berbeda atau waktu yang berbeda. Pada usia 3-6 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari anak sulit dijawab. Antara usia 4 dan 5 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari empat sampai lima kata. Antara 5 dan 6 tahun, kalimat anak sudah terdiri dari enam sampai delapan kata. Mereka juga sudah dapat menjelaskan arti kata-kata

sederhana, mengetahui lawan kata. Mereka dapat menggunakan kata penghubung, kata depan dan kata sandang. Pada masa akhir usia prasekolah anak umumnya sudah mampu berkata-kata sederhana, cara bicara mereka telah lancar, dapat dimengerti dan telah dapat mengucapkan kata atau bahasa walaupun masih belum tepat. Perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar, yaitu: periode Prelinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah mulai hasrat anak mengucapkan kata kata yang pertama, yang merupakan saat paling menakjubkan bagi orang tua. Periode linguistik terbagi dalam tiga fase besar, yaitu:

- a) Fase satu kata atau Holofrase  
Pada fase ini anak mempergunakan satu kata untuk menyatakan pikiran yang kompleks, baik yang berupa keinginan, perasaan atau temuannya tanpa perbedaan yang jelas. Misalnya kata duduk, bag: anak dapat berarti “saya mau duduk”, atau kursi tempat duduk, dapat juga berarti “mama sedang duduk”. Orang tua baru dapat mengerti dan memahami apa yang dimaksudkan oleh anak tersebut, apabila ia tahu dalam konteks apa kata tersebut diucapkan, sambil mengamati mimik (raut muka) gerak serta bahasa tubuh lainnya. Pada umumnya kata pertama yang diucapkan oleh anak adalah kata benda, setelah beberapa waktu barulah disusul dengan kata kerja.
- b) Fase lebih dari satu kata  
Fase dua kata muncul pada anak berusia sekitar 18 bulan. Pada fase ini anak sudah dapat membuat kalimat sederhana yang terdiri dari dua kata. Kalimat tersebut kadang-kadang

terdiri dari pokok kalimat dan predikat, kadang-kadang pokok kalimat dengan obyek dengan tata bahasa yang tidak benar. Setelah dua kata, muncullah kalimat dengan tiga kata, diikuti oleh empat kata dan seterusnya. Pada periode ini bahasa yang digunakan oleh anak tidak lagi egosentris, dari dan untuk dirinya sendiri. Mulailah mengadakan komunikasi dengan orang lain secara lancar. Orang tua mulai melakukan tanya jawab dengan anak secara sederhana. Anak pun mulai dapat bercerita dengan kalimat-kalimatnya sendiri yang sederhana.

- c) Fase ketiga adalah fase diferensiasi  
Periode terakhir dari masa balita yang berlangsung antara usia dua setengah sampai lima tahun. Keterampilan anak dalam berbicara mulai lancar dan berkembang pesat. Dalam berbicara anak bukan saja menambah kosakatanya yang mengagumkan akan tetapi anak mulai mampu mengucapkan kata demi kata sesuai dengan jenisnya, terutama dalam pemakaian kata benda dan kata kerja. Anak telah mampu mempergunakan kata ganti orang “saya” untuk menyebut dirinya, mampu mempergunakan kata dalam bentuk jamak, awalan, akhiran dan berkomunikasi lebih lancar lagi dengan lingkungan. Anak mulai dapat mengkritik, bertanya, menjawab, memerintah, memberitahu dan bentuk-bentuk kalimat lain yang umum untuk satu pembicaraan “gaya” dewasa.

Salah satu metode yang tepat digunakan dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini adalah dengan menerapkan metode

bermain peran, karena bermain peran akan membuat anak mampu bersosialisasi. Sambil bermain peran ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, bekerjasama dan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Bermain peran sebagaimana yang diungkapkan Djamarah, (2010: 237) adalah “suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik”. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya.

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe* atau simbolik. Bermain peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali ke masa lalu dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Rosalina (2008: 1) mengungkapkan bahwa permainan ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab diusia balita kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang.

Pada referensi yang berbeda, Piaget (Dit. PADU Depdiknas, 2004:1) menjelaskan: awal bermain peran dapat menjadi bukti perilaku anak yang telah berumur satu tahun. Bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dimana cerita itu sebenarnya tidak dapat diterapkan (anak mengaduk pasir dalam sebuah mangkuk dengan sekop dan pura-pura mencicipinya) dan mengingat kembali akan ingatan yang menyenangkan (anak usia dini melihat sebuah botol bayi dan mencoba memberi makan sebuah boneka).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran merupakan metode yang dapat memberikan pengalaman anak secara langsung dan nyata, dan melalui bermain peran ini anak didik terlibat secara aktif, dengan mengungkapkan suatu naskah di dalam kelas, anak dirangsang dan dimotivasi untuk berperan aktif baik secara perorangan ataupun kelompok, sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap pengembangan kosakatanya.

Melalui bermain peran anak akan berbicara seperti orang yang sedang ditirunya. Metode bermain peran akan menjadi pengalaman baru dan menjadi peran baru bagi anak lengkap dengan kosakatanya. Dengan demikian, melalui metode bermain peran, perkembangan bahasa anak akan meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahasa anak usia dini kelompok B melalui penerapan metode bermain peran di PAUD Kuntum Mekar Tahun ajaran 2012-2013

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, suatu penelitian yang mengkaji tentang permasalahan dengan ruang lingkup yang tidak terlalu luas yang berkaitan dengan perilaku seseorang atau kelompok tertentu disertai permasalahan yang diteliti terhadap dampak perlakuan dalam rangka mengubah, memperbaiki, dan meningkatkan mutu perilaku yang sedang diteliti. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Subjek dalam PTK ini adalah seluruh anak didik kelompok B di PAUD Kuntum Mekar tahun ajaran 2012-2013 yang berjumlah 25 orang, dengan rincian

15 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Objek penelitian ini yaitu mengembangkan bahasa anak dengan penerapan bermain peran pada kelompok B di PAUD Kuntum Mekar tahun ajaran 2012-2013.

Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus, Menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137) mengemukakan secara garis besar terdapat empat tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan (4) Refleksi.

Analisa persentase anak secara individu dengan menggunakan rumus sebagaimana yang disampaikan Dewi, Rosmala (2010) yaitu:

$$P_i = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana:

- P<sub>i</sub> = Hasil Pengamatan  
f = Jumlah skor yang dicapai anak  
n = Jumlah skor total

Kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian yang disampaikan Aqib (2011)**

Persentase	Keterangan
77%-100%	Baik sekali
52%-75%	Baik
27%-50%	Cukup
0%-25%	Kurang

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B paud Kuntum Mekar Kelurahan Suka Maju Kecamatan Medan Johor tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan mulai dari persiapan, pelaksanaan, tindakan dan penulisan laporan

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang diperoleh berupa observasi hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus, yang dalam penelitian ini menggunakan dua siklus. Terdapat dua jenis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data lembar observasi yang diambil dari observasi terhadap tindakan anak dan guru dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui proses penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Pengambilan data ini

dibantu oleh kolaborasi dengan teman sejawat.

Data yang kedua adalah data kuantitatif merupakan perolehan hasil belajar anak yaitu peningkatannya perkembangan bahasa anak setelah diperlakukan dengan menggunakan metode bermain peran. Pemaparan mengenai hasil penelitian tersebut dijelaskan secara bertahap per siklus, dengan menyajikan hasil persentase ketuntasan belajar anak dalam hal ini untuk perkembangan bahasa anak, yang memfokuskan pada perbendaharaan kosa kata.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tindakan yang terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua Rencana Kegiatan Harian. Selama pelaksanaan tindakan kelas berlangsung diupayakan untuk direkam. Sarana untuk merekam kegiatan tersebut

dilakukan melalui observasi, baik menyangkut guru maupun anak.

## 1. Pelaksanaan Siklus 1

### a. Perencanaan

Hasil refleksi awal sebelum penelitian ini dilakukan adalah di kelompok B terdapat permasalahan anak dalam belajar, yaitu kurangnya perkembangan bahasa. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut maka ditetapkan penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam perencanaan penelitian ini telah dilakukan persiapan rencana pembelajaran (SKM, SKH, media, alokasi waktu, metode, alat evaluasi dan lembar kerja anak). Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati, meliputi anak, guru dan penggunaan metode, menetapkan cara pelaksanaan refleksi dan perilaku refleksi dan menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dilaksanakan tanggal 4 sampai dengan 14 Juni 2013, dengan Tema “pekerjaanku” sedangkan sub temanya adalah “dokter dan guru”, Metode yang digunakan adalah bermain peran.

Adapun langkah-langkah yang telah di laksanakan adalah:

#### I. Kegiatan Pembukaan

- Salam, doa, bernyanyi
- Tanya jawab tentang dimana guru dan dokter bekerja
- Menyanyi lagu “guruku”

#### II. Kegiatan Inti

- Guru membimbing dan mendengarkan anak-anak yang akan memerankan tokoh yang ada dalam cerita
- Anak-anak yang telah dipilih, memerankan tokoh masing-masing

sesuai dengan yang ada dalam cerita

- Guru memberikan motivasi kepada anak-anak agar senang melakukan perannya
- Sementara anak-anak yang ada di depan kelas memerankan tokoh, anak-anak lainnya mengamati berlangsungnya kegiatan bermain peran
- Guru memberikan pujian kepada anak-anak yang telah melakukan peran

#### III. Istirahat

- Cuci tangan, doa, makan
- Bermain

#### IV. Kegiatan Penutup

- o Darosah
- o Diskusi dan tanya jawab.
- o Bernyanyi, doa, salam.

### c. Tahap Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan: 1) guru belum terlalu optimal dalam menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran; 2) pada tahap kegiatan inti tidak dilakukan pengelolaan interaksi kelas secara optimal sehingga anak ada yang masih ribut sendiri; dan 3) penggunaan waktu juga belum ditepati sesuai dengan yang direncanakan, sehingga tidak dilaksanakan kegiatan mengulas kembali atau review dan anak tidak diberi kesempatan untuk bertanya.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I dengan dua kali pertemuan diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti belum optimal. Ini terlihat pada tabel berikut:

**Tabel. 2**  
**Data Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus I**  
**Pada Pertemuan 1 dan 2**

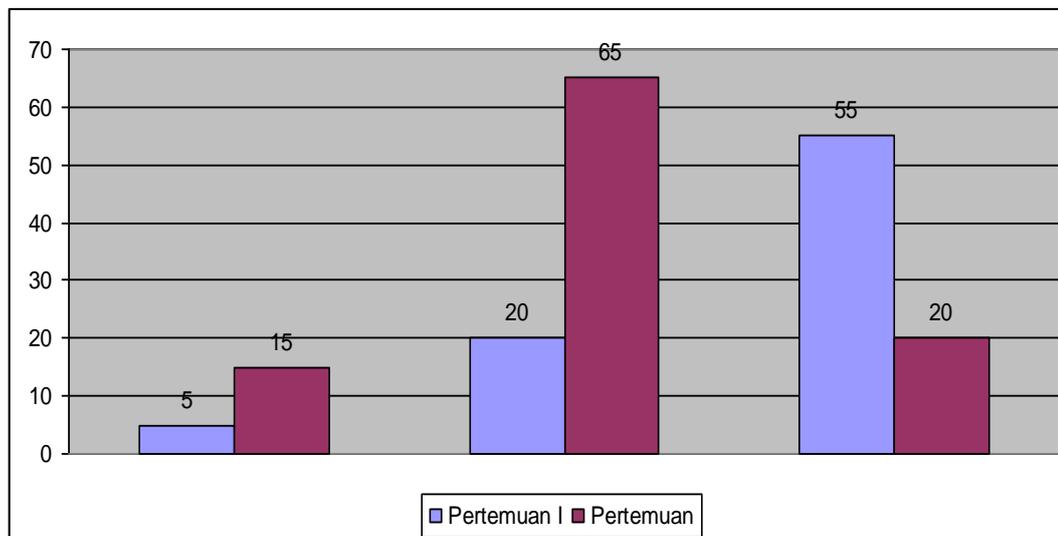
No	No. Kode Anak	Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Skor	%	Ket	Skor	%	Ket
1	01	7	39%	Cukup	7	39%	Cukup
2	02	4	22%	Kurang	6	33%	Cukup
3	03	8	44%	Cukup	12	67%	Baik
4	04	7	39%	Cukup	9	50%	Cukup
5	05	9	50%	Cukup	9	50%	Cukup
6	06	8	44%	Cukup	4	22%	Kurang
7	07	9	50%	Cukup	9	50%	Cukup
8	08	9	50%	Cukup	12	67%	Baik
9	09	9	50%	Cukup	7	39%	Cukup
10	10	8	44%	Cukup	8	44%	Cukup
11	11	8	44%	Cukup	7	39%	Cukup
12	12	9	50%	Cukup	8	44%	Cukup
13	13	8	44%	Cukup	9	50%	Cukup
14	14	8	44%	Cukup	3	17%	Kurang
15	15	12	67%	Baik	13	72%	Baik
16	16	6	33%	Cukup	8	44%	Cukup
17	17	9	50%	Cukup	4	22%	Kurang
18	18	4	22%	Kurang	8	44%	Cukup
19	19	4	22%	Kurang	4	22%	Kurang
20	20	3	17%	Kurang	9	50%	Cukup

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang mana hasil rata-rata perkembangan bahasa anak belum mencapai target penilaian yaitu 75%.

Hasil observasi siklus I pada Aspek 1,2,3,4,5 dan 6 yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, memahami aturan dalam suatu permainan, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat dalam struktur yang lengkap, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain dan melanjutkan cerita yang telah diperdengarkan. Dalam bermain peran pada pertemuan 1 anak yang mendapat baik sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, sedangkan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 3 orang dengan persentase 15%. Anak yang mendapat nilai cukup pada pertemuan 1 sebanyak 4

orang dengan persentase 20% dan pada pertemuan 2 sebanyak 13 dengan persentase 65%. Sedangkan yang mendapat kurang pada pertemuan 1 sebanyak 11 orang dengan persentase 55% dan pada pertemuan 2 menurun menjadi 4 orang dengan persentase 20%. Data di atas, dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

**Gambar 1. Grafik Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus I  
Pada Pertemuan 1 dan 2**



Berdasarkan gambar grafik di atas untuk hasil observasi pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil yang mana dapat dilihat peningkatan perkembangan bahasa anak yang ditandai dengan lebih rendahnya nilai persentase anak dari target penilaian yaitu 75% untuk sebuah keberhasilan indikator.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar anak pada siklus 1, ditemukan sejumlah permasalahan anak, yaitu pada proses dan hasil belajar anak. Pada proses kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan bermain peran sebagian anak masih takut mengungkapkan imajinasinya dan masih kurang aktif dalam berbicara/berdialog. Sedangkan hasil belajar anak pada siklus 1 menunjukkan persentase 65%. Pada pra perbaikan jumlah anak yang mencapai indikator sebanyak 1 orang dan setelah diadakan perbaikan jumlah anak yang dapat mencapai

indikator sebanyak 3 orang, jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan yaitu adanya kenaikan sebanyak 2 orang. Namun masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan. Karena hanya ada 3 orang anak dari 20 anak yang dapat meningkatkan kemampuannya. Untuk meningkatkan aspek yang masih kurang pada siklus 1, maka perlu adanya perbaikan untuk tindakan selanjutnya dengan cara sebagai berikut:

- a) Mengoptimalkan penggunaan metode yang dipakai guru.
- b) Pengelolaan interaksi kelas harus tepat sehingga anak dapat belajar dengan baik dan menyenangkan.
- c) Penggunaan alokasi waktu harus sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan sehingga ada waktu untuk diskusi dan tanya jawab.

**Tabel3.**  
**Data hasil Observasi Aktivitas Guru siklus 1**

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Membalas dan menjawab salam	Sangat baik
2	Merespon apersepsi	Cukup
3	Memotivasi anak	Cukup
4	Menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan	Cukup
5	Menentukan masalah yang akan disosiodramakan	Baik
6	Menjelaskan peranan, pelaku ataupun peranan penonton	Cukup
7	Merangsang anak untuk bisa bercerita	Cukup
8	menunjuk anak-anak bermain peran	Cukup
9	Memberikan penghargaan atau pujian kepada anak	Kurang
10	Memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran	Cukup

Hasil observasi aktivitas guru sebagaimana tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan guru cukup.

## 2. Pelaksanaan Siklus 2

### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 masih terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar anak, rendahnya hasil belajar anak ditunjukkan dengan pencapaian persentase belajar 65%. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut maka strategi guru dalam penggunaan metode bermain peran perlu diperhatikan. Oleh karena itu dalam perencanaan siklus 2, direncanakan penggunaan metode bermain peran akan dilaksanakan dengan seoptimal mungkin, meliputi rencana kegiatan pembelajaran(materi/tema, alokasi waktu, metode, media, alat evaluasi dan lembar kerja anak).

### b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan tanggal 21 sampai dengan 22 Juni 2013, dengan tema pekerjaanku dan sub tema dokter dan guru, dengan menggunakan metode bermain peran. Adapun lankah langkah yang telah dilaksanakan pada siklus ke 2 ini adalah:

#### I. Kegiatan Pembukaan

- Salam, doa, bernyanyi.
- Tanya jawab tentang mengapa kita sakit gigi
- Praktek langsung pekerjaan guru dan dokter

#### II. Kegiatan inti

- Guru membimbing dan mendengarkan anak-anak yang akan memerankan tokoh yang ada dalam cerita
- Anak-anak yang telah dipilih, memerankan tokoh masing-masing sesuai dengan yang ada dalam cerita
- Guru memberikan motivasi kepada anak-anak agar senang melakukan perannya

- Sementara anak-anak yang ada di depan kelas memerankan tokoh, anak-anak lainnya mengamati berlangsungnya kegiatan bermain peran
- Guru memberikan pujian kepada anak-anak yang telah melakukan peran

### III. Istirahat

- Cuci tangan, doa, makan
- Bermain

### IV. Kegiatan penutup

- Bersyukur atas nikmat Allah
- Menggulas kegiatan dan tanya jawab.
- Bernyanyi, doa, salam.

### c. Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan Hasil

observasi pada siklus 2 menunjukkan:

- 1) Guru sudah berupaya mengoptimalkan kegiatan dengan metode bermain peran
- 2) Guru sudah meningkatkan penggunaan waktu dan mengelola interaksi kelas dengan baik
- 3) Kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap orientasi, implementasi dan review serta anak diberi kesempatan untuk bertanya.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus II dengan dua kali pertemuan diketahui bahwa tindakan yang dilakukan peneliti sudah optimal. Ini terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.**  
**Data Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus II**  
**Pada Pertemuan 1 dan 2**

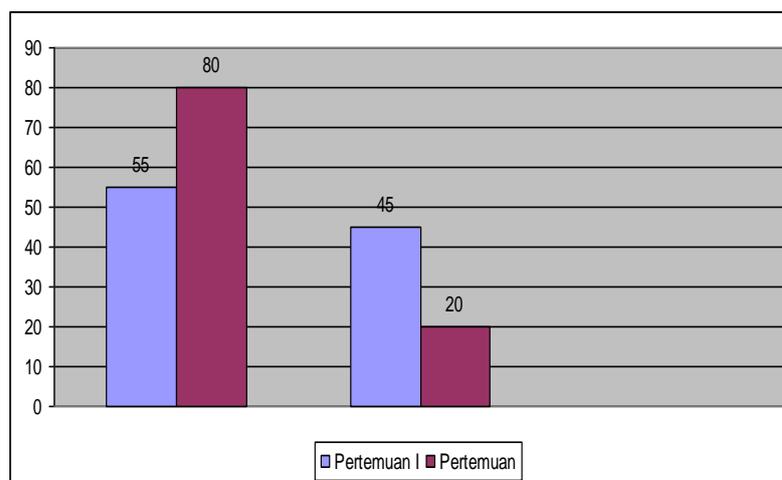
No	No. Kode Anak	Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Skor	%	Ket	Skor	%	Ket
1	01	9	50%	Cukup	9	50%	Cukup
2	02	9	50%	Cukup	13	72%	Baik
3	03	12	67%	Cukup	13	72%	Baik
4	04	7	39%	Baik	13	72%	Baik
5	05	8	44%	Cukup	12	67%	Baik
6	06	8	44%	Cukup	9	50%	Cukup
7	07	12	67%	Baik	10	56%	Baik
8	08	11	61%	Baik	11	61%	Baik
9	09	12	67%	Baik	11	61%	Baik
10	10	10	56%	Baik	12	67%	Baik
11	11	11	61%	Baik	14	78%	Cukup
12	12	13	72%	Baik	12	67%	Baik
13	13	8	44%	Cukup	9	50%	Baik
14	14	11	61%	Baik	15	83%	Cukup
15	15	13	72%	Cukup	11	61%	Baik
16	16	8	44%	Baik	9	50%	Baik
17	17	9	50%	Cukup	12	67%	Baik
18	18	9	50%	Cukup	13	72%	Baik
19	19	13	72%	Baik	11	61%	Baik
20	20	12	67%	Baik	12	67%	Baik

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang mana hasil rata-rata perkembangan bahasa sudah mencapai target penilaian yaitu 75%.

Hasil observasi siklus II pada Aspek 1,2,3,4,5 dan 6 yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, memahami aturan dalam suatu permainan, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat dalam struktur yang lengkap, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain dan melanjutkan cerita yang

telah diperdengarkan. Dalam bermain peran pada pertemuan 1 anak yang mendapat baik sebanyak 11 orang dengan persentase 55%, sedangkan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 16 orang dengan persentase 80%. Anak yang mendapat nilai cukup pada pertemuan 1 sebanyak 9 orang dengan persentase 45% dan pada pertemuan 2 sebanyak 4 dengan persentase 20%. Sedangkan yang mendapat cukup pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 tidak ditemukan. Data di atas, dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

**Gambar 2. Grafik Perkembangan Bahasa Anak pada Siklus II Pada Pertemuan 1 dan 2**



Berdasarkan gambar grafik di atas untuk hasil observasi pada siklus II dapat dikatakan berhasil yang mana dapat dilihat peningkatan perkembangan bahasa anak yang ditandai dengan lebih tingginya nilai persentase anak dari target penilaian yaitu 75% untuk sebuah keberhasilan indikator.

d. Tahap Refleksi

Hasil observasi dan hasil belajar anak pada siklus 2 menunjukkan adanya

perbaikan, baik hasil belajar maupun proses belajar. Pada proses kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, sedangkan hasil belajar anak pada siklus 2 telah mencapai 80%, jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan karena nilai persentase telah mencapai 80% dan hal ini sudah menunjukkan ketercapaian indikator. Indikator yang nampak pada keberhasilan siklus 2 adalah:

- a) Anak rata-rata tertarik dan antusias terhadap kegiatan bermain peran
- b) Anak menjadi berani tampil dan dapat mengungkapkan imajinasinya dalam bermain peran.
- c) Anak mampu memainkan beberapa peran dengan baik.
- d) Anak terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas.
- e) Anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan melalui bermain peran.

**Tabel5.**  
**Data hasil Observasi Aktivitas Guru siklus 2**

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Membalas dan menjawab salam	Sangat baik
2	Merespon apersepsi	Baik
3	Memotivasi anak	Baik
4	Menjelaskan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilaksanakan	Sangat Baik
5	Menentukan masalah yang akan disosiodramakan	Baik
6	Menjelaskan peranan, pelaku ataupun peranan penonton	Baik
7	Merangsang anak untuk bisa bercerita	Baik
8	menunjuk anak-anak bermain peran	Baik
9	Memberikan penghargaan atau pujian kepada anak	Baik
10	Memberi penegasan dan tanya jawab tentang kegiatan dan materi pembelajaran	Baik

Hasil perbaikan sebagaimana tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan guru baik dan hasil pembelajaran anak juga baik.

### **Pembahasan Hasil Perbaikan**

#### **Siklus 1**

Dari hasil perbaikan siklus 1 ini menunjukkan adanya perkembangan bahasan anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari perbandingan antara pra perbaikan dan setelah perbaikan. Dari data terlihat bahwa sebelum perbaikan jumlah anak yang dapat mencapai indikator hanya 3 orang sedangkan data setelah perbaikan naik menjadi 16 orang dari jumlah anak yaitu 20 orang, ini menggambarkan

bahwa ada kenaikan sekitar 65% dari sebelum perbaikan.

Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik, kelebihan dihitung melalui rumus:

$$\begin{aligned}
 P_i &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{3}{20} \times 100\% \\
 &= 15\%
 \end{aligned}$$

Faktor-faktor keberhasilan dan kelemahan yang tampak pada siklus I:

- 1) 15% anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa melalui metode bermain peran
- 2) Sebagian besar anak belum bisa aktif dalam bermain peran
- 3) Sebagian besar anak masih takut dalam mengungkapkan imajinasinya.
- 4) Guru belum bisa mengoptimalkan metode yang digunakan dalam bermain peran

Dari temuan-temuan di atas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan siklus ke 2.

## 2. Siklus 2

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 maka pada siklus 2 pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, ini dapat dilihat pada data dari 20 orang anak hanya 4 orang anak yang belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2, yaitu 15% pada siklus 1 dan 80% di siklus 2.

Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik, kelebihan dihitung melalui rumus:

$$\begin{aligned} Pi &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{16}{20} \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Faktor-faktor keberhasilan pada siklus 2 ini dapat di capai karena:

- 1) 80% anak dapat meningkatkan perkembangan bahasa melalui metode bermain peran.
- 2) Anak menjadi berani tampil dan berani mengungkapkan imajinasinya ketika bermain peran.
- 3) Anak mampu memainkan beberapa macam peran dengan baik.
- 4) Anak aktif dalam pembelajaran karena mempunyai minat yang besar pada kegiatan bermain peran.
- 5) Anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan pada kegiatan bermain peran.

Dengan demikian berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain peran yang dimulai dengan siklus 1 hingga siklus 2 telah menunjukkan terjadinya perbaikan proses pembelajaran, terbukti dari hasil observasi oleh teman sejawat bahwa pada pra perbaikan jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada pertemuan I hanya 1 orang dan kenaikan menjadi 3 orang dan pada siklus 2 anak yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang.

Secara umum hasil belajar yang terlihat dari kedua siklus ini adalah adanya peningkatan perkembangan bahasa anak. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan antara pra perbaikan dengan setelah perbaikan. Keberhasilan perbaikan ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus 1 dan siklus 2, yaitu 15% meningkat menjadi 80%. Dengan demikian terjadi kenaikan sebagai berikut dari siklus 1 ke siklus 2 kenaikannya 65% (15% menjadi 80%)

Tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus 1 adalah 15% anak aktif mengikuti pembelajaran, sedangkan pada siklus 2 anak berhasil 80%. Jika kedua siklus tadi

dibandingkan maka siklus 2 lebih berhasil dari siklus 1, maka pada siklus 2 terdapat keunggulan-keunggulan sebagai berikut: 1) menunjukkan rata-rata anak tertarik pada kegiatan bermain peran; 2) anak menjadi berani tampil dan dapat mengungkapkan imajinasinya dalam bermain peran; 3) anak mampu memainkan beberapa peran dengan baik; 4) anak terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas; 5) anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan melalui bermain peran.

Melihat hasil dari penelitian tindakan kelas ini, maka dapat dikatakan metode bermain peran ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan berbahasa anak. Namun harus diperhatikan dalam penyediaan alat bermain peran haruslah yang dapat menarik minat anak, walaupun alat atau media tersebut dalam bentuk yang paling sederhana sekalipun.

Sehingga untuk menerapkan metode ini perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut antara lain: 1) kesiapan guru dalam penguasaan metode yang akan digunakan; 2) ketersediaan media; 3) kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Dalam peningkatan perkembangan bahasa anak melalui bermain peran anak-anak dapat berdialog dengan lancar, sehingga dapat meningkatkan perkembangan bahasa melalui bermain peran, karena terjadi komunikasi timbal balik antara satu teman dengan teman yang lain. Dalam kegiatan bermain peran mengajarkan anak saling berdialog dengan temannya, sehingga pada siklus II kegiatan bermain peran mengalami peningkatan maksimal sehingga tujuan peningkatan perkembangan bahasa tercapai.

Menurut Dhieni (2007: 95) mengatakan karakteristik kemampuan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak yaitu anak dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.

Bermain peran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak dalam melatih daya tangkap anak, melatih anak berbicara lancar, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan tujuan bermain peran menurut Dhieni (2007:7:3) bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakan pemeranan.

Peningkatan perkembangan bahasa anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru. Peningkatan perkembangan bahasa anak erat kaitannya dengan keberanian serta percaya diri anak dalam melakukan bermain peran. Oleh karena itu keberhasilan dalam peningkatan perkembangan bahasa anak dapat dipicu oleh media, sarana dan prasarana serta suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan bahwa melalui bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa yang meliputi berbagai ide dan informasi dalam berhubungan dengan orang lain

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan kelas maka dapat disimpulkan bahwa: Perkembangan bahasa anak dengan menggunakan bermain peran pada pertemuan 1 anak yang mendapat baik sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, sedangkan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 3 orang dengan persentase 15%. Anak yang mendapat nilai cukup pada pertemuan 1 sebanyak 4 orang dengan persentase 20% dan pada pertemuan 2 sebanyak 13 dengan persentase 65%. Sedangkan yang mendapat kurang pada pertemuan 1 sebanyak 11 orang dengan persentase 55% dan pada pertemuan 2 menurun menjadi 4 orang dengan persentase 20%.

Perkembangan bahasa anak dengan menggunakan bermain peran pada pertemuan 1 anak yang mendapat sangat baik sebanyak 11 orang dengan persentase 55%, sedangkan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 16 orang dengan persentase 80%. Anak yang mendapat nilai baik pada pertemuan 1 sebanyak 9 orang dengan persentase 45% dan pada pertemuan 2 sebanyak 4 dengan persentase 20%. Sedangkan yang mendapat cukup pada pertemuan 1 dan pada pertemuan 2 tidak ditemukan.

Hasil yang diperoleh dari kedua siklus yaitu adanya peningkatan perkembangan bahasa anak. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan antara pra tindakan dengan setelah tindakan. Keberhasilan perbaikan ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus 1 dan siklus 2, yaitu 15% meningkat menjadi 80%. Dengan demikian terjadi kenaikan sebagai berikut dari siklus 1 ke siklus 2 kenaikannya 65% (15% menjadi 80%).

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, S. dkk. 2010. *Buku Pintar Berbahasa dan Sastra Indonesia*, Semarang: Aneka Ilmu
- Ahmadi, Abu. 2001. *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, Jakarta: Bina Aksara.
- Christine. 2012. *Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Kecamatan Medan Perjuangan*. Medan: FIP Unimed. Skripsi tidak Dipublikasikan.
- Direktorat PAUD. 2004. *Bahan Pelatihan Jilid 3 main Peran*. Jakarta : Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Pusat.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Rosmala, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan. PPs Unimed.
- Jatmika, Yusef Nur. 2012. *Ragam Aktifitas Harian Untuk Playgroup*. Jakarta: Diva Press.
- Depdiknas Sudin Dikdas, 2005. *Kurikulum TK dan RA*. PP No. 19 tahun 2005
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Jakarta: Rineka Cipta
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

- Rosalina(2008). (Tanpa Judul). [Online].  
Tersedia:  
[www.dpagbi.com/DetailMajalah.asp?recID=53-66k-](http://www.dpagbi.com/DetailMajalah.asp?recID=53-66k-) [12 Oktober 2010].
- Soejanto, Agoes. 2005. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar baru Algesindo
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.