

SKRIPSI

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA
ANAK DI *RAUDHATUL ATFAL* UMDI
UJUNG BARU KEC. SOREANG
KOTA PAREPARE**



OLEH

ASRIANI

NIM: 17.1800.020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA
ANAK DI *RAUDHATUL ATFAL* UMDI
UJUNG BARU KEC. SOREANG
KOTA PAREPARE**



OLEH

**ASRIANI
NIM: 17.1800.020**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

**PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA
ANAK DI *RAUDHATUL ATFAL* UMDI
UJUNG BARU KEC. SOREANG
KOTA PAREPARE**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar sarjana Pendidikan**

**Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Disusun dan diajukan Oleh

**ASRIANI
17.1800.020**

Kepada

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2022

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)
dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara di
Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang

Nama Mahasiswa : Asriani

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.020

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Sk. Dekan fakultas tarbiyah, IAIN Parepare

DIPA 025.04.2.307381/2019

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Muh Akib D,S.Ag,M.A (.....)

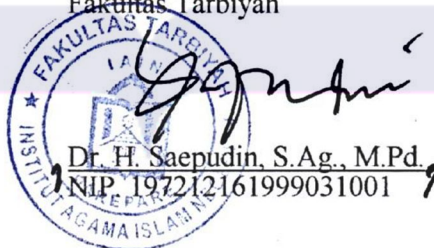
NIP : 196512311992031056

Pembimbing Pendamping : Dr. Ahdar ,M.Pd.I (.....)

NIP : 197612302005012002

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Tarbiyah


Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197212161999031001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Role Playing* dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang Kota Parepare.

Nama Mahasiswa : Asriani

Nomor Induk Mahasiswa : 17.1800.020

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dasar Penetapan Pembimbing : Sk. Dekan fakultas tarbiyah, IAIN Parepare
DIPA 025.04.2.307381/2019

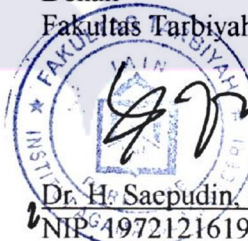
Tanggal Kelulusan : 4 Februari 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Muh Akib D,S.Ag.M.A	(Ketua)	(.....)
Dr. Ahdar, M.Pd.I	(Sekretaris)	(.....)
Bahtiar, S.Ag.,M.A	(Anggota)	(.....)
Dr. Buhaerah, M.Pd	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Tarbiyah



Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd.
NIP. 497212161999031001

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ شَرَفًا فَلَا ذِي بَوَائِعٍ لِمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَدَقَ بِلَاغِهِمْ مَعْرِينٌ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran *Rabb al-izzati*, Allah swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada semua hamba-hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang”. Penulis bersyukur dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar “Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Rasulullah Nabi besar Muhammad SAW. sebagai insan yang terpilih dalam menyampaikan *Risalah* dan penuntun manusia menuju jalan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Semoga kita mendapatkan syafaat-Nya di yaumul mah’syar kelak. Amin ya robbal ‘alamin.

Penulis mengucapkan terimah kasih yang setulus-tulusnya untuk kedua orang tua penulis, Ibunda Syamsiah dan Ayahanda Aming yang telah memberikan cinta, kasih, sayang yang tulus, motivasi, nasehat, dukungan, dorongan serta doa yang selalu di panjatkan oleh mereka berdua. Untuk saudara-saudari penulis terimakasih atas segala bantuan, perhatian, kasih sayang, dan motivasi, dan do’anya hingga penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis juga menerima banyak bimbingan, dan bantuan dari bapak Dr. Muh Akib D,S.Ag,M.A dan ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I selaku pembimbing utama dan pembimbing pendamping penulis, atas segala bantuan dan bimbingan baik berupa ilmu, motivasi, nasehat, dan arahan yang telah diberikan, penulis ucapkan terimah kasih.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terima kasih yang tulus dan menghaturkan penghargaan kepada :

1. Dr. Ahmad Sultra Rustan, M.Si. selaku Rektor Sekolah Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras untuk mengelola pendidikan IAIN Parepare dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Saepudin., S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Adab yang telah memberikan segala kebaikan dan menciptakan suasana edukatif yang harmonis bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Abdul Halik., M.Pd.I. selaku penanggung jawab program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) atas segala bantuan dan bimbingannya dalam membantu mahasiswa seputar keprodian.
4. Dosen pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah meluangkan waktu mereka dalam membimbing serta mendidik penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah membantu dan memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan skripsi ini.
6. Guru yang begitu berjasa dalam mengajar, membimbing, dan mendidik penulis selama menempuh jenjang pendidikan.
7. Kepala sekolah *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, beserta seluruh jajarannya, terkhusus kepada ibu Berlian,S.Pd. yang telah

mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

8. Teman baik penulis yang telah memberikan begitu banyak inspirasi, motivasi, bantuan dan alur pemikirannya masing-masing dan terkhusus kepada teman dekat penulis, Liyana, Nurlina Daharman, Mustikawati, Nurhidayah. Yang setia memberikan bantuan dan kontribusi pemikirannya dalam penulisan skripsi ini dan selalu menemani penulis dalam keadaan apapun sehingga skripsi ini bisa terselsaikan dengan baik.

Penulis tidak lupa pula menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara morol maupun secara material sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

. Parepare, 19 Desember 2021

Penulis,



Asriani

NIM. 17.1800.020

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asriani
NIM : 17.1800.020
Tempat/Tgl Lahir : Kalolo, 01 Desember 1998
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

. Parepare, 19 Desember 2021

Penulis,



Asriani

NIM. 17.1800.020

ABSTRAK

Asriani, 2021. *Penggunaan Metode Role Playyng Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Di Raudhatu Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.* Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-pare. Dosen Pembimbing : Bapak Muh Akib dan Ibu Ahdar.

Penelitian ini di latar belakang oleh aspek perkembangan bahasa pada anak yang membosankan dan kurang menarik. Apalagi peserta didik cenderung mengalami kesulitan saat berbicara baik dengan temannya, gurunya dan lingkungannya. Dalam pelaksanaan aspek perkembangan bahasa di kelompok A *Raudhatul Atfal* Umdi Ujung Baru Kec. Soreang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik dalam kategori sangat rendah. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan metode bermain peran.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan *role playing* dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak dan untuk mengetahui apakah metode bermain peran efektif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini iyalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, subjek penelitian ini iyalah peserta didik kelompok A dengan jumlah 18 peserta didik.

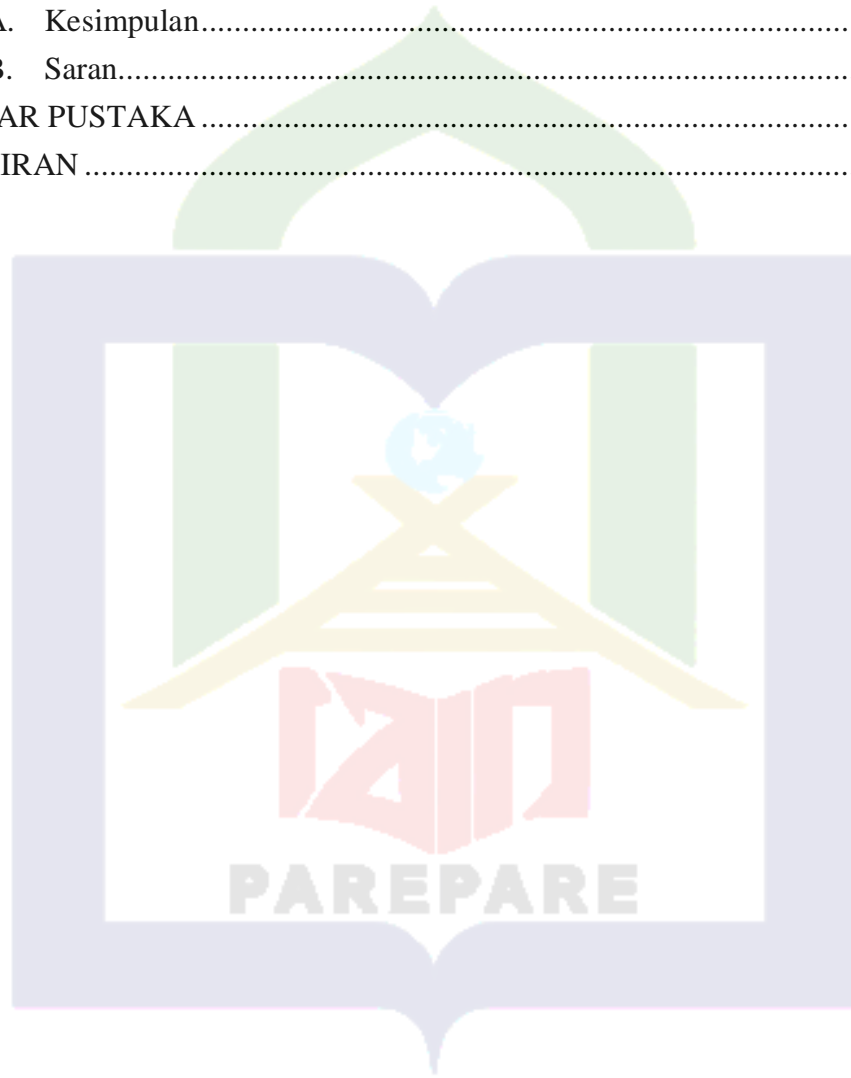
Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) penerapan metode bermain peran pada siklus I masi belum maksimal. Dilihat dari perolehan nilai akhir aktifitas guru sebesar 70,5 sedangkan perolehan akhir aktifitas guru mengalami peningkatan menjadi 93,18. 2) prosentase ketuntasan belajar peserta didik kelompok A pada keterampilan berbicara setelah diterapkan metode bermain peran mengalami peningkatan dari 20% (pra siklus), 44% (siklus I), dan 94% (siklus II).

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, Metode Bermain Peran.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	10
B. Tinjauan Teori	12
1. Metode bermain peran.....	12
2. Menstimulasi.....	25
3. Perkembangan Bahasa.....	26
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Subjek Penelitian	38
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	45
E. Intrumen Penelitian.....	48

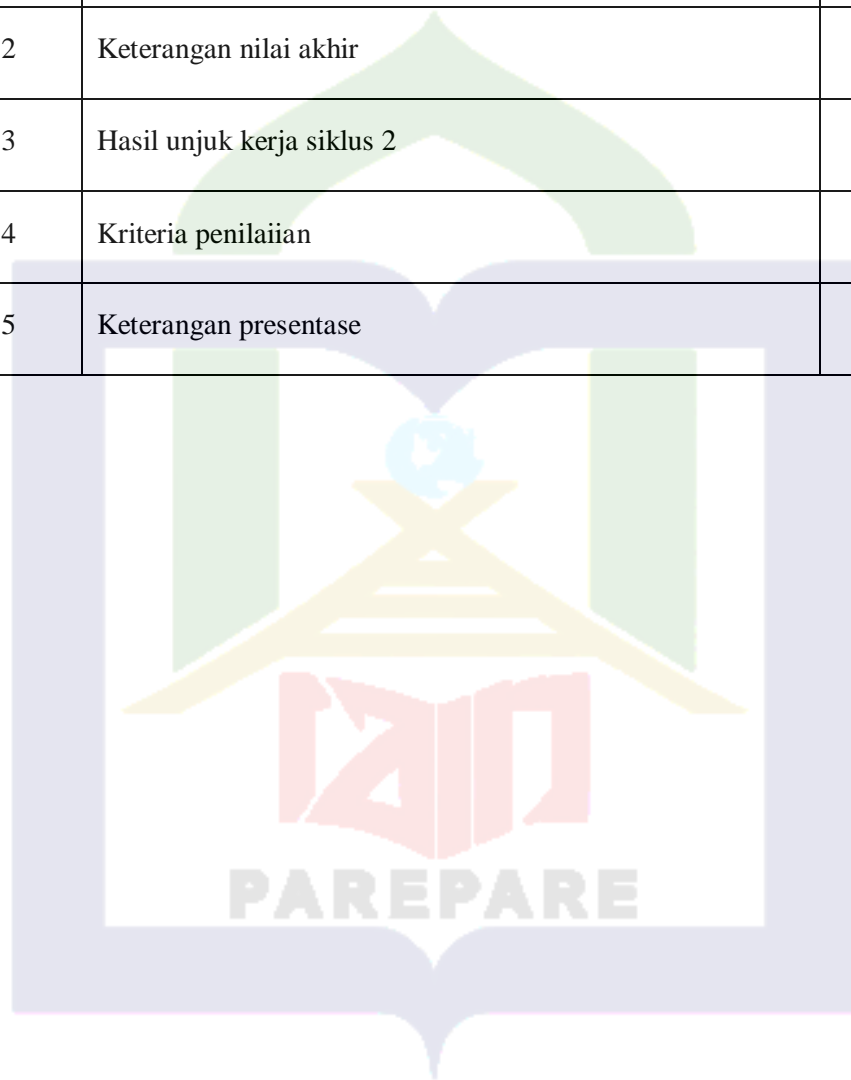
F. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	i
LAMPIRAN	vi



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
2.1	Langkah-langka penggunaan metode bermain peran	34
3.1	lembar pengamatan aktivitas guru	49
3.2	Lembar pengamatan aktivitas peserta didik	50
3.3	Rubrik penilaian unjuk kerja	52
3.4	Penilaian kemampuan berbicara	52
4.1	Nilai keterampilan berbicara peserta didik sebelum digunakan metode bermain peran	56
4.2	Lembar observasi pengamatan aktivitas guru (siklus1)	62
4.3	Keterangan nilai akhir	63
4.4	Lembar observasi pengamatan aktivitas peserta didik (siklus 1)	64
4.5	Keterangan nilai akhir	65
4.6	Hasil injuk kerja (siklus 1)	66
4.7	Kriteria penilaian	68
4.8	Keterangan prosentase	69
4.9	Lembar observasi pengamatan aktivitas guru (siklus 2)	74

4.10	Keterangan nilai akhir	75
4.11	Lembar observasi pengamatan aktivitas peserta didik (siklus 2)	76
4.12	Keterangan nilai akhir	77
4.13	Hasil unjuk kerja siklus 2	78
4.14	Kriteria penilaian	80
4.15	Keterangan presentase	81



DAFTAR GRAFIK

No	Judul Grafik	Halaman
4.1	Grafik observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran	83
4.2	Grafik observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran	83
4.3	Grafik peningkatan keterampilan berbicara	84



DAFTAR LAMPIRAN

NO	Nama Lampiran	Halaman
1	Surat permohonan rekomendasi izin meneliti	Lampiran
2	Surat izin meneliti	Lampiran
3	Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	Lampiran
4	Lembar observasi	Lampiran
5	Rencana pelaksanaan pembelajaran harian	Lampiran
6	Dokumentasi	Lampiran
7	Biografi Penulis	Lampiran



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 dirumuskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggapan terhadap perubahan jaman¹. Sedangkan Pendidikan anak usia dini menurut undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional BAB 1 pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan untuk pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Hal itu juga dijelaskan dalam al-qur'an yang intinya bahwa perlu mengajarkan kepada anak tentang (benda) pengetahuan dan pembinaan kepada anak. Berikut ayat al-qur'an QS.al-Baqarah/2:31.

كُلَّمَا نَزَّلْنَا آيَةً سَاءُوا لَهَا فَأَكْبَرُوا كُفْرًا أَزْدَادًا ۖ وَرَأَوْا الْمَلَائِكَةَ حِينَ أُنزِلَتْ السُّورَةُ فَأَجْرَبُوا فِيهَا وَكَانُوا فِيهَا يَسْمَعُونَ
كُنْتُمْ صَادِقِينَ

¹Ahdar, *Ilmu Pendidikan*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press), 2021. h. 141

²Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2003

Terjemahnya:

“Dan Dia mengajarkan kepada adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat, malaikat lalu berfirman: Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar.”³

Ayat tersebut terdapat kata mengajar sesuatu benda kepada adam. Oleh sebab itu proses pembelajaran bagi anak usia dini sangat penting dilakukan sebagai bentuk usaha mencerdaskan anak sebagai penerus generasi. Upaya pengembangan potensi anak sebagai generasi penerus harus dilakukan sejak dini.⁴ Untuk mencapai semua itu diperlukan suatu perhatian khusus, terutama pendidikan sejak dini, yaitu sebuah pendidikan anak usia dini (PAUD) yang dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar anak dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki sesuai dengan tahap perkembangannya.

Masa pada anak usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk mrngembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pada masa ini pula pertumbuhan dan perkembangannya, baik perkembangan fisik, sosial, emosional, kognitif, maupun bahasa anak sudah berkembang secara optimal. Karakteristik anak usia dini yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa pontesial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan sebagai bagian dari mahluk sosial. Oleh karena itu karakteristik tersebut, sebagai pendidik haruslah mengetahui cara berinteraksi yang benar dengan anak usia dini. Hal yang perlu diperhatikan dalam berinteraksi dengan anak usia dini yaitu: pendidik perlu merespon

³Departemen Agama RI, Alqur'an dan Terjemahan (Jakarta : Syamil Quran, 2017), h.6

⁴Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departemen Pendidikan Nasional 2003, *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun* (Jakarta DEPDIKNAS, 2003), h.1

semua kebutuhan dan keinginan anak, memfasilitasi dan memberikan arahan, serta memberikan kesempatan yang beragam bagi anak untuk berkomunikasi. Dari berbagai hal tersebut maka sangat perlu komunikasi antara pendidik dan anak didik melalui bahasa.

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahap sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosial-emosional.

Bahasa mempermudah anak mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya sehingga terjalin komunikasi serta sosialisasi terhadap lingkungannya. Perkembangan bahasa pada anak dipengaruhi oleh meningkatnya usia anak. Sehingga anak bertambah umur, maka semakin banyak kosakata yang dikuasai dan semakin jelas pelafalan atau pengucapan katanya.⁵Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata. Bahasa dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu yang terlintas didalam hati atau alat untuk berinteraksi atau alat untuk berkomunikasi dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan.⁶ Sehingga anak dapat menyampaikan apa yang mereka pikirkan.

Anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun dapat mengembangkan kosa kata secara mengagumkan, anak usia dini tersebut memperkaya kosa katanya melalui

⁵Abdul Chaer, 2003 *Psikolinguistik Kajian Teoritik* (Jakarta: Rineka), h.53

⁶Mulyanti, *Terampil Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h.2

pengulangan. Mereka sering mengulangi kosa kata yang baru dan unik, sekalipun mungkin belum memahami artinya. Dalam mengembangkan kosa kata tersebut anak menggunakan *fast mapping* yaitu suatu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarnya sekali atau duakali dalam percakapan. Pada masa kanak-kanak awal inilah anak mulai mengkombinasikan suku kata menjadi kata dan kata menjadi kalimat. Akan tetapi berdasarkan data dan fakta yang ada masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan potensinya, utamanya perkembangan bahasa. Banyak ditemukan anak yang masih tidak lancar dalam membaca dan menulis serta kurang tepatnya cara berbicara dan menyimak pembicaraan sehingga komunikasi yang terjadi tidak lancar (*diss communication*).

Menjadi faktor penyebab kurang lancarnya anak dalam berbicara pada anak usia dini adalah anak merasa bosan dengan kegiatan berbicara yang terkesan menonton serta tidak adanya media pendukung yang dilakukan pendidik dalam meningkatkan kemampuan tersebut.⁷ Selain faktor tersebut faktor lingkungan dan juga rasa malu yang dimiliki oleh anak tersebut juga berpengaruh karena anak dalam berbicara sering menggunakan kosa kata yang tidak tepat dan kurang baik dan juga faktor kurikulum usia dini juga berpengaruh. Kurikulum usia dini tidak memperbolehkan pemberian pelajaran membaca, menulis dan berhitung, padahal sebagian orang tua menginginkan anaknya agar sudah dapat membaca, menulis, dan berhitung ketika masih di bangku TK. Mengingat masalah diatas apabila tidak segera diselesaikan akan berakibat anak akan semakin kesulitan dalam berbicara hingga mereka dewasa. Maka peneliti ingin memecahkan permasalahan yang terjadi dengan menggunakan metode bermain peran.

⁷Mulyanti, *Terampil Bahasa Indonesia*, h. 4

Metode *role playing* akan menjadi suatu yang menarik perhatian anak. Anak akan menyenangi kegiatan yang akan dilakukan sehingga memacu anak untuk turut serta dalam kegiatan yang dilakukan. Bermain peran yaitu dimana kita memerankan kembali karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini, yang penting, atau situasi imajinatif. Metode ini memancing anak dalam menyalurkan kreativitas *vocal*berbicara sehingga dapat menirukan peran seseorang dan akhirnya membantu anak dalam berbicara sesuai kemampuannya sekaligus memancing potensi anak dalam mengeluarkan ide serta gagasan dalam mengelola kemampuan berkomunikasi dengan lebih baik.

Metode *role playing* adalah permainan yang memerankan toko-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.⁸Maka anak dapat menjadikan dirinya sebagai sosok yang diperankanya seolah-olah dirinya menjadi pemeran tersebut.

Kegiatan bermain peran juga memiliki manfaat yang besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa anak, karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul tanpa harus merasa malu.

Namun tidak demikian dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, metode bermain peran selama ini sangat jarang dilakukan oleh tenaga pendidik disana. Mengingat metode *role playing* ini banyak memakan waktu, baik persiapan sampai

⁸Nur Azizah, Yuli Kurniawati Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2013 Indonesia *Journal of Early Childhood Education Studies*

pelaksanaannya. Memerlukan tempat yang terlalu luas karena jika terlalu sempit membuat anak kurang bebas. Sehingga bermain peran ini jarang dilaksanakan, sebab jika pendidik tidak menyiasati kekurangan dalam metode ini, maka pelaksanaannya tidak akan berjalan dengan baik. Padahal bermain peran ini sangat penting dalam meningkatkan Bahasa pada anak serta mampu mengembangkan pada anak itu sendiri.

Berkaitan dengan perkembangan Bahasa pada anak, masih banyak permasalahan yang dihadapi anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Sehingga kemampuan berbicara yang dimiliki anak dapat dikatakan belum berkembang secara maksimal, diantaranya: masih banyak anak-anak yang tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan, anak lebih banyak diam, dan bahkan ada beberapa anak yang belum mengenal konsep huruf, sehingga anak tersebut belum bisa mengelompokkan kata yang sama, serta Ketika anak diminta untuk maju ke depan kelas untuk menyanyi atau berpendapat mereka pada diam saja.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec.Soreang hanya menggunakan metode bercakap-cakap, Tanya jawab, serta metode bercerita. Metode tersebut merupakan rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga anak hanya dapat mendengarkan apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga anak susah untuk berkomunikasi atau bahkan malu untuk bertanya dan cenderung diam dibandingkan ikut berpartisipasi di dalam kelas. Metode-metode tersebut akan lebih menarik jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar sehingga kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman anak.

Dengan digunakannya metode bermain peran diharapkan tingkat kelancaran berbicara anak akan meningkat. Dengan bermain peran dokter atau anak yang berperan sebagai guru, kegiatan bermain peran ini lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, karena dengan bermain peran melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain. Anak juga diharapkan meningkat keaktifannya dengan diajak berperan langsung dalam bercerita dengan bahasanya sendiri sehingga anak semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dalam upaya mendorong/menggiatkan kemampuan berbicara anak. Maka dari itu peneliti menarik kesimpulan memberikan judul penelitian yaitu Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec.Soreang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Anak tidak lancar dalam berbicara/ kurangnya kemampuan anak dalam berbicara.
2. Anak kurang tepat dalam cara berbicara dan menyimak pembicaraan sehingga komunikasi yang terjadi tidak lancar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang?
2. Apakah metode *role playing* efektif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Braru Kec. Soreang.
2. Untuk mengetahui apakah metode *role playing* efektif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini, dapat memberikan sumbangan ilmiah untuk meningkatkan bahasa terutama dalam kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

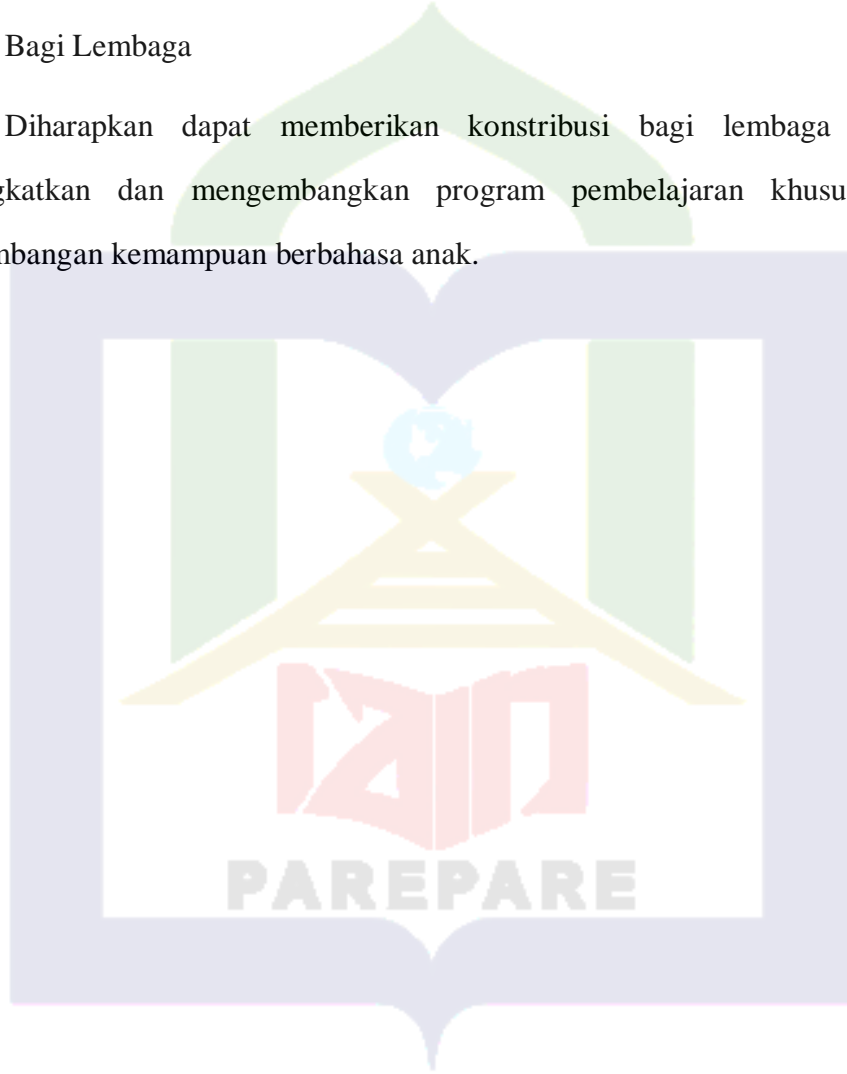
Memberikan wawasan dan pengalaman pribadi dalam mengembangkan program pengembangan bahasa khususnya kemampuan berbicara pada anak.

b. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan bagi guru atau pendidik dalam memilih metode yang tepat untuk mengembangkan bahasa agar menyenangkan bagi anak. Serta dapat menambah wawasan bagi guru dalam melakukan pengajian lebih lanjut melalui kegiatan penelitian dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

c. Bagi Lembaga

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi lembaga agar dapat meningkatkan dan mengembangkan program pembelajaran khususnya dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian tentang penggunaan metode role playing pada anak usia dini sebelumnya sudah banyak dilakukan. Maka dari itu melihat posisi penelitian ini penting untuk membahas sedikit tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Anygerah Husada, Mei Fita Asri Untari dan Ahmad Nashir Tsalatsa dalam jurnalnya pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa”. Dari hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan perolehan nilai keterampilan berbicara. Pada pratindakan nilai rata-rata 65,80 dan jumlah ketuntasan peserta didik sebesar 62%. Artinya, penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik, akan tetapi hasil yang diperoleh belum melampaui target yang ditentukan penelitian sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 84,77 dan jumlah ketuntasan peserta didik sebesar 72% kesimpulannya bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.¹ Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada tujuan penelitian dan subjek penelitian yang dimana subjek penelitian diatas adalah Guru dan seluruh siswa kelas IV SDN 02 Gidangelo sedangkan subjek dari penelitian ini adalah anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Inqidloatul Amaniyah pada tahun 2018, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

¹Journal of Education Action Research, Volume 3, Number 2 Tahun Terbit 2019, pp. 124-130

Materi Mendongeng Melalui metode Bermain Peran di Kelas III MI As-Syafiyah Pomahanjangan”. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut : 1) penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran pada siklus 1 masih belum maksimal. Hal ini dilihat dari perolehan nilai akhir aktivitas guru sebesar 63,5 sedangkan perolehan nilai akhir aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan menjadi 90,4. 2) prosentase ketuntasan belajar kelas III pada keterampilan berbicara setelah diterapkan metode bermain peran mengalami peningkatan dari 15% (prasiklus), 45% (siklus 1) dan 95% (siklus 2).² Perbedaan penelitian ini yaitu pada penelitian di atas subjek penelitian di atas yaitu anak kelas III MI dengan menggunakan materi mendongeng untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelas III MI As-Syafiyah pomahanjangan, sedangkan subjek penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah anak usia dini di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec.Soreang.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarto pada tahun 2012, dengan judul “penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. Peningkatan keterampilan berbicara dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil tes awal sebelum tindakan (prasiklus) yaitu 66 dengan ketuntasan klasikal 40%.Kemudian pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 75 dengan ketuntasan klasikal 75%.Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79 dengan ketuntasan klasikal

²Inqidloatul Amaniayah, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI As-syafiyah Pomahanjangan Turi Lamongan Tahun 2018.*

90%.³ Adapun perbedaan dari penelitian di atas yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sunarto subjek yang digunakan yaitu siswa kelas V SDN sedangkan subjek dari penelitian ini yaitu anak usia dini.

Semua penelitian diatas sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama membahas tentang penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

B. Tinjauan Teori

1. Metode *Role Playing*

Role playing (bermain peran) merupakan salah satu cara penguasaan bahan-bahan ajar melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan memerankan tokoh benda mati dan bendah hidup.

Piaget “Bermain peran muncul saat anak-anak kita berumur satu tahun. Pada saat itu anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dan pura-pura mencicipi. Anak akan mengulang ingatannya seperti melihat botol bayi dan mencoba memberi susu pada bonekanya. Untuk main yang lebih tinggi anak biasanya melakukan *collective symbolism* anak melakukan percakapan lisan yang dilakukan dengan diri sendiri yang disebut dengan *idiosynerative soliloquys*⁴”. Sehingga secara tidak sadar anak telah melakukan metode bermain peran.

a. Pengertian Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara

³Sunarto, *penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas V SDN Padas 2 Tanon Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012*.

⁴Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pranadamedia Group), h. 209.

optimal.⁵Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar.⁶Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial.

Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai.⁷ Menurut kamus besar bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpikir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Berdasarkan pengertian / defenisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

Dalam bahasa ingris, *Method* berarti cara. Apabila kita kaitkan dengan pembelajaran, maka metode adalah cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa, Joni mengemukakan bahwa metode adalah berbagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu.⁸Pengembangan metode pembelajaran yang dimaksud agar guru memahami benar bagaimana murid belajar efektif, dengan metode pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia dini adalah dengan metode *role playing*.

⁵ Wina Sanjaya, *strategi pembelajaran*,(Jakarta: kencana, 2008), h. 90

⁶ Moejono Hasiban, *proses belajar mengajar*, (Bandung: remaja Rosdakarya, 2012), h. 3.

⁷Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: balai pustaka , 2000), h.581.

⁸Sri Anita, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta Universitas Terbuka, 2009), h.24.

Kedudukan metode pembelajaran mempunyai ruang lingkup sebagai cara dalam beberapa hal, antara lain:

- 1) Pemberian dorongan. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam rangka memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mau belajar.
- 2) Peningkatan tumbuhnya minat belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar peserta didik yang didasarkan pada kebutuhannya.
- 3) Penyampaian materi pembelajaran. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam penyampaian bahan dalam kegiatan belajar.
- 4) Pencipta iklim belajar yang kondusif. Dalam hal ini metode pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar.
- 5) Pendorong untuk melahirkan kreativitas. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan guru untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 6) Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.

- 7) Pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar. Dalam hal ini metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.⁹

b. Pengertian Bermain

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).¹⁰ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, bersemangat atau melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

Bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat.¹¹ Menurut Fadillah bahwa bermain berasal dari bahasa Inggris *play*, dalam konteks ini bermain diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sukarela dan tanpa paksaan atau tekanan dari luar.¹² Adapun yang dimaksud dengan bermain adalah melakukan sesuatu dengan bersenang-senang.

Bermain (*play*) merupakan suatu aktifitas yang menyenangkan, spontan, dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Ada 5 karakteristik bermain yaitu: menyenangkan, spontan, proses, motivasi internal,

⁹Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta :media akademi, 2016), h. 151-152.

¹⁰Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya , *95 strategi mengajar multiple intelegences* (Jakarta ; kencana 2015), h .27.

¹¹M.Fadillah, *edutainment pendidikan anak usia dini , menciptakan pembelajaran menarik kreatif, dan menyenangkan*, (Jakarta: kencana ,2014), h.25.

¹²M.Fadillah, *edutainment pendidikan anak usia dini , menciptakan pembelajaran menarik kreatif, dan menyenangkan*. H.26.

imajinatif.¹³Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwasanya yang dimaksud dengan bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat.

Adapun macam-macam bermain menurut Parten seorang ahli Psikologi perkembangan dalam Buku Agoes Dario mengungkapkan 4 jenis bermain yang biasanya dilakukan oleh anak-anak.

1. Bermain non sosial (*nonsocial activity or solitary*)

Individu melakukan aktivitas bermain sendiri, tanpa melibatkan orang lain dalam permainannya atau anak tidak terlibat dalam kegiatan permainan orang lain. Anak cenderung asik dan khusus dengan aktivitas bermainnya. Anak-anak usia 1-3, kadang-kadang masih terjadi pada anak usia 3-4 tahun. Dalam suatu penelitian ditemukan bahwa sebanyak 40% waktu anak-anak usia 3-4 tahun digunakan untuk bermain pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 30%.

2. Bermain paralel (*parallel play*)

Anak bermain dalam lingkungan social yang terdiri dari anak-anak yang juga sedang bermain, tetapi anak tidak terlibat dalam permainan anak lain. Misalnya : wira dan pina duduk berdampingan, masing-masing asyik sendiri dengan membuat gambar di atas kertas, tetapi antara satu samalain tidak terjadi pembicaraan (interaksi).

3. Bermain Asosiatif

Bermain asosiatif yaitu suatu kegiatan bermain yang ditandai dengan interaksi, komunikasi maupu percakapan antara satu anak dengan anak yang lain. Anak-anak bermain dan terlibat dalam permainan anak yang lain. Masing –masing

¹³Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2007), h.217.

dari mereka memerankan tokoh (*role playing*) untuk melakukan permainan itu. Dalam aktifitas bermain asosiatif, anak sudah saling berbicara dan mengomentari perilaku anak yang lain misalnya reny sedang memasak. Lala mengantar minuman dan makanan kepada nina yang sedang duduk di kursi.

4. Bermain kooperatif (*cooperative play*)

Yang dimaksud dengan kooperatif ialah kegiatan bermain yang ditandai dengan kerjasama antara satu anak dengan anak yang lain untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tema permainan tersebut. Misalnya “ yuk main kereta-kereta api” ajak mardi (5 tahun) kepada rony dan benny. Masing –masing mengambil tempat duduk untuk dideretkan dari depan ke belakang. Yang satu berperan sebagai masinis, satunya sebagai penagih karcis, sedangkan yang lainnya menjadi penjaga keamanan.¹⁴ Dalam permainan grup/kelompok sikap kooperatif sangat penting.

c. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* bermain peran adalah metode pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Bentuk pengajaran bermain peran memberikan kepada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.¹⁵ Sehingga anak dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

¹⁴Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, h. 223-224.

¹⁵Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Bumi Aksara, 2004), h. 214.

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.¹⁶Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur. Bermain peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik langsung dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷ Sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Metode *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati.¹⁸ Bermain peran adalah anak memerankan seseorang dan melakukan interaksi dengan orang lain dalam suatu cerita pura-pura. Jenis bermain ini membantu anak untuk memahami dirinya sendiri, perasaannya dan orang-orang disekitarnya.

Menurut Mantolalu, metode bermain peran ialah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.¹⁹ Sehingga imajinasi dan penghayatan anak dapat berkembang.

¹⁶Miftahul A'la, *Quantum Teaching* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), h. 93.

¹⁷Abdul Muis Joenaidi, *Guru Asyik Murid Fantastik*, (Yogyakarta : DIVA Press, 2018), h.75

¹⁸Jumanta Handayanta, *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 169

¹⁹Montolalu dkk, *Bermain dan Permainan anak*, (Tangerang selatan :Universitas terbuka , 2012), h.10.16

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara dalam menyampaikan pembelajaran atau merangsang perkembangan anak dengan cara memerankan tokoh atau benda (dramatisasi) untuk mengeksplorasi hubungan antara manusia yang melibatkan anak / peserta didik langsung dengan kegiatannya. Dengan bermain peran guru mengajak peserta didik untuk memahami pengertian perilaku sosial, peranannya dalam interaksi sosial, dan cara-cara memecahkan masalah-masalah sosial dengan cara yang lebih efektif. Secara khusus, bermain peran membantu peserta didik mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi tentang isu-isu sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain yang berusaha untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berbicara peserta didik.²⁰ Sehingga kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, Kota Parepare Dapat meningkat sebaik mungkin.

d. Macam-macam Bermain Peran

1. Bermain Peran Mikro

Bermain peran kecil (mikro) mengalirkan materi/knowledge pada anak melalui alat main yang berukuran kecil anak sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran.

2. Bermain peran makro

Sentra bermain peran besar adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut parahan dan empati melalui peran yang mengalirkan knowledge pada anak.

²⁰Sri Anita, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas terbuka, 2009), h. 317.

Bermain adalah salah satu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan bermain peran anak dapat membongkar pengalaman emosinya.²¹serta dapat melatih sosial emosional peserta didik.

a) Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Menurut Yulia Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain.
- 2) Pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- 3) Pendidik memberikan arahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- 4) Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain, menurut kelompok agar tidak berebut saat bermain.
- 5) Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum bermain.
- 6) Anak bermain sesuai tempatnya, dan anak bisa pindah apabila bosan.
- 7) Pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan guru dapat membantu.²²Peserta didik yang membutuhkan.

Menurut Ngalimun Sintak model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan skenario

²¹Mukhtar Latif dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, h.207

²²Yuliani Nuraini dan Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta:PT Indeks), h.82

- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario tersebut
- 3) Pembentukan kelompok peserta didik
- 4) Penyampaian kompetensi
- 5) Menunjuk siswa untuk melakonkan peran yang dilakukan oleh pelakon, prestasi hasil kelompok, bimbingan dan refleksi.²³

Menurut Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya prosedur bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih materi ajar yang akan digunakan dalam bermain peran
- 2) Buat aturan main dan tentukan yang akan diperankan siswa
- 3) Pilih siswa lain dimana siswa tersebut sebagai pengamat dan mencatat kejadian penting dalam aktivitas peran
- 4) Siapkan media dan alat yang akan digunakan (media sesuai dengan materi ajar).²⁴ sehingga bermain peran dapat berjalan dengan lancar.

Dari pendapat beberapa ahli diatas pada penelitian ini langkah yang diambil oleh peneliti adalah dari pendapat Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono yang akan dijadikan pedoman yakni:

- 1) Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain.
- 2) Pendidik membicarakan alat-alat yang aakan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.

²³Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* ,(Yogyakarta :Aswajaya Pressindo, 2013), h.

²⁴Alamansyah Said dan Andi Budimanjaya,*strategi mengajar multiple intelegences*, h, 248

- 3) Pendidik memberikan arahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
 - 4) Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain, menurut kelompok agar tidak berebut saat bermain.
 - 5) Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum bermain.
 - 6) Anak bermain sesuai tempatnya, dan anak bisa pindah apabila bosan.
 - 7) Pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan guru dapat membantu.
- b) Tujuan dan Manfaat Penerapan Metode Bermain Peran

Kegiatan bermain peran adalah anak memerankan seseorang dan melakukan interaksi dengan orang lain dalam suatu cerita pura-pura. Jenis main ini membantu anak untuk memahami dirinya sendiri, perasaan an orang yang ada disekitarnya. Melalui bermain peran, melalui bermain peran egosentris anak mulai belajar berbagi dengan orang lain.²⁵Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeran dan diskusi. Melalui bermain peran anak diharapkan:

- 1) Melalui peran anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.
- 2) Melatih empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya. Sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan-perasaan dengan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeran

²⁵Deni Damayanti , *senang dan bahagia menjadi guru PAUD* (Yogyakarta: Araska), h.151

- 3) Mengeksplorasi perasaan-perasaanya
- 4) Memperoleh wawasan dan sikap, nilai, dan presepsinya
- 5) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.²⁶ Sehingga dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

Adapun manfaat yang dapat diambil dari metode bermain peran adalah²⁷ sebagai berikut:

- 1) Bermain peran dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 2) Bermain peran melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 3) Bermain peran dapat memberikan kepada murid kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia anak. Masuklah kedunia murid sambil kita antarkan dunia kita.

c) Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

1. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Oemar Hamalik, kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut.²⁸

- a) Peserta didik dapat dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangksi.

²⁶Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, h. 174

²⁷Deporter,B dan Hemacki, M. *Quantum Learning* , (Bandung: Kaifa, 2000),h. 37

²⁸Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara,2004), h. 214

- b) Peserta didik dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
- c) Memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.
- d) Siswa memiliki kontrol dan cara yang aman untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok atau individu.

2. Kekurangan Metode Bermain Peran

Selain memiliki kelebihan, metode bermain peran memiliki kekurangan yaitu kekurangan metode bermain peran menurut Tukiran antaralain sebagai berikut:

- a) Sebagian besar anak tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif
- b) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman, isi, dan pelaksanaan pertunjukan
- c) Memerlukan tempat yang luas
- d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain.²⁹ Sehingga kelas tersebut tidak fokus dalam proses pembelajaran.
- e) Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran

Hal yang diharapkan dalam penggunaan metode bermain peran ialah meningkatnya kemampuan berbicara anak dapat dilaksanakan melalui materi keterlibatan guru dan peserta didik, pemberian motivasi kepada anak mengeksplorasi dan memberikan semangat kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah sebagai berikut.³⁰ Dibadi menjadi lima bagian yaitu:

²⁹Tukiran, *model-model pembelajaran inovatif dan efektif*, h. 42

³⁰Nurbiyana Dhieni, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 6-7.

1. Bermain peran harus diberikan secara bertahap dan tidak boleh menilai baik buruknya terhadap peran yang dimainkan terutama dalam hal perasaan anak didik.
2. Guru harus mampu sebagai dinamesator 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 dibuka wawasannya karena terdapat beberapa alternative pemeran dalam suatu alur cerita dengan konsekuensi yang menyertainya.
4. Mengkaji ketepatan masalah
5. Dengan diterapkannya metode bermain peran diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan , tidak membosankan, belajar dengan bergairah dengan menggunakan sumber belajar, anak aktif dan kreatif.

2. Pengertian Menstimulasi

Terdapat 2 arti kata Stimulasi di dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI) yang masuk dalam kelas kata nominan (kata benda) Stimulasi Nominan (kata benda) yaitu Dorongan atau Rangsangan sedangkan kata turunan Stimulasi yaitu: Menstimulasi, Penstimulasi dan Penstimulasian. Jadi sebagai kesimpulan menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), arti kata stimulasi adalah dorongan ,arti lain dari stimulasi adalah rangsangan. Menurut Yankey setidaknya ada beberapa stimulasi yang bisa dilakukan guru, diataranya adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kefasihan bahasa/berbicara
- 2) Pengembangan kemampuan sintaksis

- 3) Pengembangan penguasaan kosa kata
- 4) Pengembangan pengindraksian kemampuan berbicara dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Pengembangan kemampuan mengekspresikan diri sendiri

Stimulasi memiliki arti dalam kelas nominan atau kata benda sehingga stimulasi dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Sehingga arti dari kata Menstimulasi menurut KBBI yaitu: Mendorong atau mengiatkan.

3. Perkembangan Bahasa

Ada empat pandangan teoritis mengenai bagaimana perkembangan bahasa pada anak yaitu: Nativis, Kognitif, Behavioris dan Interaksionis.

Teori Nativis “Menekankan kemampuan pembawaan lahir manusia (sifat dasar) yang bertanggung jawab pada perkembangan bahasa. Ahli bahasa Noam Chomsky beragumen bahwa semua manusia pada dasarnya memiliki kapasitas memperoleh bahasa, karena adanya susunan kognitif yang merespon bahasa secara berbeda-beda yang diperoleh dari rangsangan orang lain”. Focus utama pandangan nativis adalah pemerolehan pengetahuan yang sifatnya sintaksis, yaitu pengidentifikasi bahasa dan pengambaran system bahasa.

Teori Kognitif “Penekanan bahasa ini adalah bahwa bahasa diperoleh begitu kedewasaan terjadi dan kemampuan kognitif berkembang. Ketika pandangan nativis menekankan bahwa mekanisme bahasa adalah bawaan sejak lahir, pandangan perkembangan kognitif ini justru mengasumsikan bahwa perkembangan kognitif merupakan “persyaratan dan pondasi pembelajaran bahasa”.

Behavioris “Menekankan peran pengasuhan dan memandang pembelajaran terjadi berdasarkan rangsangan, respons dan bantuan yang terjadi didalam lingkungan”. Pembelajaran terjadi karena adanya hubungan yang dibangun dari rangsangan, respons, dan kejadian-kejadian yang terjadi setelah perilaku direspons. Bahasa dipelajari dari hasil hubungan tersebut.

Pandangan Interaksionis “Menyatakan bahwa anak memperoleh bahasa melalui usaha mereka saat berinteraksi dengan dunia luar disekitar mereka”. Pandangan ini memberikan kontribusi kepada kita akan beberapa cara yang digunakan anak dalam memperoleh pengetahuan bahasa pragmatic.

a) Pengertian Berbicara

Dilihat dari sisi fisikologis, berbicara merupakan proses yang melibatkan beberapa sistem fungsi tubuh, sistem fungsi tubuh, melibatkan sistem pernafasan, pusat pengatur bicara, (yang berada di otak dalam atau *korteks serebri*), pusat *respirasi*(didalam batang otak), dan struktur artikulasi, resonansi mulut serta rongga hidung. Seseorang yang berkomunikasi dengan bahasa oral (mulut) membutuhkan kombinasi yang serasi antara sistem saraf dan otot (*neuromuskural*) untuk mengeluarkan suara (*fonasi*) dan artikulasi suara.³¹ Dengan demikian, terdapat dua hal proses terjadinya bicara, yaitu proses *sensoris* dan *motoris*. *Aspek sensoris* meliputi: pendengaran, penglihatan, dan rasa raba yang berfungsi untuk memaham apa yang didengar, dilihat dan dirasa. *Aspek motorik* yaitu mengatur laring, alat-alat untuk artikulasi, tindakan artikulasi, dan laring yang bertanggung jawab untuk

³¹Sri Wahyuni, dkk. *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya:Lapis-PGMI,2008), paket 5, h. 7.

pengeluaran suara. Jadi, untuk proses bicara diperlukan koordinasi sistem saraf motoris dan sensoris.³² Sehingga proses berbicara dapat terdengar dengan jelas.

Berbicara pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dan suatu sumber ke tempat lain.³³ Dalam proses berkomunikasi terjadi pemindahan pesan dari komunikator (pembicara) kepada komunikan (pendengar). Komunikator adalah seseorang yang memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan terlebih dahulu diubah kedalam simbol yang mudah dipahami oleh kedua belah pihak. Dan simbol tersebut memerlukan saluran agar dapat dipindahkan kedalam komunikan.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Pengertian secara khusus banyak dikemukakan oleh para pakar. Berbicara adalah dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide, pikiran yang ada dalam diri yang melibatkan orang lain dalam menyampaikan informasi tersebut dengan menggunakan kata-kata. Djago Trigian menyatakan bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisa.³⁴ Kaitan bahasa lisan dan pesan sangat erat. Pesan yang diterima pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain yaitu bunyi bahasa. Bunyi bahasa yang dapat didengar oleh pendengar tersebut kemudia diubah menjai bentuk semula, yaitu pesan. Senada dengan endapat tersebut, H.G Tragian mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang untuk

³²Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa* (Surabaya : Pustaka Intelektual, 2009), h. 39-40.

³³Jauharoti Alfin, *Keterampilan Dasar Berbahasa*, h. 40

³⁴Khunharu Saddono, St, Y, Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014) h. 53-54.

mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.³⁵ Sedangkan menurut Power berbicara merupakan ekspresi dari gagasan pribadi seseorang, dan menekankan hubungan-hubungan bersifat dua arah, memberi dan menerima.³⁶ Yang dimana ada yang mendengarkan dan menyampaikan hal-hal yang ingin disampaikan.

Kemampuan berbicara seorang anak dapat dilihat dari aspek kebahasaan terdiri dari: penempatan tekanan nada (intonasi), pilihan kata, ketepatan sasaran pembicaraan, ketepatan ucapan. Aspek non kebahasaan terdiri dari: sikap tubuh atau ekspresi (pandangan, bahasa tubuh dan mimik yang tepat), kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain, penyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara, relevansi penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar. Perkembangan bahasa pada anak usia dini memiliki aspek perkembangan yang harus dicapai salah satunya adalah mengembangkan keterampilan berbicara anak. Seperti yang disampaikan oleh Aprinawati bahwa tujuan utama dari keterampilan berbicara adalah untuk menyampaikan suatu informasi kepada penerima informasi, meyakinkan penerima informasi, menghibur serta menghendaki pendengar informasi. Sedangkan menurut pendapat Tragian menyatakan bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi secara umum maupun perorangan. Untuk dapat menyampaikan suatu pikiran atau keinginan secara baik dan benar, dengan begitu pendengar dapat

³⁵Henri Guntur Tragian, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa,2008) h.16.

³⁶Henry Guntur Tragian, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, h. 9

memahami apa yang diucapkan.³⁷ Atau memikirkan terlebih dahulu sebelum berbicara.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan serta menekankan hubungan yang bersifat dua arah. Dalam kegiatan berbicara, pastinya ada pihak yang berbicara dan ada pihak yang mendengarkan. Hendaknya isi pembicaraan dapat dipahami oleh lawan bicaranya. Disini keterampilan berbicara seseorang semakin mudah memahami pembicaraanyadan dapat menarik perhatian bagi yang mendengarkanya, menandakan keterampilan berbicaranya cukup baik.

b. Tahap perkembangan berbicara anak usia dini

Dikemukakan oleh Targian yang mengatakan bahwa perkembangan berbicara anak usia dini terdiri dari hal-hal di bawah ini yaitu: tahap kemampuan anak usia 4-5 tahun mulai mampu mengutarakan urutan bunyi kata tertentu dan ia belum mampu memahaminya, tahap Telegrasi anak sudah bisa menyampaikan perasaan yang diinginkan dalam bentuk urutan bunyi yang berujud dua atau tiga kata, tahap Transformasional pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit.

c. Faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara

Menurut Safitri faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

- 1) Perkembangan otak dan kecerdasan, semakin anak cerdas semkain pula anak menguasai keterampilan berbicara.

³⁷Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, Vol. 7(1), pp.49 ,2019, p-ISSN : 2613-9669;e-ISSN: 2613-9650

- 2) Kondisi fisik anak dengan kondisi sehat mampu menggunakan alat inderanya dengan baik. Sehingga anak mampu dalam mengungkapkan ide serta pendapatnya dengan jelas serta dapat dipahami oleh orang lain.
- 3) Lingkungan keluarga anak yang lebih mendukung di dalam rumah bagi anak dapat mempengaruhi keterampilan berbicara pada anak. Dengan mengajak anak untuk berinteraksi setiap harinya di rumah maka keterampilan berbicara akan meningkat.
- 4) Kondisi ekonomi keluarga dengan kondisi ekonomi yang baik maka biasanya orang tua akan memahami betapa pendidikan bagi anak sehingga keterampilan berbicara anak akan berkembang dengan baik dengan stimulasi yang diberikan oleh guru di sekolah.
- 5) Setting social/ lingkungan budaya pada setiap daerah pasti memiliki bahasa masing-masing.³⁸

d. Prinsip-prinsip Dalam Berbicara

Prinsip –prinsip umum yang mendasari kegiatan berbicara yaitu³⁹ Sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan paling sedikit dua orang, tidak menutup kemungkinan ada yang berbicara sendiri, tetapi yang paling sering ditemukan dalam kegiatan berbicara adalah pembicara yang dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- 2) Mempergunakan suatu sandi linguistik yang dipahami bersama.
- 3) Merupakan suatu pertukaran atau partisipan.

³⁸Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha , Vol, 7(1) , pp, 50 ,2019 p-ISSN:2613-9669; e-ISSN 2613-9650

³⁹Henry Guntur Tragian, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* , h. 17-18.

- 4) Menggabungkan setiap pembicara dengan lainnya dan kepada lingkungannya dengan segera.
- 5) Hanya melibatkan perlengkapan yang berhubungan dengan suara/bunyi bahasa dan pendegaran (*vocal and auditory apparatus*).
- 6) Secara tidak pandang bulu menghadapi serta melakukan apa yang nyata dan apa yang diterima sebagai dalil.

Dari prinsip-prinsip yang telah disebutkan diatas, prinsip yang terkait dengan penelitian ini adalah prinsip nomer 1,3,4 dan 5. Alasannya adalah karena alam penelitian ini penulis akan mengajak siswa untuk memerankan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita yang dimana nanti ceritanya berisikan tentang menanggapi sebuah persoalan.

e. Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk menyampaikan pikiran secara efektif, kemudian mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengaranya.

Menurut Och dan Winker, pada dasarnya berbicara menyangkut tiga tujuan yaitu:

- 1) Memberi tahu, melaporkan
- 2) Menjamu, menghibur
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan.

Untuk mencapai tujuan berbicara motivasi merupakan pertimbangan penting dalam menentukan kesiapan para peserta didik untuk berkomunikasi. Motivasi mengacu pada kombinasi usaha ditambah keinginan untuk mencapai tujuan belajar, serta ditambah sikap-sikap yang menyenangkan terhadap metode belajar. Motivasi kedua dipandang sebagai acuan terhadap seberapa gigih mereka bekerja atau

berusaha dalam mempelajari bahasa.⁴⁰ Sehingga peserta didik mampu daam berkomunikasi.

f. Indikator Penilaian Keterampilan Berbicara

Pada hakikatnya belajar bahasa bukan semata-mata belajar untuk menguasai ilmu bahasa tersebut, akan tetapi lebih bermaksud untuk mebantu para siswa mampu menggunakan bahasa tersebut sebagai alat komunikasi baik secara tertulis maupun lisan.⁴¹ Untuk dapat berbicara secara baik , siswa harus menguasai secara aktif, struktur dan kosa kata bahasa yang bersangkutan. Masalah kelancaran dalam berbahasa dan ketepatan bahasa atau serta pengucapan kejelasan pikiran atau pemahaman merupakan hal yang sering ditekankan dalam kegiatan berbicara. Ketika berbicara terdapat dua aspek yang terlibat yaitu keterampilan dalam menyampaikan secara lisan yang dilihat dari segi aktivitas dan kemampuan kognitif yang dilihat dari segi pemahaman terhadap isi cerita atau gagasan terungkap melalui bahasa yang disampaikan.

Adapun yang peneliti maksud dengan keterampilan berbicara yaitu meliputi tiga komponen indikator keterampilan berbicara yaitu⁴² sebagai berikut:

1) Pelafalan atau ucapan

Pelafalan merupakan tolak ukur seberapa baik dan benar siswa dalam mengungkapkan atau melafalkan suatu kata atau suatu kalimat. Dalam

⁴⁰Sri Wahyuni, dkk, *Bahasa Indonesia 1*, (SURABAYA: Lapis –PGMI ,2008), h. 10.

⁴¹Acep Hermawan *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bndung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 285.

⁴²Burhan Nurgiantoro, *Penilaian Dalam Pelajaran Bahasa Dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE,2001), h. 168.

pembelajaran berbicara seorang perlu dibimbing dan dimotivasi agar siswa mampu mengungkapkan bahasa tersebut.

2) Intonasi

Intonasi yaitu tinggi rendahnya nada pada kalimat yang memberikan penekanan pada kata-kata tertentu dalam kalimat.

3) Ekspresi

Ekspresi pengungkapan ataupun suatu proses dalam mengutarakan maksud, perasaan, gagasan dan sebagainya.

Ketiga komponen tersebut disatuhkan dan dijadikan sebagai alat ukur kesempurnaan dalam berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

g. Indikator langkah-langkah metode *role playing* dalam menstimulasi kemampuan berbicara pada anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

Tabel 2.1: Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono, Langkah-langkah dalam penggunaan metode *role plying* (bermain peran)

NO	Yulia Nuraini dan Bambang Sujiono	Kegiatan metode <i>role playing</i> pada anak	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendidik mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam permainan	Guru mengumpulkan anak dan memberikan arahan dan aturan dalam bermain peran		
2.	Pendidik membicarakan alat-alat yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain	guru menyiapkan alat-alat dan bahan yang akan dilakukan anak-anak dalam bermain peran (bermain		

		peran guru dan dokter)		
3.	Pendidik memberikan pengarahan sebelum bermain, dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama	Guru mengarahkan anak sebelum bermain dan mengabsen peserta didik		
4.	Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok agar tidak berebut saat bermain	Guru memberikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok masing-masing agar anak tidak berebutan saat bermain peran		
5.	Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum bermain	guru sudah menyiapkan alat bermain peran guru dan dokter sebelum bermain peran dimulai		
6.	Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan	anak bermain sesuai dengan peran yang dipilih dan bisa pindah apabila anak merasa bosan		
7.	Pendidik hanya mengawasi, mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan pendidik dapat membantu	guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain peran apabila dibutuhkan oleh anak		

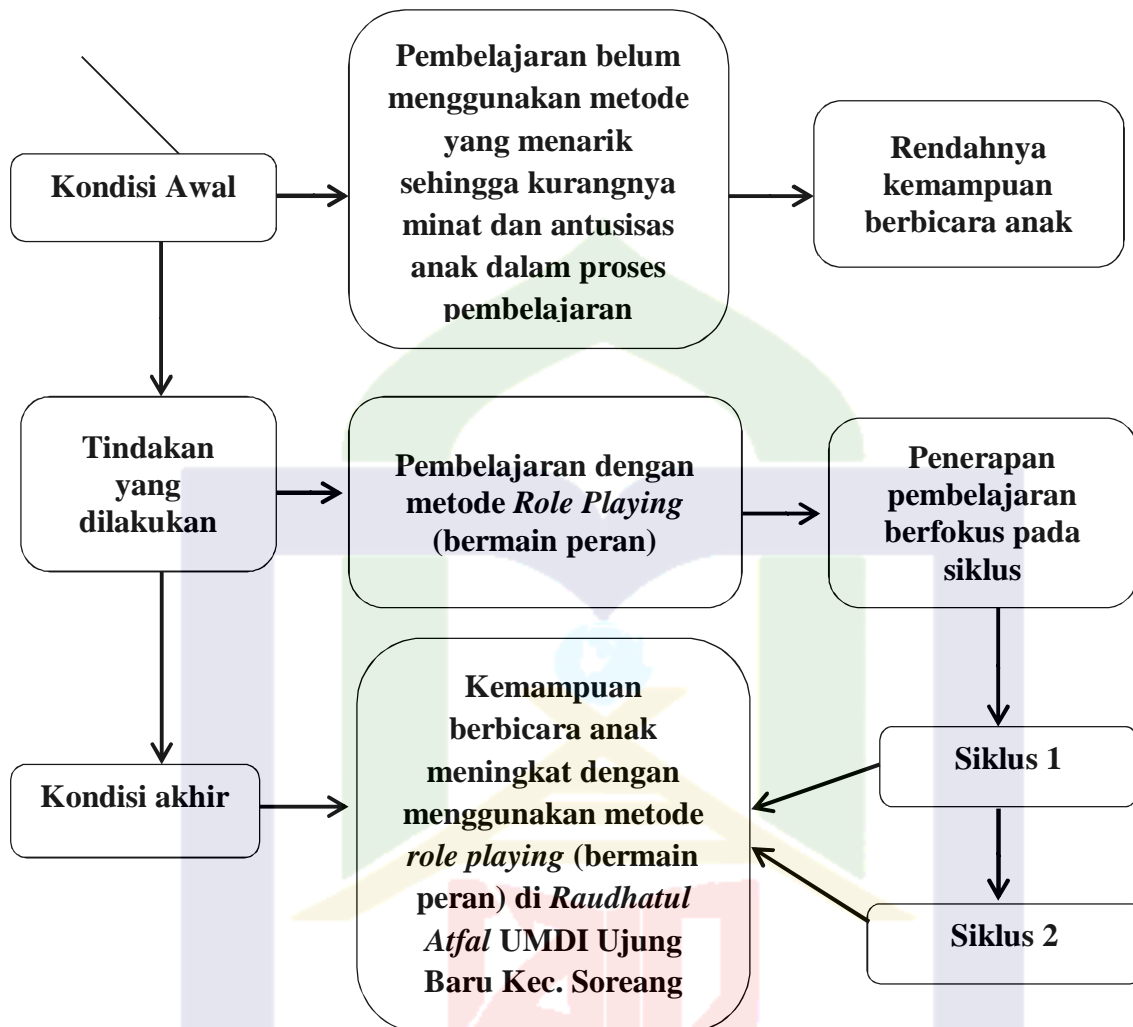
C. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi awal (kondisi awal) yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa keterampilan berbicara pada anak di *Raudhatul Atfal* Umdil Ujung Baru Kec. Soreang diidentifikasi masih mengalami kesulitan dan tergolong rendah dalam kemampuan berbicara. Pembelajaran peningkatan kemampuan berbicara yang selama ini dilakukan oleh guru di kelas masih mengalami beberapa hambatan yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara anak tersebut.

Penyebab rendahnya kemampuan berbicara anak yaitu pembelajaran belum menggunakan kegiatan yang menarik dan bervariasi sehingga anak merasa bosan dengan proses keterampilan berbicara yang dilakukan guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga mengurangi minat dan antusias peserta didik karena tidak adanya media pendukung, serta rasa malu yang tinggi yang dimiliki anak dan kurangnya minat anak dalam berbicara.

Berhubungan dari masalah tersebut, diperlukan suatu tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak. Salah satu metode yang ingin diterapkan peneliti yaitu metode bermain peran, dengan metode bermain peran ini menyajikan cara yang lebih efektif dan efisien untuk membantu anak dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Dikatakan efektif karena penerapan metode bermain peran akan lebih menghemat waktu, hal ini dikarenakan karena siswa dapat tampil praktek berbicara secara kelompok. Dikatakan efisien karena, dengan bermain peran anak dihadapkan pada situasi bermain sambil belajar, pada umumnya permainan adalah hal yang paling menarik untuk anak-anak usia dini, adapun tahapan pembelajaran metode *role playing* berfokus pada siklus 1 dan siklus 2.

Pada kondisi akhir diharapkan terdapat peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran pada anak usia dini. Untuk lebih jelasnya judul penelitian ini yaitu “ Penggunaan Metode *Role Playing*(Bermain Peran) Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang”. Maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut.



Bagan 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan kelas sebagai berikut: Penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat menstimulasi kemampuan berbicara pada anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia dini kelompok A, Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru Kec. Soreang tahun pelajaran 2021, dengan jumlah peserta didik 18 peserta didik yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Di kelas tersebut kondisi peserta didik heterogen (berbeda-beda kemampuannya).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

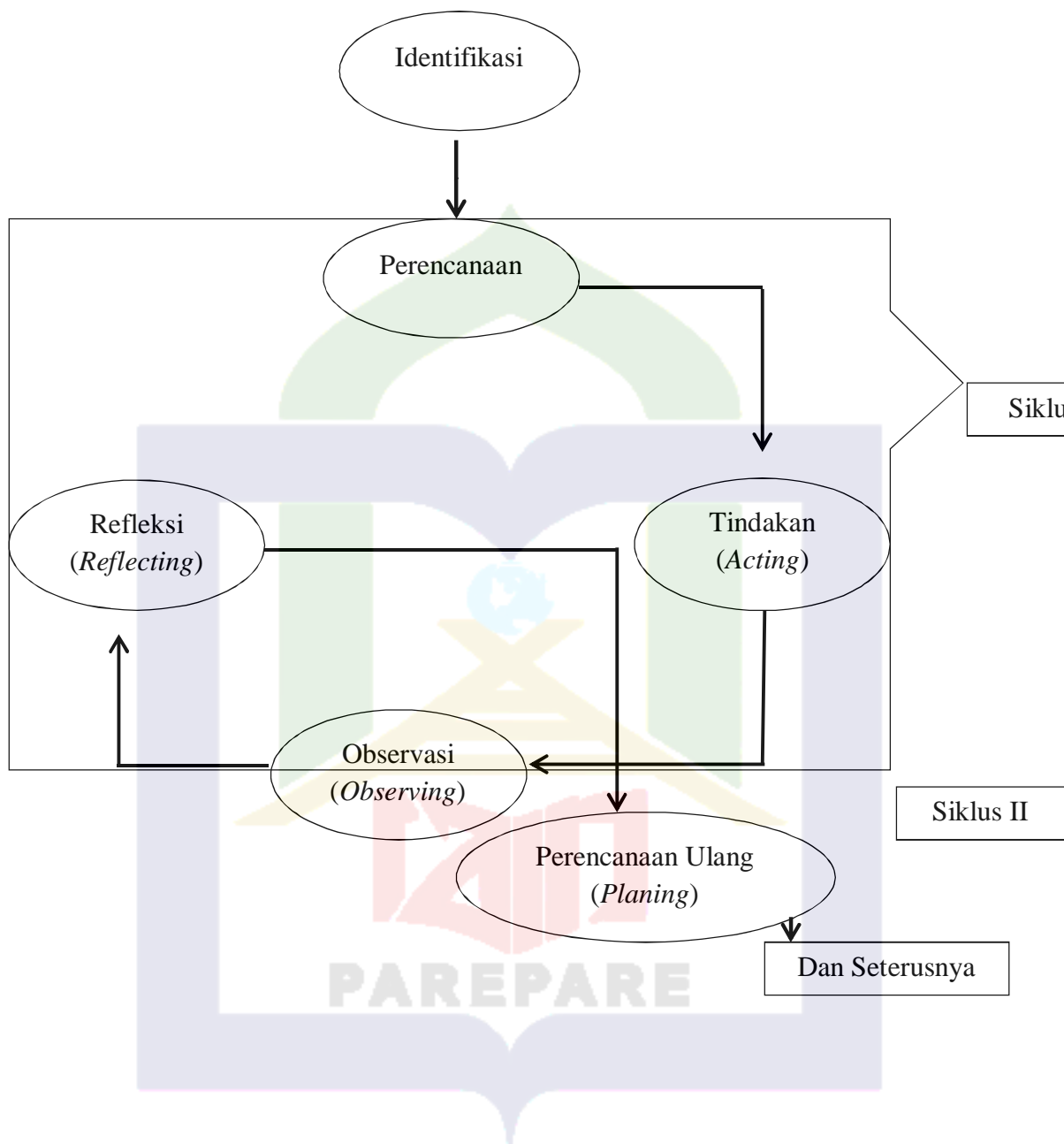
Dalam penelitian ini penulis memiliki lokasi di Jln. Andi Sinta Kec. Soreang karena tempat didirikannya Yayasan/ Pendidikan Raudhatul Atfal Umdil Ujung Baru.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan setelah proposal diseminarkan dan mendapat surat izin untuk meneliti. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan lamanya untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data.

C. Prosedur Penelitian

prosedur penelitian ini dalam setiap siklusnya tercakup 4 kegiatan yaitu: 1) menyusun rancangan tindakan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Sistem prosedur penelitian ini digambarkan pada gambar sebagai berikut:



Bagan 2. Alur PTK Menurut Kurt Lewin

Tahap 1: Menyusun Rancangan Tindakan (*planning*)

Dalam tahap ini penelitian menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.¹ Penelitian membuat rencana-rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kelas yang akan dilakukan penelitian .

Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap kedua ini penelitian mulai menerapkan isi rancangan yang sudah disusun pada tahap pertama dalam proses pembelajaran. Rencana-rencana yang sudah disusun pada tahap pertama diterapkan pada kelas yang dijadikan penelitian. Pelaksanaan pada tahap ini adalah guru dalam mengimplementasikan pembelajaran sebaiknya tidak keluar dari apa yang telah direncanakan, dan dilakukan dengan cara yang wajar, tidak dibuat-buat. Hal ini perlu diperhatikan agar sesuai dengan tujuan semula.

Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Tahap ketiga yaitu pengamatan (*observing*). Menurut Prof. Supardi observasi yang dimaksud pada tahap ketiga adalah pengumpulan data yakni, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh tindakan yang dilakukan kepada peserta didik, apakah tindakan yang dilakukan sudah mencapai sasaran atau belum. Pada langkah ini, peneliti harus menguraikan jenis data yang dikumpulkan, cara mengumpulkan dan alat atau instrumen pengumpulan data (angket, wawancara, observasi dan lain-lain).² Pengamatan atau observasi ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitian.

¹Suharsimi Arikunto, Suharjono dan Suparti, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2009), h. 17.

²Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta : Diva Press, 2011), h. 63.

Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)

Refleksi dapat dilakukan jika pelaksanaan tindakan telah selesai dilakukan. Pada tahap ini penelitian melakukan refleksi terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan, yakni “ mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.”³ Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap ketiga atau disebut juga dengan istilah evaluasi diri. Apakah pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, ataukah masih ada kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

1. Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian ini langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tindakan siklus 1

a. Tahap Perencanaan Tindakan (*planning*)

- 1) Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru.
- 2) Membuat lembar observasi bagi guru dan peserta didik untuk melihat proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan metode bermain peran. Lembar observasi tentang kinerja guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Membuat rancangan pembelajaran
- 4) Membuat lembar kerja peserta didik dalam menggunakan metode bermain peran

³Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta:PT.Bumi Aksara, 2009), h. 17.

- 5) Membuat alat atau evaluasi untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode bermain peran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Langkah-langkah kegiatan dalam RPP:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Mengucapkan salam, berdoa dan menayakan kabar
 - b) Melakukan senam untuk menumbuhkan semangat anak
 - c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - d) Mengabsen dan membentuk kelompok
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru memberikan aturan dan arahan dalam bermain peran
 - b) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran
 - c) Guru memberikan tugas sesuai kelompoknya
 - d) Anak bermain sesuai dengan peran yang dipilih /diinginkan
 - e) Guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain peran
- 3) Kegiatan Akhir
 - a) Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dipelajari dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari tadi.
 - b) Menutup dengan berdoa dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan . observasi dilakukan dengan mengumpulkan data yaitu kinerja guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran.

d. Refleksi

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah: mencatat hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusun perancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai.

Refleksi terhadap proses belajar mengajar ini perlu dilakukan antara peneliti dan pengamatan untuk menemukan penyebab mencari jalan pemecahannya. Dengan demikian diharapkan pada akhir siklus tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai.

2. Pelaksanaan Penelitian

Tindakan Siklus II sebagai berikut:

a. Tahap pelaksanaan tindakan (*planning*)

- 1) Mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru.
- 2) Memberikan lembar observasi kepada guru dan peserta didik untuk melihat proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan metode bermain peran. Lembar observasi tentang kinerja guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran
- 4) Membuat lembar kerja bagi peserta didik dalam menggunakan metode bermain peran

- 5) Membuat alat evaluasi untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menerapkan metode bermain peran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

Langkah – langkah kegiatan dalam RPP:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Mengucapkan salam, berdoa dan menayakan kabar
 - b) Melakukan senam untuk menumbuhkan semangat anak
 - c) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
 - d) Mengabsen dan membentuk kelompok
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru memberikan aturan dan arahan dalam bermain peran
 - b) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran
 - c) Guru memberikan tugas sesuai kelompoknya
 - d) Anak bermain sesuai dengan peran yang dipilih /diinginkan
 - e) Guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain peran
- 3) Kegiatan Akhir
 - a) Guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dipelajari dan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari tadi.
 - b) Menutup dengan berdoa dan salam.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan . observasi dilakukan dengan mengumpulkan data yaitu kinerja guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran.

d. Refleksi

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah: mencatat hasil observasi, mengevaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, mencatat kelemahan-kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan perancangan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data dari penelitian PTK ini adalah:

a. Peserta Didik

- 1) Untuk mendapatkan data tentang keterampilan berbicara selama proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode bermain peran.
- 2) Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi metode pembelajaran bermain peran pada anak didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diupayakan agar bisa mendapatkan data yang benar-benar valid, maka peneliti melakukan pengumpulan dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana penelitian melakukan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian dengan maksud untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.⁴ Pada pendidikan anak usia dini, metode observasi dapat dilakukan dengan memerhatikan secara cermat melalui pengamatan. Peneliti dapat berperan aktif atau partisipatif baik yang terbatas maupun yang penuh, melakukan interaksi dan komunikasi langsung dengan anak dalam berbagai kesempatan. Perspektif anak pada dasarnya dapat dipahami dan ditangkap melalui semua aktivitas yang dilakukan anak, termasuk bahasa tubuh, raut muka, mimik di wajah, warna suara, gerakan seluruh tubuh dan teriakan-teriakan hasil karya atau apapun yang dihasilkan anak.⁵ Selain itu, teknik observasi juga dimaksudkan untuk melihat dan mengamati perubahan anak yang tumbuh dan berkembang. Dengan melihat momen-momen tertentu, maka seorang observasi dapat menentukan mana yang diperlukan dan yang tidak diperlukan.

Seorang peneliti mengamati secara langsung dilapangan sebagai seorang pengamat yang berperan serta secara lengkap untuk memperoleh sebuah keyakinan gambaran sebuah kondisi selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan awal/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Menurut Sutrisno Hadi, dari segi pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi dua yaitu⁶ sebagai berikut:

⁴Dr. Ahmadi, *Metode Penelitian Sosial* (Makassar: Rayhan Intermedia, 2015), h. 99.

⁵Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Pendekatan Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*, h.107.

⁶Indah Permata Sari, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Origami Pada Siswa Kelompok B2*, (Lampung: IAIN Raden Intan Lampung 2017), h.45

- 1) Observasi berperan serta. Dalam observasi ini, penulis terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
- 2) Observasi non partisipan. Dalam observasi ini, penulis tidak terlibat langsung terhadap apa yang di observasi dan hanya sebagai pengamat atau responden.

b. Wawancara

Selain menggunakan metode observasi, penelitian juga menggunakan metode wawancara(interview) untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung.⁷ Wawancara kualitatif sering disebut dengan wawancara terbuka dan mendalam. Terbuka artinya penelitian mengajukan pertanyaan yang memungkinkan atau memberi peluang bagi subjek yang ditanya memberikan jawaban yang rinci dan mendalam.⁸ Wawancara tersebut dilakukan peneliti untuk mendapat informasi.

Wawancara digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila penelitian ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila penelitian ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini iyalah wawancara bebas yaitu dalam wawancara penelitimenyiapkan panduan wawancara panduan berupa pertanyaan untuk disajikan tetapi dengan cara bagaimana pertanyaan itu dapat diajukan. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode

⁷Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Angkasa,1993), h. 64

⁸Nusa Putra dan Ninin Dwilestari,*Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*, h.131.

role playing (bermain peran)dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip, buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau huku-hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian tersebut.⁹

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan gambaran umum sekolah atau *Raudhatul Atfal Umdi Ujung Baru Kec. Soreang*. Data tersebut merupakan data mengenai letak geografis, sejarah berdirinya, jumlah peserta didik, keadaan guru, tenaga administrasi, struktur organisasi, peraturan sekolah, kurikulum pendidikan, materi tentang perkembangan bahasa dan sarana fasilitas. Metode ini juga mendukung penulis dalam menunjang kelengkapan obyek data penelitian.

Pada pendidikan anak usia dini,beberapa dokumen yang biasanya dipelajari dan dianalisis antarlain adalah rencana pelaksanaan pembelajaran harian (Rpph), jadwal kegiatan, buku laporan perkembangan anak, catatan anekdot, foto dan video kegiatan anak, dan buku komunikasi orang tua dan guru.

d. Unjuk Kerja

Unjuk kerja adalah penelitian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas, dalam penelitian ini unjuk kerja yang dimaksud adalah pada saat peserta didik melakukan pembelajaran/permainan bermain peran yang dimana penilaian unjuk kerja ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan berbicara.

⁹S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, h. 181

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Catatan Lapangan (*Field Note*)

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa selama proses penelitian berlangsung sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik. Hal ini dikarenakan berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan peserta didik, suasana sekolah, dan kegiatan lain yang dapat diketahui dari catatan lapangan.

2. Lembar Observasi

Observasi adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan kepada objek secara langsung maupun tidak langsung.¹⁰ Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktifitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran yang dilaksanakan guru dan peneliti. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 3.1: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar				
2.	Guru memimpin senam untuk menumbuhkan rasa semangat anak				

¹⁰Muhaimin Ali, Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi, (Bandung : Angkasa , 1985), h. 91.

3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				
4.	Guru mengabsen dan membentuk kelompok				
5.	Guru memberikan aturan dan arahan dalam bermain peran				
6.	Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran				
7.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kelompoknya masing-masing				
8.	Bermain sesuai dengan peran yang dipilih/diinginkan				
9.	Guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain peran				
10.	Guru melakukan tanya jawab melalui pelajaran yang telah dilakukan				
11.	Menutup dengan doa dan salam				

Tabel 3.2: Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Peserta didik menjawab salam guru dan membaca doa bersama serta merespon guru.				
2.	Peserta didik merespon apersepsi dari guru.				
3.	Peserta didik mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan.				
4.	Peserta didik memperhatikan ketika guru mengabsen dan membagi kelompok				
5.	Peserta didik mendengarkan aturan dan arahan yang disampaikan guru dalam bermain peran				
6.	Peserta didik memperhatikan guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran				
7.	Peserta didik memperhatikan tugas				

	yang telah diberikan guru				
8.	Peserta didik bermain sesuai dengan peran yang telah dipilih/yang diinginkan				
9.	Peserta didik diawasi dan didampingi guru dalam bermain peran				
10.	Peserta didik merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pelajaran yang telah dilakukan				
11.	Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru.				

3. Pedoman Wawancara

Tekhnik wawancara merupakan tekhnik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan instrumen yaitu pedoman wawancara.¹¹“Wawancara atau interview dapat diartikan sebagai tekhnik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu.¹²Tekhnik wawancara dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh data siswa yang belum tuntas dalam keterampilan berbicara.

Selain itu wawancara juga digunakan memperoleh informasi tentang kemampuan berbicara anak usia dini. Adapun daftar pertanyaan yang digunakan dalam wawancara adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- a. Kendala guru saat mengajar
- b. Kesulitan dalam keterampilan berbicara
- c. Metode yang digunakan saat pembelajaran
- d. Standar kelulusan
- e. Presentasi ketuntasan belajar anak

¹¹Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Reverensi, 2012), h. 71

¹²Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, h.96.

4. Dokumentasi

Tehnik dokumentasi ini merupakan penelaan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dalam studi dokumentasi penelitian dapat mencari dan mengumpulkan data teks atau image, kemudian menganalisisnya.¹³ Dokumentasi yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara anak selama proses pembelajaran pada waktu tindakan berupa RPP, foto dan nilai hasil belajar anak.

5. Unjuk kerja

Unjuk kerja adalah penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas. Penilaian unjuk kerja ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan berbicara, adapun instrumennya sebagai berikut:

Tabel 3.3 : Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

No	Nama	Unsur yang dinilai			Skor	Na	Ket
		Pelafalan	Intonasi	Ekspresi			
1.							
2.							
Dst.							
KKM = >75		Jumlah					
		Prosentasi Ketuntasan Belajar					

Tabel 3.4 : Penilaian Kemampuan Berbicara

No	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat kurang	Jika pelafalan kalimat cukup tepat	Jika pelafalan kalimat tepat

¹³Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Referensi, 2012), h.73

			tepat		
2.	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3.	Ekspresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting, sebab dari hasil dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang di ajukan peneliti. Untuk menganalisis data-data tentang penerapan metode bermain peran yang dilakukan dengan cara mengobservasi aktifitas guru, aktifitas peserta didik dan untuk menilai keterampilan berbicara diambil dari data unjuk kerja digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad \text{rumus.....3.1}$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah semua nilai peserta didik}}{\text{jumlah peserta didik}} \quad \text{rumus.....3.2}$$

Dengan menggunakan rumus diatas, penulis menggunakan kriteria sebagai berikut:

76 – 100 = sangat baik

51 – 75 = baik

26 – 50 = tidak baik

0 – 25 = sangat tidak baik

Selain menghitung nilai akhir diperlukan juga menghitung presentase keterampilan berbicara siswa untuk mengetahui peningkatan jumlah peserta didik yang memenuhi indikator kinerja, penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum N} = 100\% \quad \text{rumus.....3.3}$$

Keterangan :

P : presentasi ketuntasan keterampilan berbicara

$\sum x$: jumlah peserta didik yang tuntas belajar

$\sum N$: jumlah peserta didik

Adapun indikator penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak yaitu rata-rata nilai anak >75 atau dalam kategori sangat bagus.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pelaksanaan prasiklus dilakukan pada bulan juni 2021. Peneliti mendatangi sekolah untuk meminta izin penelitian kepada pihak sekolah agar dapat melakukan penelitian tindakan kelas. Saat peneliti ada di sekolah Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Peneliti meraa senang bertemu dengan guru-guru dan Kepala Sekolah yaitu ibu Berlian,S.Pd. kita saling berjama tangan dan memperkenalkan diri serta menyampaikan tujuan dan maksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin untuk melakukan observasi dengan berbagai temuan yang berupa permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang.

Sasaran utama penelitian yaitu peserta didik kelompok A yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yaitu mengadakan kegiatan survei awal untuk mengetahui keadaan sebenarnya serta mencari informasi dan kendala dalam proses pembelajaran yang berfokus pada aspek berbicara. Setelah peneliti melakukan wawancara denga guru kelompok A peneliti mengetahui bahwa materi pembelajaran yang berfokuskan kepada kemampuan berbicara dirasa sulit bagi peerta didik. Hal ni menyebabkan peerta didik dalam kemampun berbicara belum mencapai KKM, sehingga kemampuan peserta didik dalam kompotensi berbicara khususnya pada metode bermain peran masih rendah.

Dari hasil wawancara dengan guru kelompok A yakni Ibu Hamdana,S.Pd.AUD. Masih banyak peserta didik yang belum maksimal dalam aspek

berbicara. Dari 18 peserta didik hanya 20% (3 peserta didik) yang dikategorikan lulus dalam kemampuan berbicara.

Tabel 4.1 : Nilai Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelompok A RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang Sebelum Diterapkan Metode Bermain Peran.

No	Nama	Nilai				Keterangan	
		*	**	***	Skor	T	TT
1.	Najwa Ramadhan Rahmat	50	50	60	53,3		√
2.	A. Muh Rafa Askaputra Makkarumpa	55	53	50	52,6		√
3.	Muh. Aimar Jinan Fayi	60	65	50	58,3		√
4.	Sitti Khumaerah	50	60	50	53,3		√
5.	Wahyu Hari Murti Arfandi	77	75	75	75,6	√	
6.	Muh. Gibran Hanani	55	52	60	55,6		√
7.	Githa Raisa	65	70	70	68,3		√
8.	Athillah Ramadhan Hasbi	65	65	75	66,6		√
9.	Randy Al Muhtaram S	60	50	55	55		√
10.	Andwan Vid Ramadhan	50	50	50	50		√
11.	Luthfy Alfarabi Asrul	77	78	76	77	√	
12.	Aisyah Putri	70	65	70	68,3		√
13.	Andi Tenri Maulidah Bahdal	60	55	55	56,6		√
14.	Muhammad Nun Nawawi	65	70	70	68,3		√
15.	Fatini Firzanah Parhan	75	77	78	76,7	√	
16.	Akifa Shafana Naura	55	60	55	55		√
17.	Nurul Magfirah	65	70	50	61,6		√
18.	Muh Rafa Athalah	70	75	75	73,3		√
KKM = >75		Jumlah			1,125,4	3	15
		Nilai rata-rata			62,52		
		Presentasi Ketuntasan Belajar			20%		

Dari tabel diatas skor diperoleh dari menjumlahkan perolehan nilai 1, 2, 3 dan kemudian dibagi menjadi 3.dengan keterangan nilai yang dimaksud yaitu nilai:

*= Menggunakan intonasi yang tepat

**= Menggunakan suara yang jelas

***= Berbicara dengan lancar

Berikut ini rumus perhitungan prosentase ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik setelah mengikuti pembelajaran pada pra siklus dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Prosentase ketuntasan keterampilan berbicara} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa dalam kelas}} \times 100\% \\ &= \frac{3}{18} \times 100\% \\ &= 20\%\end{aligned}$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{nilai rata - rata} &= \frac{1,125,4}{18} \\ &= 62,52\end{aligned}$$

Analisis diatas, menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara peserta didik pada pra siklus belum maksimal, karena pada pra siklus peserta didik yang tuntas dalam memenuhi KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga prosentase ketuntasan pada keterampilan berbicara peserta didik yang didapat yaitu 20% atau dari 18 peserta didik hanya 3 peserta didik yang tuntas. Prosentase ketuntasan peserta didik diperoleh dari membagi siswa yang tuntas dengan jumlah keseluruhan siswa dan dikali prosentase maksimal yakni 100%. Dari ketuntasan belajar yang diperoleh masih jauh dengan harapan yang lebih dari atau sama dengan 75% (>75%) dari keseluruhan

jumlah peserta didik dikelas, dengan nilai KKM >75%. Selain prosentase yang belum belum memenuhi KKM nilai rata-rata siswa juga masih jauh diatas KKM yaitu 62,52. Nilai tersebut diperoleh dari menjumlahkan semua nilai yang diperoleh peserta didik kemudian membagi nilai tersebut sebanyak jumlah peserta didik. Oleh karena itu, hasil dari pra siklus dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan siklus 1.

2. Siklus 1

Adapun tindakan pada siklus 1 dilaksanakan 1 kali pertemuan pada tanggal 27 oktober 2021. Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada siklus 1 ialah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

berdasarkan pengamatan dan pencatatan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Pada pra siklus diperoleh informasi sebagai data awal bahwa sebanyak 15 peserta didik (80%) yang belum mencapai KKM >75 dan yang mencapai nilai KKM sebanyak 3 peserta didik (20%). Setelah dilakukan pengamatan ternyata sebagian besar peserta didik belum mampu berbicara dengan lancar, suara yang tidak jelas serta intonasi yang tidak tepat. Sehingga diadakan konsultasi dengan guru kelompok A mengenai alternatif peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Peneliti menyusun RPP, yang sebelumnya telah diperlihatkan kepada guru kelompok A *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec.Soreang. Kemudian RPP dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan peneliti. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun 1 × pertemuan. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk 1 × pertemuan adalah 2 jam pelajaran. Siklus 1 dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2021. Perencanaan RPP mencakup penentuan : standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, langkah-langkah /skenario pembelajaran, media, metode serta sistem penilaian.

2). Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung

a. Ruang belajar

Ruang belajar yang digunakan adalah ruang belajar yang bisa digunakan setiap hari. Kursi diatur sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan.

b. Media pembelajaran

Selain menggunakan metode bermain peran , peneliti memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memerangkan tokoh dengan mudah sesuai dengan peran masing-masing.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan rencangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan rencana pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan. Siklus 1 dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 27 oktober 2021. Materi yang

diajarkan adalah bermain peran dokter dan pasien. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran, media penunjang yang digunakan yaitu disesuaikan dengan tokoh drama yang diperankan masing-masing.

Ketika guru dan peneliti masuk ke dalam ruang kelas kondisi kelas masi ramai dan peserta didik sedang bermain-main dengan temanya, namun setelah guru memberikan perintah untuk duduk dan diam, peserta didik mulai diam dan duduk rapi mendengarkan arahan dari guru. Adapun proses pelaksanaan pembelajaran mengaju pada rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat yakni pada kegiatan awal pembelajaran, guru mrngucapkan salam, berdoa dan menanyakan kabar, melakukan senam untuk menumbuhkan semangat peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan metode bermain peran serta mengabsen peserta didik dan membagi kelompok.

Adapun kegiatan inti yaitu dimana guru memberikan/menyampaikan aturan dan arahan dalam bermain peran, kemudia guru dan peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain peran contohnya obat-obatan yang terbuat dari plastisin, baju dokter, baju suster, tensi, stetoskop serta alat pendukung lainnya, guru memberikan tugas sesuai kelompoknya dan menjelaskan kepada peserta didik sesuai dengan peran yang telah dipilih masing-masing, setelah peserta didik mengerti dengan perannya masing-masing, tetapi pada saat guru memanggil salah satu kelompok untuk maju mereka tidak mau, mereka masih terlihat malu-malu akhirnya setelah guru memberikan pengertian dan arahan sehingga mereka siap maju ke depan. Kemudia mempersilahkan peserta didik untuk mulai bermain peran sesuai dengan peran yang dipilih dan diinginkan, yang tak terlepas dari pengawasan dan dampingan guru dan peneliti pada saat peserta didik bermain peran.

Kegiatan akhir penutup diisi dengan melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilakukan apakah peserta didik dapat menceritakan kembali peran yang telah mereka perankan saat proses pembelajaran bermain peran telah dilakukan, tetapi pada kegiatan ini masih banyak peserta didik yang belum bisa menceritakan kembali peran yang telah mereka perankan, meteka masi terlihat malu-malu, tetapi akhirnya dengan bantuan guru peserta didik akhirnya mau menceritakan kembali peran yang telah mereka perankan. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama peserta didik, berdoa dan menutup dengan salam.

c. Observasi

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan peserta didik, pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan siswa. Adapun hasil yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1). Hasil observasi pengamatan aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung di Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec.Soreang.

Tabel 4.2 : lembar Observasi Aktivitas

Guru RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Siklus 1

No	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Guru memulai Pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik untuk berdoa sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar			√	
2.	Guru memimpin senam untuk menumbuhkan rasa semangat anak		√		
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik			√	
4.	Guru mengabsen dan membentuk kelompok			√	
5.	Guru memberikan aturan dan arahan dalam bermain peran				√
6.	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain peran			√	
7.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kelompoknya masing-masing			√	
8.	Bermain sesuai dengan peran yang dipilih/diinginkan			√	
9.	Guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain peran			√	
10.	Guru melakukan tanya jawab melalui pelajaran yang telah dilakukan		√		

11.	Menutup dengan berdoa dan salam		√		
Sekor Perolehan		31			

Keterangan :

* = Sangat tidak baik

** = Tidak baik

*** = Baik

**** = Sangat baik

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{31}{44} \times 100\% \\ &= 70,5 \text{ (Baik)} \end{aligned}$$

Tabel 4.3 : Keterangan Nilai Akhir

Nilai akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
76 – 100	Sangat Baik

Dari data di atas peneliti bisa mengetahui nilai aktivitas guru dikategorikan baik. Pada siklus 1 ini guru terlihat dapat membuat peserta didik cukup aktif dalam pembelajaran namun masih ada beberapa aspek yang harus lebih ditingkatkan lagi diantaranya ketika guru memimpin senam untuk menumbuhkan semangat peserta didik masih kurang antusias mengikuti guru, guru melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dll.

2). Hasil observasi terhadap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang

Tabel 4.4: Lembar Observasi

Aktivitas Peserta Didik RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, Siklus 1

No	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Peserta didik menjawab salam guru dan membaca doa bersama serta merespon guru			√	
2.	Peserta didik merespon apersepsi dari guru		√		
3.	Peserta didik mendengarkan saat yujuan pembelajaran disampaikan		√		
4.	Peserta didik memperhatikan ketika guru mengabsen dan membagi kelompok		√		
5.	Peserta didik mendengarkan aturan dan arahan yang disampaikan guru dalam bermain peran		√		
6.	Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran		√		
7.	Peserta didik memperhatikan tugas yang telah diberikan guru	√			
8.	Peserta didik bermain sesuai dengan peran yang telah dipilih/yang diinginkan	√			
9.	Peserta didik diawasi dan didampingi guru dalam bermain peran			√	
10.	Peserta didik merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pelajaran yang telah dilakukan	√			

11.	Peserta didik membaca doa dan menjawab salam dari guru		√		
SKOR PEROLEHAN		21			

Keterangan:

* = Sangat Tidak Baik

** = Tidak Baik

*** = Baik

**** = Sangat Baik

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{21}{44} \times 100\% \\ &= 47,7 \text{ (Tidak Baik)} \end{aligned}$$

Tabel 4.5: Keterangan Nilai Akhir

Nilai Akhir	Kriteria
0 -25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
76 -100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode bermain peran yang difokuskan kepada peserta didik tergolong kategori tidak baik, pada kegiatan awal peserta didik terlihat antusias saat menjawab salam, berdoa bersama dan pada saat guru menanyakan kabar. tetapi pada saat guru memimpin senam untuk menumbuhkan semangat peserta didik, peserta didik terlihat ramai sendiri, dan pada saat guru menyampaikan tujuan pembelajaran peserta didik malah ribut dan

mengobrol dengan peserta didik yang lain serta masi adapula peserta didik yang terlihat bingung.

Pada saat inti pembelajaran, ketika guru menyampaikan aturan dalam bermain peran peserta didik tidak terlalu memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru di atas, dan pada saat guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain peran peserta didik kurang tenang dan mereka ribut ingin mengambil alat-alat yang telah disediakan tadi, serta pada saat guru mrrmpersilahkan peserta didik bermain peran sesuai dengan peran yang telah dipilihnya masi ada beberapa peserta didik yang belum memahami penjelasan guru tentang bagaimana cara bermain peran yang baik dan benar karena peserta didik kurang serius mempelajari/mengetahui teks yang harus dikatakan sesuai dengan peranya masing-masing.

3). Hasil unjuk kerja siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

Tabel 4.6 : Hasil Unjuk Kerja

Siklus 1 RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

No	Nama	Unsur yang dinilai												Skor	Na	Ket	
		Pelafalan				Intonasi				Ekspresi						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Najwa Ramadhani Rahmat		√				√						√	7	58		√
2.	A. Muh Rafa Askaputra Makkarumpa			√			√						√	8	66		√

3.	Muh. Aimar Jinan Fayi		√				√			√		6	50		√
4.	Sitti Khumaerah		√				√			√		7	58		√
5.	Wahyu Hari Murti Arfandi			√				√		√		10	83	√	
6.	Muh. Gibran Hanani			√			√			√		10	83	√	
7.	Githa Raisa			√			√			√		9	75		√
8.	Athillah Ramadhani Hasbi		√				√			√		8	66		√
9.	Randy Al Muhtaram S			√			√			√		10	83	√	
10.	Andwan Vid Ramadhan		√				√			√		5	41		√
11.	Luthfy Alfarabi Asrul				√		√			√		11	91	√	
12.	Aisyah putri		√				√			√		6	50		√
13.	Andi Tenri Maulidah Bahdal			√			√			√		10	83	√	
14.	Muhammad Nun Nawawi		√				√			√		6	50		√
15.	Fatini Firzanah Parhan				√			√		√		11	91	√	
16.	Akifa Shafana Naura				√		√			√		11	91	√	
17.	Nurul Magfirah		√				√			√		8	66		√
18.	Muh Rafa Athalah			√			√			√		10	83	√	

KKM = >75	Jumlah	153	1,268	8	10
	Nilai Rata-rata	70,44			
	Presentasi ketuntasan belajar pada keterampilan berbicara	44%			

Tabel 4.7 : Kriteria Penilaian

No.	Unsur Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat kurang tepat	Jika pelafalan kalimat cukup tepat	Jika pelafalan kalimat tepat
2.	Intonasi	Jika intonasi pengucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3.	Ekspresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dirumuskan nilai sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{1,268}{18} \\ &= 70,44 \end{aligned}$$

Untuk menghitung prosentasi keterampilan berbicara peserta didik yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{18} \times 100\%$$

= 44% (Rendah)

Keterangan :

P : Prosentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Σx : jumlah Peserta Didik Yang Tuntas Belajar

Σn : jumlah Peserta Didik

Tabel 4.8 : Keterangan Presentasi

Presentasi	Kriteria
0% - \leq 25%	Sangat Rendah
26% - \leq 50%	Rendah
51% - \leq 75%	Tinggi
76% - \leq 100%	Sangat Tinggi

Dari pengamatan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik kelompok A *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, dengan menggunakan metode bermain peran masi tergolong dalam kategori rendah namun, jika dibandingkan dengan hasil pra siklus sudah mengalami peningkatan. Dibuktikan dari hasil unjuk kerja peserta didik dari pra siklus hanya 3 peserta didik yang tuntas sedangkan dari hasil siklus 1 yakni 8 peserta didik yang tuntas dari 18 peserta didik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok A *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Yang dimana siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya (pra siklus). Dengan penerapan metode bermain peran, telah berhasil membuat peserta didik bersemangat dalam belajar dalam meningkatkan aspek berbicara. Namun peneliti belum merasa

puas, karena masi banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM pada kemampuan berbicara. Peneliti berharap semua peserta didik lancar berbicara sehingga tidak ada lagi peserta didik yang tidak mampu berbicara ketika disuruh guru untuk tampil di depan kelas. Berikut catatan lapangan peneliti.

No.	Kendala / Kesulitan	Solusi / Saran Perbaikan
1.	Masi ada terdapat beberapa peserta didik yang kurang disiplin saat pembelajaran berlangsung	Guru bersikap lebih tegas lagi agar peserta didik disiplin
2.	Masi terdapat beberapa peserta didik yang kemampuan berbicaranya rendah dan belum mencapai nilai KKM	Diberikan bimbingan khusus setelah jam pembelajaran seesai
3.	Bermain peran kurang maksimal karena peserta didik masih merasa malu-malu	Sebaiknya pembagian peran/dialog disesuaikan dengan kemampuan siswa

3. Siklus II

Setelah melihat hasil pada siklus 1 yang kurang memuaskan, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 4 November 2021, dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dokter-dokteran, pada penelitian tindakan kelas ini siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan waktu 2×35 menit atau sekitar 2 jam pelajaran. Adapun tahap-tahap pada siklus II iyalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

rencangan tindakan siklus II merupakan tindak lanjut evaluasi dari pelaksanaan siklus I. Pada tahap ini diupayakan untuk lebih maksimal untuk

menyempurnakan kekurangan yang ada pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1). Guru meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam menerapkan metode bermain peran.
- 2). Meninjau kembali rancangan pembelajaran (RPP) yang disiapkan oleh siklus II dengan melakukan revisi sesuai hasil refleksi siklus I.
- 3). Menyusun lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik.
- 4). Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung

- a. Ruang belajar

Ruang belajar yang adalah ruang belajar yang biasa digunakan setiap hari, kursi dan meja diatur sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan.

- b. Media pembelajaran

Selain menggunakan metode bermain peran peneliti juga memerlukan bantuan sebuah media pembelajaran berupa baju dokter, baju perawat, stetoskop, obat-obatan yang terbuat dari plastisin, tensi dan lain-lain sebagainya, untuk mempermudah peserta didik dalam memerankan tokoh yang telah dipilih serta memberikan rasa percaya diri pada peserta didik dalam melakukan permainan bermain peran dengan menggunakan media-media yang telah disiapkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun pada tahap perencanaan. Siklus 1 dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan pada tanggal 27 oktober 2021, sedangkan pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 4 November 2021 dengan waktu 2 jam pelajaran. Indikator pembelajaran adalah peserta didik mampu memerangkan tokoh/peran yang telah diberikan dalam bermain peran. Media penunjang yang digunakan yakni media sederhana yang telah disiapkan oleh guru dan peneliti yang disesuaikan dengan tokoh drama yang diperangkan.

Ketika guru dan peneliti masuk kedalam kelas, semua peserta didik sudah duduk rapi dan diam. Mereka tidak ribut lagi dan kejar-kejaran, mereka semua lebih disiplin. Melihat semua peserta didik lebih baik guru dan peneliti lebih bersemangat pula dalam memberikan pelajaran.

Pada kegiatan awal pembelajaran, guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar (bagaimana kabarnya hari ini anak-anak, sudah makan dirumah, sudah berpamitan dengan orang tua, sudah belajar tadi malam). Serta kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran. Memimpin doa bersama peserta didik, menundukan kepalah dan mengangkat kedua tangan.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai bermain peran dokter-dokteran, serta menyampaikan teknik pembelajaran yang akan dilakukan yakni bermain peran. Pada kegiatan tersebut ketika guru menjelaskan di

atas peserta didik mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, mereka sudah tidak ramai lagi bersama temannya. Hal tersebut dibuktikan dengan banyak siswa yang sudah menjawab apa yang ditanyakan oleh guru.

Ketika guru mempersilahkan kelompok untuk maju kedepan mereka sudah tidak merasa malu dan ragu-ragu lagi, guru menjelaskan kepada peserta didik yang mendapatkan peran dan dialog sehingga peserta didik tahu tugasnya masing-masing jika menjadi dokter atau suster serta menjadi pasien. Setelah itu guru mempersilahkan peserta didik bermain peran, guru mengatur jalanya bermain peran untuk meminimalisir terjadinya kekeliruan, sehingga cerita yang diperangkan dapat dipahami peserta didik.

Kegiatan akhir pembelajaran atau penutup diisi dengan Kegiatan akhir penutup diisi dengan melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilakukan apakah peserta didik dapat menceritakan kembali peran yang telah mereka perankan saat proses pembelajaran bermain peran telah dilakukan, pada kegiatan ini peserta didik sudah tidak merasa malu-malu untuk menceritakan kembali peran yang telah di perankan pada saat bermain peran, dan pada saat guru akan mengakhiri pembelajaran peserta didik tidak mau, dan meminta untuk bermain peran lagi karena seru dan bisa tertawa. Guru memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa kita akan bertemu lagi Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama peserta didik, berdoa dan menutup dengan salam.

c. Observasi

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dan peserta didik. Pengamatan dilakukan dengan

menggunakan lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran ialah sebagai berikut:

1). Hasil observasi pengamatan aktivitas guru seama kegiatan pembelajaran berlangsung di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

**Tabel 4.9 : lembar Observasi Aktivitas Guru
di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, Siklus II**

No.	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Guru memulai Pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak semua peserta didik untuk berdoa sebagai pembuka pelajaran serta menanyakan kabar				√
2.	Guru memimpin senam untuk menumbuhkan rasa semangat peserta didik			√	
3.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				√
4.	Guru mengabsen dan membentuk kelompok				√
5.	Guru memberikan aturan dan arahan dalam bermain peran kepada peserta didik				√
6.	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain peran				√
7.	Guru memberikan tugas sesuai dengan kelompoknya masing-masing			√	
8.	Bermain sesuai dengan peran yang dipilih/diinginkan				√
	Guru mengawasi dan				

9.	mendampingi anak dalam bermain peran				√
10.	Guru melakukan tanya jawab melalui pembelajaran yang telah dilakukan			√	
11.	Menutup dengan berdoa dan salam				√
Sekor Perolehan		41			

Keterangan :

* : Sangat tidak baik

** : Tidak baik

*** : Baik

**** : Sangat baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{41}{44} \times 100$$

$$= 93,18 \text{ (Sangat Baik)}$$

Tabel 4.10 : Keterangan Nilai Akhir

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
26 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
76 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru di atas, dapat disimpulkan bahwa guru sudah melakukan tugasnya dengan baik. Hal itu terlihat dari jumlah nilai yang diperoleh, 93,18 (Sangat Baik). Pada siklus II ini guru sudah sangat baik dalam melakukan tugasnya dalam menyajikan pembelajaran kepada peserta didik.

2). Hasil observasi terhadap peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang

Tabel 4.11 : lembar Observasi

Aktivitas Peserta Didik di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang, Siklus II

No.	Kegiatan	Skor			
		*	**	***	****
1.	Peserta didik menjawab salam guru dan membaca doa bersama serta merespon guru				√
2.	Peserta didik merespon apersepsi dari guru			√	
3.	Peserta didik mendengarkan saat tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru			√	
4.	Peserta didik memperhatikan ketika guru mengabsen dan membagi kelompok				√
5.	Peserta didik mendengarkan aturan dan arahan yang disampaikan guru dalam bermain peran				√
6.	Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain peran				√
7.	Peserta didik memperhatikan tugas yang telah diberikan guru			√	
8.	Peserta didik bermain sesuai dengan peran yang telah dipilih/yang diinginkan				√
9.	Peserta didik diawasi dan didampingi guru dalam bermain peran				√
10.	Peserta didik merespon ketika guru melakukan tanya jawab mengenai pelajaran yang telah dilakukan			√	
11.	Peserta didik membaca doa dan				√

	menjawab salam dari guru				
Sekor Perolehan		40			

Keterangan :

- * : Sangat Tidak Baik
- ** : Tidak Baik
- *** : Baik
- **** : Sangat Baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{40}{44} \times 100$$

$$= 90,90 \text{ (Sangat Baik)}$$

Tabel 4.12 : Keterangan Nilai Akhir

Nilai Akhir	Kriteria
0 – 25	Sangat Tidak Baik
25 – 50	Tidak Baik
51 – 75	Baik
76 – 100	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang dengan metode bermain peran yang difokuskan pada kegiatan peserta didik tergolong kategori sangat baik. Pada kegiatan awal peserta didik terlihat antusias saat menjawab salam dan berdoa bersama serta pada saat guru menanyakan kabar kepada peserta didik, pada saat guru melakukan senam peserta didik terlihat antusias mengikuti gerakan yang

dilakukan guru di depan, meskipun masi ada satu atau dua peserta didik yang berbicara sendiri.

Pada saat inti pembelajaran ketika guru membagikan kelompok dan mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan peserta didik, peserta didik tidak lagi ribut atau kejar-kejaran tetapi peserta didik memperhatikan pada saat guru menyampaikan langkah-langkah dan arahan dalam bermain peran semua peserta didik memahami penjelasan dari guru dan sangat antusias memahami peran yang telah mereka pilih sendiri. Serta ketika guru meminta peserta didik untuk tampil didepan kelas untuk bermain peran peserta didik berlomba-lomba untuk tampil didepan terlebih dahulu.

Pada kegiatan penutup, tanya jawab yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik berjalan dengan baik, peserta didik juga serentak ikut serta dalam membaca doa dan menjawab salam.

3). Hasil unjuk kerja siswa pada kegiatan pembelajaran berlangsung di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

Tabel 4. 13 : Hasil Unjuk Kerja Siklus II RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang

No.	Nama Siswa	Unsur yang dinilai												Skor	NA	Ket	
		Pelafalan				Intonasi				Ekspresi						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Najwa Ramadhani Rahmat			√				√					√	10	83	√	
2.	A . Muh Rafa AzkaPutra Makkarumpa				√				√				√	11	91	√	
3.	Muh. Aimar Jinan Fayi				√				√				√	11	91	√	
4.	Sitti				√				√				√	11	91	√	

	Khumaerah																		
5.	Wahyu Hari Murti Arfandi			√				√			√			11	91	√			
6.	Muh. Gibran Hanani		√					√			√			11	91	√			
7.	Ghita Raisa			√				√			√			12	100	√			
8.	Athillah Ramadhani Hasbi		√				√				√			10	83	√			
9.	Radhy Al Muhtaram S			√			√				√			11	91	√			
10.	Andwan Vid Ramadhan		√				√				√			9	75			√	
11.	Luthfy Alfarabi Asrul			√			√				√			11	91	√			
12.	Aisyah Putri		√				√				√			10	83	√			
13.	Andi Tenri Maulidah Bahdal		√				√				√			10	83	√			
14.	Muhammad Nun Nawawi			√			√				√			11	91	√			
15.	Fatinih Firzanah Parhan			√			√				√			12	100	√			
16.	Akifa Shafana Naura			√			√				√			12	100	√			
17.	Nurul Magfirah		√				√				√			10	83	√			
18.	Riska Pertiwi			√			√				√			11	91	√			
KKM = >75		Jumlah											194	1,609	17	1			
		Nilai rata-rata											89,38						
		Presentasi ketuntasan belajar pada keterampilan berbicara											94%						

Tabel 4.14 : Kriteria Penilaian

No.	Unsur yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pelafalan	Jika pelafalan kalimat tidak tepat	Jika pelafalan kalimat kurang tepat	Jika pelafalan kalimat cukup tepat	Jika pelafalan kalimat tepat
2.	Intonasi	Jika intonasi ucapan tidak tepat	Jika intonasi pengucapan kurang tepat	Jika intonasi pengucapan cukup tepat	Jika intonasi pengucapan tepat
3.	Ekapresi	Jika ekspresi tidak sesuai	Jika ekspresi kurang sesuai	Jika ekspresi cukup	Jika ekspresi sesuai

Untuk mengetahui nilai rata-rata peserta didik dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata} &= \frac{1,609}{18} \\ &= 89,38 \end{aligned}$$

Untuk menghitung presentasi keterampilan berbicara peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

$$P = \frac{17}{18} \times 100\%$$

$$= 94\% \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Keterangan :

P : Presentasi ketuntasan keterampilan berbicara

Σx : Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

ΣN : Jumlah peserta didik

Tabel 4. 15 : keterangan presentasi

Presentasi	Kriteria
0% - \leq 25%	Sangat Rendah
26% - \leq 50%	Rendah
51% - \leq 75%	Tinggi
76% - \leq 100%	Sangat Tinggi

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik kelompok A dengan menggunakan metode bermain peran tergolong kategori sangat tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah siswa yang memiliki nilai \geq KKM berjumlah 17 peserta didik. Perasaan senang peserta didik terhadap kemampuan berbicara sangat meningkat ketika diterapkannya metode bermain peran, dan daam engaplikasikannya peserta didik sangat antusias dalam menerima peran/karakter yang dipilihnya.

Dari hasil unjuk kerja peserta didik pada siklus II diatas tergolong sangat tinggi karena prosentasi ketuntasan keterampilan berbicara pada kelompok A Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang meningkat sangat pesat yakni 94%.

d. Refleksi

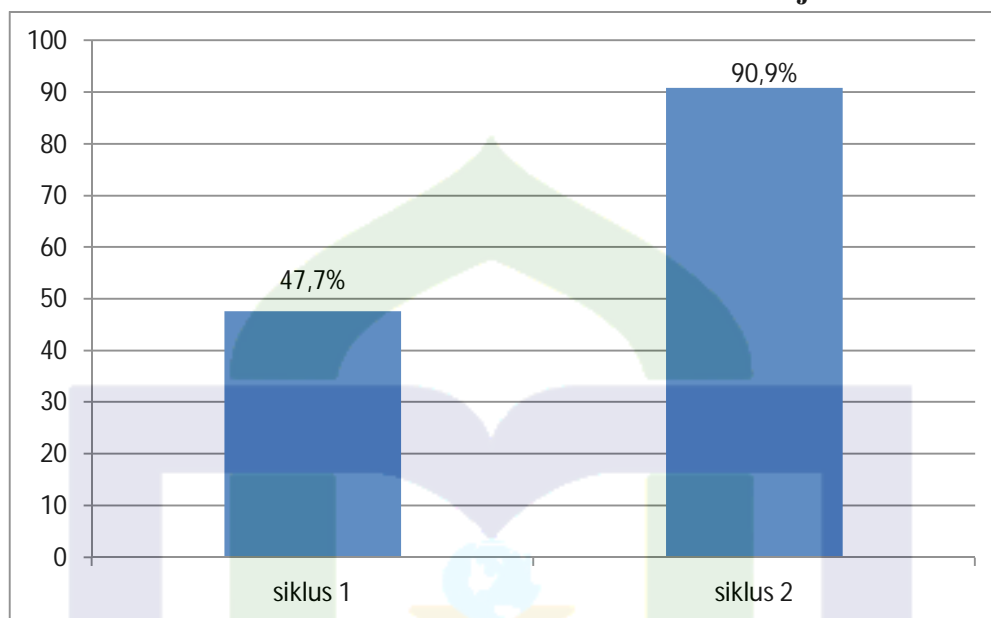
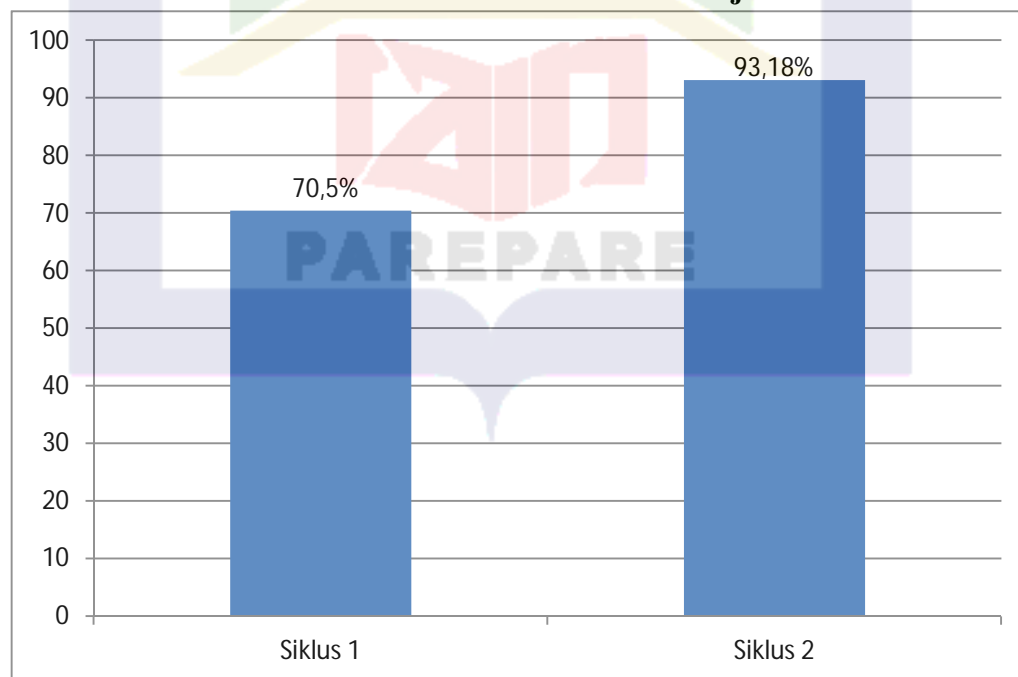
Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa kualitas meningkatnya keterampilan berbicara, siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan dari kondisi siklus I. Bertumbuh dari perbaikan pada siklus I dibuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran pada siklus II ini juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik. Secara garis besar peserta didik merasa senang dan

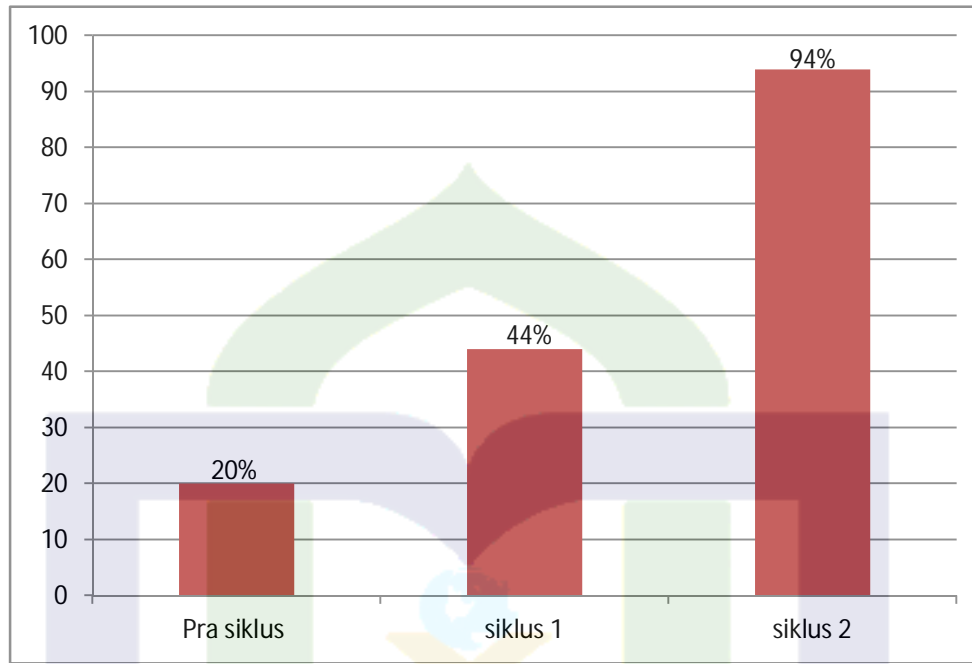
antusias dalam melakukan kegiatan karena peserta didik belajar sambil bermain peran dengan temanya. Oleh karena itu penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Keberhasilan penerapan metode bermain peran ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelompok A yaitu ibu Salmiah Aisyah S,Pd. Menurut beliau pelaksanaan metode bermain peran bisa membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri serta dalam kemampuan berbicara peserta didik. Sebelum diterapkannya metode bermain peran peserta didik merasa malu-malu ketika diminta guru untuk berbicara, namun ketika diterapkannya metode bermain peran peserta didik merasa senang karena dapat mengekspresikan dirinya secara utuh.

B. PEMBAHASAN

Dari hasil unjuk kerja peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I sampai siklus II diperoleh data tentang keterampilan berbicara peserta didik, dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang adalah sebagai berikut:

Grafik 4.1:Grafik Observasi**Aktifitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran****Grafik 4.2 : Grafik Observasi****Aktifitas Guru Pada Proses Pembelajaran**

Grafik 4.3 : Grafik Peningkatan Keterampilan Berbicara

Hasil penelitian ini akan disajikan dalam bentuk peningkatan dari hubungan antar siklus. Berdasarkan pengamatan dari analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelompok A melalui metode bermain peran di Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.

Pada kegiatan pra siklus terlihat jelas bahwa keterampilan berbicara peserta didik kelompok A masi dalam kategori sangat rendah, ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru masi menggunakan metode bercerita, meskipun dalam hal ini peran guru sudah maksimal, namun tidak mendukung peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar saja. Jadi tidak heran jika peserta didik merasa bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat dilihat dengan besarnya prosentase

keterampilan berbicara peserta didik hanya sebesar 20% dengan jumlah 3 peserta didik.

Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada pra siklus dan siklus I mengalami peningkatan dari 20% menjadi 44%. Hal tersebut terjadi karena adanya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, pada siklus I peserta didik tidak hanya menjadi pendengar saja, tetapi mereka ikut terlibat dalam pelaksanaan belajar mengajar.

Dengan adanya kekurangan-kekurangan pada siklus I peneliti melakukan perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II. Berdasarkan data hasil penelitian, ketuntasan peserta didik dalam keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari 44% menjadi 94%. Hal tersebut terjadi karena adanya kerjasama antara kelompok sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika ada salah satu peserta didik ada yang tidak aktif mereka dapat termotivasi oleh teman kelompoknya. Selain itu pada siklus II guru dan peneliti melakukan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II ini kategori keterampilan berbicara pada anak tergolong sangat baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti melalui penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik kelompok A Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang berjalan dengan baik, siklus I nilai akhir aktivitas guru diperoleh sebesar 70,5 dengan kategori baik, sedangkan nilai akhir peserta didik pada siklus I diperoleh 47,7 dengan kategori tidak baik, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus II. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I yakni 70,5 (baik) menjadi 93,18 (sangat baik) pada siklus II. Nilai akhir aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I yakni 47,7 (tidak baik) menjadi 90,90 (sangat baik) pada siklus II.
2. Efektifitas dalam penggunaan metode *role playing* pada peserta didik kelompok A Raudhatul Atfal UMDI Ujung Baru kec. Soreang mengalami peningkatan. Siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,44% dan hasil presentasi ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik ialah 44% (rendah) hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I peserta didik belum memenuhi kriteria presentasi ketuntasan keterampilan berbicara yang ditentukan. Hal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dan

diperoleh nilai rata-rata 89,38% dan presentasi ketuntasan keterampilan menjadi 94% (sangat baik).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam peaksanaan pembelajaran khususnya aspek perkembangan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Bagi Guru, guru dalam mengajar hendaknya menggunakan metode bermain peran dalam aspek perkembangan bahasa khususnya pada aspek berbicara, penggunaan metode bermain peran yan dimaksudkan agar pembelajaran tidak terasa membosankan dan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan bicarannya.
3. Bagi peserta didik,
Hendaknya lebih mengembangkan inisiatif dan keberanian dalam menyamakan pendapat pada saat proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan sehingga dapat meningkatkan prestasi beajar. Hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembeajaran dan rajin belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-karim.

Ahdar, *Ilmu Pendidikan*, (Parepare:IAIN Parepare Nusantara Press),2021.

Azizah, Nur,Yuli, Kurniawati Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negri Semarang, Indonesia *Journal of Early Childhood Education Studies*, 2013.

Amaniyah, Inqidloatul, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendongeng Melalui Metode Bermain Peran di Kelas III MI As-syafiyyah Pomahanjangan Turi Lamongan*, 2018.

Anita, Sri dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta Universitas Terbuka).2009.

Anujaya, Benidiktus, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta :media akademi), 2016.

A'la, Miftahul, *Quantum Teaching* (Jogjakarta: Diva Press), 2012.

Alfin, Jauharoti, *Keterampilan Dasar Berbahasa* (Surabaya : Pustaka Intelektual), 2009.

Ahmadi, *Metode Penelitian Sosial* (Makassar: Rayhan Intermedia), 2015.

Atmala, Titi, *Mengembangkan Kecerdasan Intraperson Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*, (Lampung, UIN Raden Intan), 2017.

B. Deporter, dan Hemacki, M. *Quantum Learning* , (Bandung: Kaifa), 2000.

Chaer, Abdul, *Psikolinguistik Kajian Teoritik* (Jakarta: Rineka),2003.

Depertemen Agama RI, *Al-qur'an dan terjemahan* (Jakarta : Syamil Quran, 2017).

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini Depertemen Pendidikan Nasional 2003, *Modul Pembuatan Dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun* (Jakarta DEPDIKNAS, 2003).

Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000).

Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Tiga Tahun Pertama*, (Bandung:PT Refika Aditama), 2007.

Damayanti, Deni, *senang dan bahagia menjadi guru PAUD* (Yogyakarta: Araska)

- Dhieni, Nurbiyana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka), 2005.
- Fadillah, M, *edutainment pendidikan anak usia dini , menciptakan pembelajaran menarik kreatif, dan menyenangkan*, (Jakarta: kencana), 2014.
- Hasiban, Moejono, *proses belajar mengajar*, (Bandung: remaja Rosdakarya), 2012.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Bumi Aksara), 2004.
- Handayanta, Jumanta, *Model dan Metode Pembelajaran kreatif dan berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia), 2017.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara), 2004.
- Henri, Guntur, Tragian, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa),2008.
- Hermawan, Acep, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bndung: Remaja Rosdakarya), 2014.
- Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Reverensi), 2012.
- Journal, *of Education Action Research*, Volume 3, Number 2 Tahun Terbit, 2019.
- Joenaiddi, Abdul, Muis, *Guru Asyik Murit Fantastik*, (Yogyakarta : DIVA Press), 2018.
- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha , Vol, 7(1) , pp, 50 , p-ISSN:2613-9669; e-ISSN 2613-9650, 2019.
- Latif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* , (Jakarta: Prenadamedia Group).
- Mulyanti, *Terampil Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenada Media Group), 2015.
- Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan anak*, (Tangerang selatan :Universitas terbuka), 2012.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Nurbiana, Dhieni, *Metode Pengembangan Bahas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* ,(Yogyakarta :Aswajaya Pressindo), 2013.
- Nurgiantoro Burhan, *Penilaian Dalam Pelajaran Bahasa Dan Sastra* (Yogyakarta: BPFE), 2001.

- Nusa, Putra dan Ninin, Dwilestari, *Pendekatan Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2003.
- Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta:DIVA Press), 2013.
- Siska, Yulia, *Penerapan Metode Bermain Peran (ROLE PLAYING) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini* Tahun, 2011.
- Sanjaya, Wina, *strategi pembelajaran*,(Jakarta: kencana), 2008.
- Said, Alamansyah dan Andi, Budimanjaya, *95 strategi mengajar multiple intelegences* (Jakarta ; kencana), 2015.
- Saddono, Khunharu, St, Y, Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu), 2014.
- Suharsimi, Arikunto, Suharjono dan Suparti, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara,), 2009.
- Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta : Diva Press), 2011.
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta),2008.
- Tra, Nusa dan Ninin, Dwilestari,*Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Tukiran, *model-model pembelajaran inovatif dan efektif* .
- Tragian, Henry, Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Wahyuni, Sri, dkk, 2008. *Bahasa Indonesia 1*, (Surabaya:Lapis-PGMI).
- Yus, Anita, *Penilaian perkembangan belajar anak* , (jakarta: kencana), 2011.
- Yulia, *Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Mikro Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun*, e-journal PG PAUD, 2017.

LAMPIRAN-LAMPIRAN





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakri No. 08 Soreang Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 Fax.24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.3135/In.39.5.1/PP.00.9/10/2021

Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian

H a l : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Walikota Parepare
C.q. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,
Kota Parepare

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Asriani
Tempat/Tgl. Lahir : Kalolok, 01 Desember 1998
NIM : 17.1800.020
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX (Sembilan)
Alamat : Kalolok, Desa Sali-Sali, Kec. Lembang, Kab. Pinrang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

"Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Menstimulus Kemampuan Berbicara Anaka Di *Raudhatul Atfal* UMDI Ujung Baru Kec. Soreang"

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober sampai bulan November Tahun 2021.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 08 Oktober 2021

Wakil Dekan I,



Mahlan Thalib

Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah



SRN IP000718

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Facimile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 720/IP/DPM-PTSP/10/2021

- Dasar :
1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
 3. Peraturan Walikota Parepare No. 45 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

MENGIZINKAN

KEPADA : **ASRIANI**
 NAMA : **ASRIANI**
 UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
 Jurusan : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
 ALAMAT : **KALOLO**
 UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK DI RAUDATHUL ATFAL UMDI UJUNG BARU KECAMATAN SOREANG)**

LOKASI PENELITIAN : **KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE (RAUDHATUL ATFAL UMDI UJUNG BARU KEC. SOREANG)**

LAMA PENELITIAN : **18 Oktober 2021 s.d 18 November 2021**

- a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
- b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
 Pada Tanggal : **21 Oktober 2021**

Pit. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE



Dra. Hj. AMINA AMIN

Pangkat : **Pembina Utama Muda, (IV/c)**
 NIP : **19630808 198803 2 012**

Biaya : Rp. 0,00

• UJITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1

• Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah

• Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**

• Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai Sertifikasi Elektronik





RAUDATUL ATFAL UMDI UJUNG BARU
KECEMATAN SOREANG
KOTA PAREPARE
Jl. Andi sinta no.42 kota parepare

SURAT KETERANGAN

Nomor : ~~14~~ /D /RA /UMDI / UB/ IV / 2021

Yang bertanda tangan dibawah ini , Kepala RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare menerangkan bahwa:

Nama : Berlian, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah RA UMDI Ujung Baru Kota Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Asriani
Nim : 17.1800.020
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK DI RAUDHATUL ATFAL UMDI UJUNG BARU KEC. SOREANG*" dari tanggal 18 Oktober s.d 18 November 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebagai mana mestinya.

Parepare, 22 November 2021
Kepala sekolah

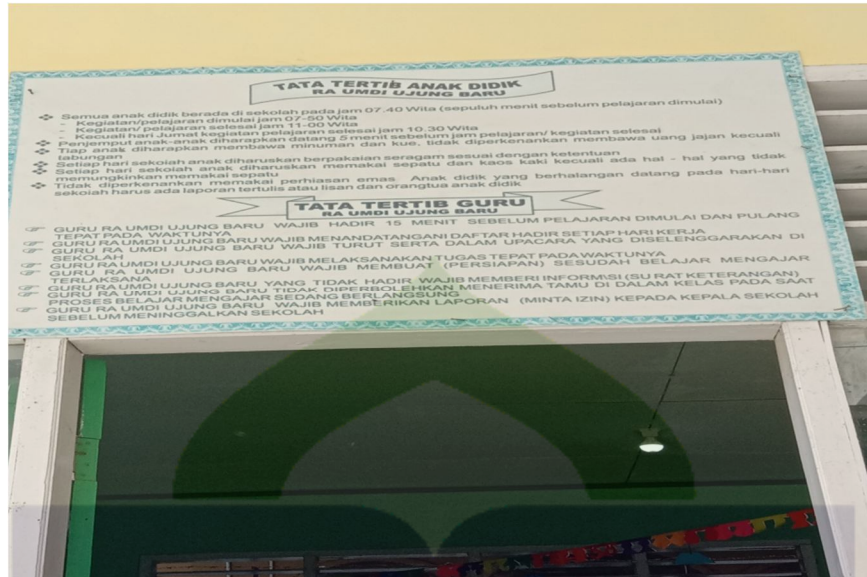


Berlian, S.Pd





PAREPARE











PAREPARE



PAREPARE



BIOGRAFI PENULIS



ASRIANI, Lahir Pada Tanggal 01 Desember 1998 Di Kalolo, Kec. Lembang Kab. Pinrang. Merupakan Anak Ke 2 Dari 8 Bersaudara, Buah Hati Dari Bapak Aming Dan Ibu Syamsiah. Penulis Memulai Pendidikannya di SDN IMPRES PEM. Mariri dan Lulus Pada Tahun 2011 dan Melanjutkan Pendidikan Ke Sekolah Menengah Pertama di MTS DDI Kaballangan dan Lulus Pada Tahun 2014 dan Melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA NEGERI 2 POLEWALI Dinyatakan Lulus Pada Tahun 2017, dan Melanjutkan Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Tahun 2017. Penulis Melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Sidrap, Sulawesi Selatan, dan Melaksanakan

Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Kec. Baraka Kab. Enrekang. Penulis dapat Menyelesaikan Studinya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Parepare pada Tahun 2022 dengan Judul Skripsi : Penggunaan Metode Role Playing Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak di RA UMDI Ujung Baru Kec. Soreang.