

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INDONESIA ANAK KELOMPOK B TK SATYA KUMARA

Putu Etti Susiani¹, Ketut Pudjawan², Ndara Tanggu Renda³

¹Jurusan PG PAUD,²Jurusan TP, ³Jurusan PGSD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ¹putuettis@yahoo.com, ²ketutpudjawan@gmail.com,
³ndara.renda@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa setelah penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka gambar pada anak kelompok B Semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Satya Kumara Tegallenga. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelompok B Semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Satya Kumara Tegallenga. Data penelitian tentang peningkatan kemampuan berbahasa dikumpulkan dengan metode observasi dan wawancara. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan bahasa sebesar 27,75%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan berbahasa anak pada siklus I adalah 58,5% (kriteria rendah) dan meningkat menjadi 86,25% pada siklus II (kriteria tinggi). Jadi penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka gambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2012/2013 di TK Satya Kumara Tegallenga.

Kata kunci: metode *role playing*, kemampuan bahasa Indonesia, media boneka gambar

Abstract

This present study aimed at improving the students' language skills through the application of role playing method assisted by the use of doll image media at the students' group B of TK Satya Kumara Tegallenga in the second semester of the academic year 2012/2013. The study itself was designed in the form of an action-based research which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation/evaluation and reflection. The subjects were 20 students group B of TK Satya Kumara Tegallenga in the second semester of the academic year 2012/2013. The data obtained from observation with a sheet format observation instrument and interviews. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis. The analyzed data showed that there was 27,75% the improvement of the students achievement. It was shown from the average score of the students language skill in the first cycle was 58,5 % (low criteria) then improved to 86,25 % at the second cycles (high criteria). So the application of the role playing method assisted by the use of doll image media could improve the ability in language skill of the students group B of TK Satya Kumara Tegallenga in the second semester of the academic year 2012/2013.

Key words: role playing method, language ability, dolls image media

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai dengan enam tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan kata lain, pendidikan usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak sangat mengutamakan pendidikan yang berpusat pada anak atau "*child centre*". Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat (14) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Tugas utama guru Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Banyak orang berpandangan bahwa pendidikan bagi anak baru dimulai pada usia tujuh tahun ketika anak mulai memasuki pendidikan Sekolah Dasar (SD). Menurut hasil riset para ahli di bidang neurologi dinyatakan bahwa waktu yang sangat tepat untuk memaksimalkan potensi kecerdasan anak harus dimulai ketika anak menginjak usia tiga tahun pertama (Nuarca 2009:68). Pada usia inilah anak diberikan rangsangan pendidikan melalui bermain dengan berbagai alat permainan karena semakin dini anak diberikan rangsangan maka semakin optimal pula perkembangan dan pertumbuhan anak (Nuarca 2009:68).

Oleh karenanya pembaharuan pendidikan haruslah dilakukan dari Jenjang Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang lebih mengutamakan pada peletakan dasar kearah pembinaan tumbuh kembang anak dengan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak baik fisik maupun non

fisik (Nuarca 2009:10). Pendidikan Anak Usia Dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya agar anak dapat memasuki pendidikan lebih lanjut.

Optimalisasi perkembangan anak dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang sesuai dengan anak haruslah memperhatikan usia anak, perkembangan psikologis serta kebutuhan spesifik anak sebagai individu yang unik. Metode pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan kegiatan dan lebih banyak menekankan pada aktivitas anak dibandingkan dengan aktivitas guru.

Berbagai macam metode pembelajaran terdapat dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran di kelas bisa berjalan lancar dan kondusif. Jenis-jenis metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) antara lain adalah metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode karya wisata, metode demonstrasi, metode *role playing* atau bermain peran, metode eksperimen. Metode-metode tersebut sangat sesuai diterapkan untuk anak usia dini dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, (Trianto 2011:96).

Pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini haruslah disesuaikan dengan dunianya, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif. *Role Playing* kepada anak ditunjukkan untuk mengembangkan secara lebih optimal seluruh aspek pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar. *Role playing* dapat diberikan secara individual maupun secara kelompok, harus jelas dan dapat dipahami oleh anak. Kejelasan penentuan batas tugas yang harus diselesaikan anak akan memperkecil kemungkinan anak membuang-buang waktu dan tenaga untuk suatu kegiatan yang bisa bermakna bagi anak.

Mengingat bahwa anak berada pada tahap pra-operasional, yang belum bisa berpikir secara abstrak, untuk itu peran

media sangat penting dalam proses penyampaian pesan agar anak mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Jika metode dan media pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan maka anak akan terbantu untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Salah satu kemampuan anak yang bisa dikembangkan adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan bahasa bisa dikembangkan pada usia prasekolah yaitu pada usia Taman Kanak-Kanak (TK). Kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak usia dini bukan saja memperkenalkan dan mempersiapkan dirinya untuk belajar seperti mengenal huruf, menulis, berhitung, akan tetapi juga kemampuan secara intelektualnya, serta kepribadian dan lingkup sosial anak. Sholehuddin (2007:67) menyatakan bahwa pendidikan prasekolah dalam pembelajaran cenderung memiliki orientasi yang berbeda dengan pendidikan lainnya seperti jenjang sekolah dasar dan menengah. Hal ini karena proses pembelajaran pada jenjang pendidikan prasekolah tidak ditekankan pada pencapaian segi prestasi akademik, melainkan diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak. Selain kemampuan bahasa aspek lain yang tidak kalah pentingnya adalah afektif dan psikomotorik, kognitif, sosial, emosional, nilai-nilai agama juga perlu diperhatikan karena keseluruhannya akan memberikan dukungan yang sama terhadap pengembangan kemampuan bahasa tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap anak kelompok B Semester II dan observasi pembelajaran pada anak kelompok B semester II di TK. Satya Kumara Tegallenga Desa Kalisada-Kecamatan Seririt-Kebupaten Buleleng ditemukan permasalahan bahwa kemampuan dalam berbahasa sebagai tahapan proses bersosialisasi anak perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari 20 orang anak ternyata masih sebanyak 7 orang atau sama dengan 25% dari jumlah keseluruhan yang masih sangat rendah kemampuan berbahasanya. Sedangkan dilihat dari nilai rata-rata kelas hanya memperoleh nilai sebesar 52 (katagori rendah). Untuk mengatasi hal tersebut perlu

diadakan perubahan dalam proses pembelajaran dengan berbagai strategi, metode serta media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Berbagai penelitian membuktikan bahwa untuk meningkatkan kemampuan seorang anak, perlu diberikan stimulasi-stimulasi, latihan dan kesempatan. Untuk itu guru dan orang tua perlu tahu bagaimana cara atau metode pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yaitu dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang tepat agar anak dapat mencapai kompetensi yang ditetapkan. Menurut Trianto (2011:93), metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal sedangkan Moeslichatoen (1999:7) mengatakan pula bahwa metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran yang juga merupakan cara untuk mencapai tujuan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau pola yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berbahasa Indonesia pada anak kelompok B di TK Satya Kumara Tegallenga adalah menggunakan metode *role playing*. Roestiyah (1998:90) mengemukakan bahwa metode *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran dimana tekniknya menekankan kepada siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu dan metode *role playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik' (Hisyam Zaini,2008:98). Dalam proses *role playing* yang pertama, anak diminta untuk mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. Kedua, masuk dalam suatu situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang dipilih berdasar relevansi dengan pengetahuan

yang sedang dipelajari peserta atau materi kurikulum. Ketiga, bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu, dengan menyepakati untuk bertindak seolah-olah peran-peran tersebut adalah peran mereka sendiri. Keempat, menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama dan pada masa lalu untuk mengisi gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Pada kenyataannya media pembelajaran memiliki nilai praktis untuk mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa dan dapat mengatasi batas ruang kelas. Penggunaan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menarik apabila diterapkan dengan media pembelajaran yaitu media boneka gambar. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Sadiman (dalam Sayuti, 2012) mengatakan bahwa Media gambar akan membantu siswa dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks. Menurut Hamalik (dalam Sayuti, 2012) Media gambar adalah gambar yang tidak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik di lingkungan anak-anak maupun orang dewasa, mudah diperoleh dan ditunjukkan kepada anak-anak. Dari pengertian tersebut, bahwa media gambar selain terdapat dimana-mana, mudah diperoleh, dan ditunjukkan kepada anak-anak, merupakan alat bantu proses belajar mengajar, karena melalui gambar siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan di dalam kelas. Maka media boneka gambar adalah media pembelajaran yang dibuat dari sisa-sisa gambar dari majalah atau buku bergambar misalnya gambar orang, binatang, bunga, pemandangan, kemudian digunting dan ditempelkan pada kertas karton dan dibuatkan tangkai dari bambu/sumpit, kemudian bambu atau sumpit diikat dengan benang (Depdikbud, 1996:16).

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Ali, M.B:1997) menyatakan bahasa merupakan sistem bunyi yang berartikulasi yang dipakai

sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan, pikiran, perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa, serta percakapan (perkataan) yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik sedangkan Abdurrahman (2003:182) mengatakan bahwa bahasa merupakan suatu sistem komunikasi komunikasi yang terintegrasi, mencakup bahasa ujaran, membaca, dan menulis.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa bahasa adalah sebagai alat komunikasi yang dapat diartikan sebagai tanda, gerak, dan suara untuk menyampaikan isi pikiran kepada orang lain. Dengan demikian dalam berbahasa ada dua pihak yang terlibat, yaitu pihak penyampai isi pikiran. Dalam percakapan atau berdialog dipihak-pihak itu saling berganti fungsinya, antara penerima dan penyampai isi pikiran.

Laju perkembangan bahasa anak yang satu dengan lainnya berbeda, orang tua sering bingung menemukan anaknya belum mampu mengembangkan bahasanya dengan baik dibandingkan dengan anak seusianya. Hal ini terjadi karena perkembangan bahasa pada anak merupakan pengaruh dari berbagai faktor baik itu dari dalam diri individu (internal) dan juga luar individu (eksternal).

Menurut Suarni (2009:96), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa. Pertama, faktor intelegensi. Semakin cerdas anak, semakin cepat keterampilan berbicara dikuasai sehingga semakin cepat berbicara. Kedua, jenis disiplin. Anak yang dibesarkan dengan disiplin yang cenderung lemah lebih banyak berbicara dari pada anak-anak yang orang tuanya bersikap keras dan berpandangan bahwa anak-anak harus dilihat tetapi tidak didengar. Ketiga, posisi urutan anak. Anak sulung didorong untuk lebih banyak berbicara dari pada adinya dan orang tua lebih banyak mempunyai waktu untuk berbicara dengan adiknya. Keempat, besarnya keluarga. Anak tunggal didorong untuk lebih banyak berbicara dari pada anak-anak dari keluarga besar dan orang tuanya mempunyai lebih banyak waktu untuk berbicara dengannya. Kelima, status sosial ekonomi keluarga. Anak dalam keluarga kelas rendah, kegiatan keluarga cenderung kurang terorganisasi daripada keluarga kelas menengah dan atas. Keenam, status atau

ras. Mutu dan ketrampilan berbicara yang kurang baik pada kebanyakan anak yang berkulit hitam dapat disebabkan sebagai karena mereka dibesarkan dalam rumah-rumah dimana para ayahnya tidak ada atau kehidupan keluarga yang tidak teratur atau karena ibu harus bekerja di luar rumah. Ketujuh, mempergunakan dua bahasa. Meskipun anak yang berbahasa dua boleh berbicara sebanyak anak dari keluarga berbahasa satu, tetapi pembicaraannya sangat terbatas kalau ia berada dengan kelompok sebayanya atau dengan orang dewasa di luar rumah. Kedelapan, penggolongan peran jenis kelamin. Anak laki-laki diharapkan sedikit bicara dibandingkan dengan anak perempuan.

Pembelajaran akan menarik minat dan semangat belajar anak tanpa menimbulkan rasa kebosanan dalam mengikuti pembelajaran sambil bermain yang pada akhirnya anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa maka dari itu sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing*, guru hendaknya menyusun skenario sesuai kebutuhan. Dengan mengacu pada Rencana Kerja Harian (RKH) dan Kurikulum yang telah disusun. Hal ini perlu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan menarik, mencapai sasaran dan tidak melebihi alokasi waktu yang ditentukan.

Djamarah dan Aswan (1995:100) mengemukakan langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam menerapkan metode *role playing* (bermain peran) sebagai berikut. Pertama, tetapkan cerita yang menarik perhatian siswa untuk di bahas. Kedua, ceritakan kepada siswa mengenai isi atau jalan cerita yang akan diperankan. Ketiga, tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan peranannya di dalam kelas. Keempat, jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung. Kelima, beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya. Keenam, akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan. Ketujuh, akhiri bermain peran dengan cara berdiskusi tentang cerita yang mereka perankan. Kedelapan, mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, apakah siswa dapat

memahami jalan cerita sesuai dengan peranannya atau sebaliknya.

Djamarah dan Aswan (1995: 101) mengemukakan kelebihan metode *role playing* (bermain peran) sebagai berikut. Pertama siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. Kedua, siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Ketiga, bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Keempat, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya. Kelima, siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Keenam, bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Metode *role playing* (bermain peran) juga memiliki beberapa kelemahan (Djamarah dan Aswan, 1995:101-102). Pertama, sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif. Kedua, banyak memakan waktu. Ketiga, memerlukan tempat yang cukup luas. Keempat, sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton atau pengamat.

Selain metode pembelajaran, yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran pada anak usia dini adalah media belajar yang sesuai dengan perkembangan anak, karena media merupakan alat komunikasi yang mampu berperan sebagai perantara atau pengirim pesan. Pemilihan media disesuaikan dengan materi pembelajaran agar tidak terjadi kekeliruan dalam proses penyampaian pesan. peranan media pembelajaran sebagai berikut. Pertama, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, lebih jelas, tidak monoton dan lebih menarik sehingga tidak membosankan. Kedua, proses pembelajaran menjadi lebih

interaktif, dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif. Ketiga, efisiensi dalam waktu dan tenaga karena dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai karena siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Keempat, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Karena dengan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik. Kelima, media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran dimana dengan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar

Fungsi media pembelajaran yaitu pertama media dapat mempermudah kita mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya, Kedua, media membangkitkan keinginan dan minat baru, Ketiga media membangkitkan motivasi, merangsang anak untuk belajar. Keempat, dengan media akan mudah mengamati benda-benda atau binatang dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya. Kelima, memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Satya Kumara Tegallenga pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Satya Kumara Tegallenga. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Satya Kumara Tegallenga tahun pelajaran

2012/2013 yang berjumlah 20 orang dengan 10 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Siswa ini dipilih menjadi subjek penelitian sebab di kelompok B TK Satya Kumara Tegallenga, pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 ditemukan permasalahan-permasalahan dalam kemampuan berbahasa.

Penelitian tindakan kelas ini dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Darmadi, 2011:248). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Perencanaan yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana tindakan ini adalah menentukan tema dan sub tema, menyiapkan rencana kegiatan mingguan (RKM), menyusun rencana kegiatan harian (RKH), menyiapkan media boneka gambar yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, menyiapkan instrumen penilaian berupa instrument observasi dan wawancara kepada anak kelompok B semester II di Tk Satya Kumara Tegallenga. Tindakan adalah upaya yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti untuk melakukan perbaikan atau peningkatan yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan pada rancangan pelaksanaan ini adalah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dipersiapkan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan tindakan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat berdasarkan tema binatang.

Adapun pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru yaitu pertama guru memperlihatkan media boneka gambar dalam pembelajaran. Kedua, guru menjelaskan kegiatan kepada anak. Ketiga, guru memberikan contoh cara penggunaan media yang akan digunakan dalam belajar seperti boneka gambar. Keempat, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bercerita ke depan kelas dengan media boneka gambar. Kelima, guru mengatur posisi anak dalam pembelajaran, misalnya satu orang anak tampil ke depan kelas sebagai guru untuk bercerita dan anak yg lain berperan sebagai pendengar atau

murid. Keenam, guru mengamati dan mengevaluasi kegiatan anak. Tindakan yang dilakukan oleh anak yaitu pertama anak memperhatikan media boneka gambar yang diperlihatkan guru. Kedua, anak mendengarkan penjelasan guru. Ketiga, anak memperhatikan contoh yang diperagakan guru. Keempat, anak mencoba dan mulai belajar dengan media yang disediakan guru.

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam observasi ini adalah mengobservasi guru dalam membuka pelajaran, menyampaikan materi dan menutup pelajaran, dan mengobservasi siswa dalam proses pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk melihat, mengkaji dan mempertimbangkan dampak tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan perbaikan kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada rencana refleksi ini adalah peneliti merenungkan dan mengkaji hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan tersebut dengan maksud jika terjadi hambatan, akan dicari pemecahan masalahnya untuk merencanakan tindakan pada siklus selanjutnya

Penelitian ini melibatkan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *role playing* berbantuan media boneka gambar. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan bahasa. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan berbahasa dengan media boneka gambar pada siswa kelompok B TK

Satya Kumara Tegallenga digunakan metode observasi dan wawancara. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu, (Agung, 2012:61). Menurut Agung (2012:62) metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab yang sistematis, dan hasil tanya jawab ini dicatat atau direkam secara cermat.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua metode analisis data yaitu, metode analisis statistik deskriptif dan metode deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistik deskriptif adalah cara pengelolaan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (*Mean*), *median* (Me), dan *Modus* (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenal keadaan suatu objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kemampuan berbahasa pada anak yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. $Mo > Md > M$ (88, <89,05>86,25).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi kemampuan berbahasa anak siklus I dan II

Statistik	Siklus I	Siklus II
Mean	58,5	86,25
Median	58,35	89,05
Modus	56,35	88
M %	58,5%	86,25%

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif siklus I, diperoleh mean sebesar

58,5. Sedangkan median atau nilai tengah sebesar 58,35 dan Modus adalah skor

yang paling sering muncul (frekuensi/tertinggi) yaitu 56,35, .

Hal ini berarti $Mo < Md < M$ ($56,35 < 58,35 < 58,5$) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan berbahasa pada siklus I merupakan kurva juling positif, yang berarti sebagian besar skor cenderung rendah. Selanjutnya tingkat kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 58,5\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 55-64% yang berarti bahwa tingkat kemampuan berbahasa anak kelompok B TK Satya Kumara Tegallenga pada siklus I berada pada kriteria rendah, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Selanjutnya dilaksanakan analisis statistik deskriptif siklus II, diperoleh mean sebesar 86,25. Sedangkan median atau nilai tengah sebesar 89,05. *Modus* adalah skor yang paling sering muncul (frekuensi/tertinggi) yaitu 88.

Hal ini berarti $Mo > Md > M$ ($88 > 89,05 > 86,25$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data kemampuan berbahasa pada siklus II merupakan kurva juling negatif, yang berarti sebagian besar skor cenderung tinggi. Selanjutnya tingkat kemampuan berbahasa anak dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima di peroleh nilai $M\% = 86,25\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89% yang berarti bahwa tingkat kemampuan berbahasa pada anak kelompok B di TK Satya Kumara Tegallenga pada siklus II berada pada kriteria tinggi, maka terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan berbahasa anak kelompok B semester II di TK Satya Kumara Tegallenga yang dapat dilihat pada kemampuan berbahasa yang diperoleh anak yang sebelumnya berada pada kriteria sedang meningkat menjadi kriteria tinggi maka dapat diketahui terjadi peningkatan sebesar 27,75% pada kemampuan berbahasa anak.

Hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode *role playing* ternyata dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai kemampuan bahasa anak dapat diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian metode *role playing* berbantuan media boneka gambar pada penelitian ini ternyata metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B semester II TK. Satya Kumara Tegallenga Desa Kalisada Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase kemampuan bahasa pada anak kelompok B semester II di TK Satya Kumara Tegallenga kemampuan anak juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II setelah diterapkannya metode *role playing*. Rata-rata persentase kemampuan bahasa pada siklus I adalah 58,5% dengan kategori rendah, dan meningkat pada siklus II menjadi 86,25% dengan kategori tinggi, sehingga kemampuan bahasa anak meningkat sebesar 27,75%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam proses kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dalam pembelajaran selanjutnya.

Penerapan metode *role playing* dilakukan dalam beberapa proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini anak akan mengenal banyak hal secara mandiri dan bertanggung jawab dengan kegiatannya. Keberhasilan dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat Roestiyah (1998:90) yang mengatakan bahwa metode *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran dimana tekniknya menekankan kepada siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu dan metode *role playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik' (Zaini, 2008:98). Dari kedua pendapat diatas

sangat jelas bahwa anak akan memainkan suatu peran dengan menggunakan bahasa komunikasi secara sederhana.

Penggunaan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menarik apabila dilakukan dengan media boneka gambar, pembelajaran akan menarik minat anak untuk memperhatikan dengan semangat tanpa menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sambil bermain yang pada akhirnya anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut ini berarti bahwa dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media boneka gambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak TK pada kelompok B semester II di TK Satya Kumara Tegallenga, dan oleh karena itu penerapan metode *role playing* perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan bahasa pada anak TK kelompok B semester II di TK Satya Kumara Tegallenga sebesar 27,75%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan bahasa anak pada siklus I sebesar 58,5% yang berada pada kategori rendah menjadi sebesar 86,25% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, siswa disarankan melakukan kegiatan pembelajaran lebih aktif dan kreatif, dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kemampuan yang diperoleh benar-benar berkembang sesuai dengan taraf perkembangan kemampuan anak. Kedua, guru lebih kreatif, inovatif dan aktif dalam menyiapkan media pembelajaran dan memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, sehingga anak lebih tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan suasana pembelajaran akan menyenangkan. Ketiga, sekolah mampu

memberikan informasi tentang metode pembelajaran dan media belajar kepada proses pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan perkembangan kemampuan anak. Keempat, peneliti lain diharapkan dapat melaksanakan PTK dengan berbagai metode dan media pembelajaran lain yang belum sepenuhnya dapat terjangkau dalam penelitian ini, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pembandingan dalam melakukan suatu penelitian berikutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Agung, A. Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Ali, M . B. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Bandung: Citra Umbara.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. 1996 . *Petunjuk Teknis Proses Belajar Mengajar Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Djamarah & Aswan Zain. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Mu'addab, Hafis. 2010. *Fungsi dan Peran Media dalam Pembelajaran*. Tersedia pada http://hafismuaddab.Wordpres.com/2010/01/03/fungsi_dan_peran_media_dalam_pembelajaran.html (diakses pada tanggal 23 April 2013).
- Nuarca, Ketut. 2009. *Paud Sebagai Keperluan Mendasar*. Denpasar: Udayana University Pers.
- Roestiyah. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sayuti. 2012. *Pengaruh penggunaan Media Gambar*. Tersedia di <http://ikanurjanah.blogspot.com/peng>

aruh penggunaan media gambar.html (diakses pada tanggal 08 April 2013).

- Sholehuddin. 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suarni, Ni Ketut. 2009. *Psikologi Perkembangan I*. Singaraja: FIP Undiksha
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi anak Usia Dini TK/RA & Kelas Awal SD/MI*. Surabaya: Kencana.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Zaini, Hisyam . 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insani Mandiri.

