

**EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN BERMEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK USIA
DINI (5-6 TAHUN)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)**



**Nurul Kumalasari
(B97213109)**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

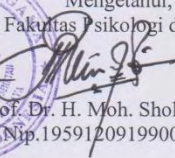
EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN BERMEDIA BONEKA TANGAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK
USIA DINI (5-6 TAHUN)

Yang disusun oleh
Nurul Kumalasari
B97213109

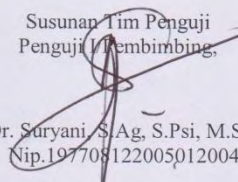
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal 24 Juli 2017



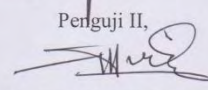
Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan


Prof. Dr. H. Moh. Sholeh, M.Pd
Nip.195912091990021001

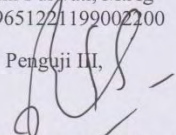
Susunan Tim Penguji
Penguji I/Pembimbing,


Dr. Suryani, S.Ag, S.Psi, M.Si
Nip.197708122005012004

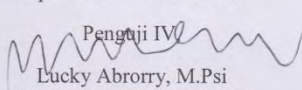
Penguji II,


Dr. Eni Purwati, M.Ag
Nip.19651221199002100

Penguji III,


Hj. Tatik Mukhoyyaroh, S.Psi., M.Si
Nip.197605112009122002

Penguji IV,


Lucky Abrorry, M.Psi
Nip.197910012006041005

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini (5-6 Tahun)” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 24 Juli 2017



Nurul Kumalasari
Nurul Kumalasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
INTISARI	vi
<i>ABTRACT</i>	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Keaslian Penelitian	16
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini	19
1. Kemampuan Bahasa Lisan.....	19
a. Pengertian Kemampuan	20
b. Pengertian Bahasa	20
c. Jenis Bahasa	21
d. Pengertian Kemampuan Bahasa Lisan	21
e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bahasa Lisan	31
f. Pengukuran Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini	35
g. Aturan-Aturan Dalam Bahasa	37
h. Periode yang Penting untuk Mempelajari Bahasa	40
2. Anak Usia Dini	43
a. Pengertian Anak Usia Dini	43
b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	45
B. Bermain Peran bermedia Boneka Tangan	48
a. Pengertian bermain Peran	48
b. Tujuan Metode Bermain Peran	52
c. Manfaat Metode Bermain Peran	53
d. Jenis-jenis bermain peran.....	54
e. Penerapan metode bermain peran	54
f. Tema yang digunakan dalam Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan	57
g. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran	58
h. Media Boneka Tangan	60
i. Manfaat Boneka Tangan	62
j. Langkah-langkah Bermain Peran Media Boneka Tangan	63
C. Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan terhadap Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini	65
D. Kerangka Teoritis	69
E. Hipotesis	75

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Variabel dan Definisi Operasional	
1. Variabel Penelitian.....	76
2. Definisi Operasional	77
B. Subjek Penelitian	78
C. Desain Eksperimen	79
D. Prosedur Eksperimen	80
E. Validitas Eksperimen.....	84
F. Instrumen Penelitian	85
1. Naskah Bermain Peran.....	85
2. Kemampuan Bahasa Lisan	87
3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	91
G. Analisis Data.....	98
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Subjek.....	99
B. Deskripsi dan Reliabilitas Data.....	99
C. Hasil	100
D. Pembahasan	101
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Aspek Pengetahuan Bahasa Lisan	26
Tabel 2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Lisan.....	29
Tabel 3	Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan	89
Tabel 4	Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan	89
Tabel 5	Kategorisasi Hasil Observasi	90
Tabel 6	Hasil Observasi oleh Rater.....	96
Tabel 7	Hasil Outpus SPSS.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Visual	75
Gambar 2 Pelaksanaan Eksperimen.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Subjek, usia, dan kesehatan	107
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian dari Kampus	109
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian dari TK Bahrul Ulum	110
Lampiran 4	Naskah Bermain Peran	111
Lampiran 5	Angket CVR Naskah Bermain Peran	122
Lampiran 6	Angket CVR Boneka Tangan.....	127
Lampiran 7	Angket Preliminary Research (memilih tema).....	134
Lampiran 8	Lembar Observasi	135
Lampiran 9	Out Put CVR Naskah Bermain Peran	137
Lampiran 10	Out Put CVR Boneka Tangan	139
Lampiran 11	Out put SPSS.....	142
Lampiran 12	Modul Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan.....	144



Dini di Indonesia, berdasarkan Pengukuran Kelebihan dan Kesulitan (*SDQ-Strengths and Difficulties Questionnaires*) dan Instrumen Perkembangan Dini (*EDI-Early Development Instrument*), kedua instrument ini telah digunakan secara internasional. Hasil perbandingan Internasional ketrampilan kognitif dan bahasa Negara Indonesia dibanding 8 negara (Kanada, Australia, Meksiko, Yordania, Chili, Mozambik dan Filipina), Indonesia menempati skor terendah, 80% anak memiliki ketrampilan kognitif dan bahasa rendah. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa anak usia dini di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan data Sapulidi Riset Center (SRC) per Januari 2016 jumlah lembaga PAUD di seluruh Indonesia mencapai 190.238 lembaga. Dari data *World Bank* (2012) tentang Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini di Indonesia, melakukan penilaian perkembangan anak-anak berdasarkan pengukuran Instrumen Pengembangan Usia Dini (EDI-versi pendek) mengenai perkembangan bahasa, kognitif dan ketrampilan komunikasi, yang melakukan penilaian dalam hal berbahasa, menyimak, memahami; mulai menghubungkan huruf, suara, dan kata; mulai menulis. Kemampuan kognitif dan bahasa yang di peroleh anak-anak Indonesia yang mengikuti pendidikan anak usia dini sebesar 0, 12%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa lisan anak usia dini yang mengikuti pendidikan anak usia dini

menangkap pembicaraan dengan bahasa Indonesia dengan baik. Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan berbicara untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain-main dengan kata-kata. Biasanya mereka memiliki teman imajinatif untuk diajak berinteraksi dan berbicara, karena pada usia ini anak memasuki periode praoperasional. Teman imajinatif ini akan segera menghilang seiring dengan masuknya anak ke dalam periode operasional konkret (Yudha, 2005).

Kemampuan bahasa anak ketika mulai memasuki usia TK adalah anak mampu menggunakan banyak kosa kata, pengucapan kata-kata yang jelas, dan anak sudah mulai membentuk suatu kalimat kurang lebih enam sampai delapan kata yang terdiri dari kata kerja, kata depan dan kata penghubung (Harlock, 2002). Sedangkan menurut Mussen (2005) tahap perkembangan komunikasi yang harus dicapai pada anak umur empat sampai enam tahun adalah pembicaraan yang diucapkan anak lebih lama dan lebih kompleks, kata-kata yang diucapkan saling berhubungan, dan anak sudah mulai luwes untuk menyesuaikan gaya bicaranya ketika anak berkomunikasi dengan orang yang lebih muda atau yang lebih tua. Akan tetapi yang terjadi pada saat sekarang ini tidaklah sesuai dengan tahap perkembangan yang telah dijelaskan di atas. Banyak anak yang belum mampu melakukan kemampuan berkomunikasi

hampa sosial. Tidak peduli berapa lama anak berkomunikasi dengan anjing, anak tidak akan belajar bicara, karena anjing tidak memiliki kapasitas untuk bahasa.

Vygotsky yakin bahwa anak-anak yang terlibat dalam sejumlah besar pembicaraan pribadi lebih berkompeten secara sosial ketimbang anak-anak yang tidak menggunakan secara ekstensif. Melalui interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Artinya, anak-anak secara biologis siap untuk belajar bahasa, karena ada interaksi antara anak dengan lingkungan. Interaksi anak-anak untuk meniru bahasa dari lingkungan mendukung dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa lisan

Saat di sekolah guru menyampaikan bahan ajar, memerlukan cara atau kegiatan tertentu agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Agar kemampuan bahasa lisan anak dapat meningkat, tugas seorang guru adalah merancang proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas anak dalam memahami materi. Mengingat pentingnya kemampuan berbahasa lisan bagi perkembangan anak usia dini, maka dibutuhkan cara yang tepat agar dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berbahasa lisannya. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lisannya.

Bermain peran memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering kali menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiriseperti orang lain melihat dirinya. Keterlibatan para peserta permainan peran bias menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas. Bila seorang guru yang terampil bisa dengan tepat menggabungkan masalah yang dihadapi dengan kebutuhan dalam kelompok, maka kita bisa mengharapkan penyelesaian dari masalah-masalah hidup yang realistis.

Ments (1999) berpendapat bahwa bermain peran adalah “meminta seseorang untuk membayangkan bahwa mereka adalah orang lain dalam sebuah situasi yang khusus”. Mutawa-Al & Kailani (1989) menjelaskan bermain peran sebagai sebuah teknik atau usaha-usaha itu sebuah kesempatan bagi melatih sebuah struktur yang baru didalam konteks dari alami pemakaian yang berbicara. Piaget (2009) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berfikir anak usia dini yang memasuki fase berfikir secara simbolik yaitu kemampuan berfikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak dan dapat menggunakan kata-kata untuk menandai suatu objek dan membuat substansi dari objek tersebut.

Suryadi (2007) menyatakan bahwa bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak yang tujuannya mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap perkembangan yang dilaksanakan. Drama peran adalah kegiatan spontan dan mandiri di saat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat temannya saat kegiatan berlangsung. Bagaimana anak menyusun kalimat dengan benar dan bagaimana cara mengucapkannya itupun dapat dilihat saat anak berbicara.

Joyce, Weil dan Calhoun (2009) mengemukakan bahwa proses bermain peran bertujuan untuk 1) mengeksplorasi perasaan peserta didik, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi peserta didik, 3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, 4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Suryadi (2007) menyatakan bahwa keunggulan dari metode bermain peran ini antara lain: anak dapat meningkatkan kemampuan mengenali perasaan orang lain, memperoleh pengalaman yang baru bila dihadapkan pada masalah yang sulit, anak dapat menciptakan

persamaan, anak dapat melakukan ungkapan perasaan emosi yang mampu mengurangi beban psikologis dengan bercermin pada orang lain, serta banyak melibatkan peran serta anak yakni mendorong anak-anak untuk aktif memecahkan masalah sambil dengan cermat bagaimana orang lain menghadapi masalah tersebut.

Metode pembelajaran bermain peran yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa anak yakni sandiwara boneka. Menurut (Zubaidah,2006) sandiwara boneka merupakan salah satu bentuk kegiatan pengembangan bahasa anak. Sesuai dengan namanya “boneka tangan”, cara memainkannya dengan memasukkan tangan ke dalamnya. Bentuknya pun menyerupai sarung tangan, namun tentu saja boneka ini lebih menarik. Media ini dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman yang lengkap tentang benda tersebut. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek, baik ukuran, bentuk, berat, maupun manfaatnya. Anak akan berdialog bebas dan singkat sesuai tema boneka yang mereka pilih, sehingga anak dapat mengembangkan imajinasi dan dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Oleh sebab itu, penggunaan media ini diharapkan bisa memuluskan atau memperlancar dalam penerapan metode bermain peran

Boneka yang digunakan dapat mewakili benda-benda yang bagi anak sulit dijangkau menjadi sesuatu yang nyata melalui model tiruan. Bentuk-bentuk boneka dapat berupa tiruan berbagai macam manusia yang berperan ayah, ibu, dan anak, sehingga melalui model boneka tangan inilah dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak secara optimal. Hasil penelitian Deunk dan Glopper (2008) juga menemukan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan linguistik anak melalui peningkatan kosakata.

Wong (2008) mengungkapkan bahwa bermain peran merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak akan berkatakata/ berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri, mengenal waktu, jarak serta suara. Melalui bermain anak-anak akan semakin mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, melalui kontak dengan dunia nyata menjadi eksis di lingkungannya dan menjadi percaya diri (Tedjasaputra, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2011), menyatakan bahwa metode bermain peran (role play) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Anna (2015), menunjukkan bahwa penggunaan metode Bermain Peran Sandiwara Boneka dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Eli

Beberapa penelitian internasional tentang bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: yang dilakukan oleh Sameera dan Sharqiya (2000) dengan judul "*Using Role Play to Promote Oral Fluency*" menyatakan bahwa partisipan mengalami peningkatan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan bimbingan.

Penelitian lain tentang bermain peran dilakukan oleh Priscilla dan Tazria (2012) dengan judul "*Effectiveness of role play in enchancing the speaking skills of the learnes in a large classroom: An investigation of tertiary level students*" hasil penelitiannya menyatakan bahwa, teknik bermain peran memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan berbicara siswa.

Penelitian Lepley (2001) dengan judul "*How Puppetry Helps Oral Language Development Of Language Minority Kindergartnes*" hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan boneka tangan. Penelitian Rowell (2010) dengan judul "*The world is child's stage-dramatic play and children's development*" hasilnya adalah bermain peran dengan boneka tangan dapat rneningkatkan kemampuan bahasa anak.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang upaya meningkatkan kemampuan bahasa lisan di atas, peneliti lebih tertarik dengan peningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini melalui

Pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

b. Pengertian Bahasa

Bahasa menurut Santrock (2007) adalah bentuk komunikasi baik lisan, tertulis atau ditandatangani yang didasarkan pada sistem simbol. Bahasa terdiri atas kata-kata yang digunakan oleh komunitas (kosakata) dan aturan untuk memvariasi dan mengkombinasikan mereka (tata bahasa dan sintaksis). Semua bahasa manusia memiliki beberapa karakteristik umum (Gleason, 2009; dalam Santrock, 2007). Hal ini mencakup pembangkitan tidak terbatas dan aturan organisasi. Pembangkitan tidak terbatas adalah kemampuan untuk menghasilkan jumlah banyak kalimat bermakna dengan menggunakan seperangkat kata-kata dan aturan yang terbatas. Aturan yang dimaksudkan adalah bahwa bahasa sifatnya tertata dan bahwa aturan-aturan mendeskripsikan cara-cara bahasa mampu memiliki makna.

Setiap kebudayaan manusia memiliki bahasa. Bahasa manusia berjumlah ribuan (Santrock, 2002), yang begitu bervariasi di atas permukaan bumi sehingga banyak dari kita putus asa mempelajari lebih dari satu. Tetapi semua bahasa manusia memiliki beberapa karakteristik

Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Bentuk kemampuan bahasa tulis, bentuk reseptifnya membaca dan ekspresifnya menulis.

Menurut Slavin (2011), bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan. Bahasa lisan tidak hanya mengharuskan untuk mempelajari kata-kata, tetapi juga mempelajari aturan pembentukan kata dan kalimat. Anak-anak prasekolah sering bermain-main dengan bahasa atau bereksperimen dengan pola aturannya.

Menurut Windor (1995; dalam Otto, 2015), Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

Bahasa lisan memberikan dasar dari perolehan pengetahuan bahasa tulis. Bahasa tulis tidak semata-mata bahasa lisan yang dituliskan. Lebih dari itu, bahasa tulis harus mampu menyampaikan keseluruhan maksudnya melalui tulisan, karena tulisan itu membawa pesan tanpa bahasa tubuh, ekspresi wajah, atau situasi kontekstual yang terjadi didekatnya. Misalnya, ketika menceritakan suatu cerita secara lisan. Anda bisa menggunakan bahasa tubuh, sikap tubuh, ekspresi wajah, dan beragam intonasi yang digunakan dalam mengomunikasikan suatu cerita. Pembacaan cerita yang lebih formal, anda bahkan harus memakai kostum atau alat pendukung cerita atau boneka.

Kemampuan bahasa lisan pada anak berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan Larrivee (1995; dalam Otto, 2015) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Begitu anak-anak belajar membaca dan menulis, anak-anak menggunakan pengetahuan bahasa lisannya sebagai dasar terhadap pengetahuan barunya mengenai sistem bahasa tulis ketika mereka mulai fokus pada fitur dan konsep bahasa tulis.

Anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan bisa mengkomunikasikan idenya dan mengajukan pertanyaan selama kegiatan pembelajaran. Dan lagi, kemampuan bahasa lisan anak memengaruhi perkembangan kemampuan membaca dan menulisnya karena baik membaca maupun menulis melibatkan bagaimana memproses dan menggunakan bahasa. Dasar dari kemampuan bahasa lisan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan membaca dan menulis meliputi kosakata, produksi dan pemahaman sintaksis, kesadaran fonemik, dan produksi serta kesadaran naratif. (Loban, 1976; Wells, 1986; Windsor, 1995; dalam Otto, 2015)

Kemampuan bahasa lisan anak berkembang baik dalam bentuk reseptif maupun ekspresif. Mendengarkan merupakan kemampuan bahasa reseptif yang penting, karena mendengarkan diperlukan dalam “menerima bahasa”. Mendengarkan bukanlah suatu

kegiatan yang pasif. Malahan, agar menjadi efektif, mendengarkan harus menjadi suatu kegiatan yang aktif dan penuh tujuan.

Di sekolah, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya untuk mendengarkan gurunya dan teman sekelasnya. Kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memahami arahan serta instruksi gurunya dan kontribusi teman sekelasnya memengaruhi apa dan seberapa banyak yang sudah dipelajari; tetapi perhatian yang jelas untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan bisa saja tidak ada di banyak kelas. (Wolvin & Coakley, 1985; dalam Otto, 2015)

Ketidakmampuan dalam keberhasilan partisipasi suatu percakapan atau ketidakmampuan untuk mengartikulasikan secara jelas bunyi kata akan menurunkan perasaan suka anak lain untuk berusaha bercakap atau bermain dengannya.

Perkembangan bahas lisan sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas pembicaraan yang dilakukakn orang tua dengan anak-anak mereka. Studi oleh Hart dan Risley (1995) menemukan bahwa orang tua kelas menengah berbicara jauh lebih banyak kepada anak mereka, daripada orang tua kelas pekerja, dan bahwa anak-anak mereka mempunyai jumlah perbendaharaan kata yang sangat berbeda.

Kajian longitudinal mengenai perkembangan bahasa lisan. Dalam suatu kajian perkembangan bahasa yang luas, longitudinal, dan deskriptif, Loban (1976; dalam Otto, 2015) mengikuti 211 anak dari

taman kanak-kanak sampai sekolah kelas 12. Setiap tahun anak dikaji dengan perhatian pada membaca, menulis, mendengarkan, dan perilaku lain yang berkaitan dengan bahasa. Analisis Loban mengenai subcontoh yang acak ini menyimpulkan bahwa anak-anak yang diidentifikasi memiliki kemampuan bahasa yang tinggi pada usia taman kanak-kanak, yaitu mereka yang secara konsisten memperlihatkan kemampuan bahasa yang lebih tinggi selama 13 tahun. Perilaku bahasa tertentu ini meliputi:

Kemampuan dan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan keikutsertaan dalam percakapan. Kemampuan membaca dan menulis yang lebih tinggi. Kosakata yang lebih banyak. Kalimat, paragraf, atau keduanya yang lebih kompleks. Kemampuan mendengarkan yang lebih efektif.

Kajian Loban ini signifikan, karena didalamnya data sudah diperoleh dan lamanya waktu penelitian. Penelitian Loban (1976; dalam Otto, 2015) mendokumentasikan pentingnya kemampuan bahasa lisan dalam taman kanak-kanak sebagai pelopor/perintis jalan bagi kemampuan bahasa lisan. Selanjutnya dengan perhatian pada kemampuan semantik, sintaksis, dan pragmatik.

Sejak 50 tahun lalu, banyak ahli bahasa dan ahli perkembangan jiwa mempelajari perkembangan bahasa berkaitan dengan apa yang dipelajarinya, kapan dipelajari, dan variabel-variabel atau faktor-faktor apa yang seperti halnya menjelaskan proses perkembangan itu.

Menurut Ormroad (2008), selama periode taman kanak-kanak, mereka mulai mampu menyusun kalimat yang semakin panjang dan kompleks. Saat mereka mulai memasuki sekolah (pada usia 5 atau 6 tahun), mereka menggunakan bahasa yang telah meyerupai bahasa orang dewasa. Kemampuan bahasa tersebut terus berkembang dan menjadi matang sepanjang masa kanak-kanak dan remaja.

Karakteristik bahasa lisan pada tingkat usia 5-6 tahun menurut Ormroad (2008), memiliki karakteristik sesuai usia: (1) Pengetahuan sebanyak 8.000-14.000 kata pada usia 6 tahun, (2) kesulitan memahami kalimat-klimat kompleks (misalnya kalimat yang disertai beberapa anak kalimat), (3) Ketergantungan berlebih pada urutan kata dan konteks (alih-alih pada sintaksis) saat menafsirkan pesan, (4) Pemahaman yang masih dangkal mengenai “menjadi pendengar yang baik” (misalnya hanya duduk diam tanpa komentar), (5) Pemahaman harfiah terhadap pesan dan cerita, (6) peningkatan kemampuan menceritakan suatu cerita, (7) penguasaan sebagian besar bunyi; kesulitan melafalkan r; kesulitan melafalkan diftong (seperti dalam amboi, imbau, harimau, sepoi), (8) penggunaan akhiran yang kadang-kadang tidak tepat.

Seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal sebagai displacement. Salah satu cara

displacement diungkapkan adalah dalam permainan pura-pura (Becker, 1991; dalam Santrock, 2002).

Howes dan Matheson (1992) memelajari sekelompok anak selama 3 tahun, dengan mengamati permainan mereka ketika mereka berusia 1 hingga 2 tahun dan melanjutkannya hingga mereka berusia 3 hingga 4 tahun. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa anak-anak terlibat ke dalam tipe permainan yang lebih rumit ketika mereka tumbuh makin dewasa dengan beralih dari bentuk permainan paralel yang sederhana menjadi permainan pura-pura yang rumit dimana anak-anak bekerjasama merencanakan, melaksanakan sejumlah kegiatan (Roopnarine et al.,1992; Verba, 1993)

Selain itu, menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) mengenai karakteristik pencapaian perkembangan bahasa lisan anak berdasarkan indikator pengelompokan usia 5-6 tahun, terdapat 2 karakteristik kemampuan bahasa lisan anak usia dini, yaitu kemampuan untuk menerima bahasa dan kemampuan untuk mengungkapkan bahasa.

1. Faktor kesehatan. Kesehatan merupakan factor yang sangat memengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus menerus, amka anak tersebut cenderung akan mengalami hambatan, kelambatan, dan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
2. Intelegensi. Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi noral atau di atas normal.
3. Status sosial ekonomi keluarga. Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status social ekonomi keluarga menunjukkan bahwa aak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik.
4. Jenis kelamin (sex). Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia 2 tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibanding anak pria.
5. Hubungan keluarga. Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi degan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih, dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

Peran lingkungan dalam memfasilitasi kemampuan bahasa lisan. Cambourne (1988, 1995; dalam Otto, 2015) memaparkan delapan kondisi

yang mendukung perkembangan bahasa lisan: imersi, demonstrasi, pelibatan, pengharapan, tanggung jawab, penaksiran, pengerjaan, dan tanggapan, sebagai berikut:

1. Imersi: anak kecil yang dikelilingi oleh bahasa yang digunakan oleh orang lain dilingkungannya
2. Demonstrasi: saat sang anak tenggelam dalam bahasa di rumahnya, mereka melihat demonstrasi tertentu tentang bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi dan bagaimana ia digunakan secara berbeda dalam kondisi yang berbeda pula.
3. Pelibatan: seorang anak kecil didorong untuk memperhatikan interaksi bahasa di sekitarnya dan ikut terlibat dalam interaksi itu.
Kemampuan bahasa lisan anak, akan mengalami peningkatan jika anak dilibatkan dalam sebuah interaksi sosial.
4. Harapan: dalam lingkungan sang anak, orang tua, anggota keluarga, dan yang lainnya berkomunikasi dengannya dengan harapan anak akan belajar berbicara.
5. Tanggung jawab: para pemelajar bahasa yang masih kecil memutuskan tentang bagaimana mereka menanggapi pemaparan bahasa. Dalam pengambilan inisiatif ini, seorang anak menentukan pesan apa yang dia inginkan untuk disampaikan dan dilibatkan dalam sebuah pesan.
6. Penaksiran: ketika anak kecil mulai berbicara, usaha mereka yaitu menaksirkan kata-kata dan pelafalan orang dewasa.

laki-laki cenderung lebih banyak mengalami resiko keterlambatan perkembangan bahasa karena terkait dengan faktor hormonal (Whitehouse, 2012).

Menurut Vygotsky (1962; dalam Santrock, 2014), ada 3 (tiga) tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal yaitu sebagai berikut: Pertama, tahap Eksternal yaitu tahap berfikir dengan sumber berfikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak dengan cara tertentu. Misalnya orang dewasa bertanya kepada seorang anak, "Apa yang sedang kamu lakukan?" Kemudian anak tersebut meniru pertanyaan, "Apa?" Orang dewasa memberikan jawabannya, "Melompat".

Kedua, tahap egosentris yaitu suatu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas, anak berbicara seperti jalan pikirannya, misalnya "saya melompat", "ini kaki", "ini tangan, "ini mata". Ketiga, tahap internal yaitu suatu tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir, misalnya, seorang anak sedang menggambar suasana malam. Pada tahap ini, anak memproses pikirannya dengan pikirannya sendiri, "Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar bintang dan bulan di langit".

Kesimpulannya, perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: tahap eksternal, egosentris, dan internal. Menurut Otto (2015)

Kemampuan berbahasa merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan bahasa anak. Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional dan sosial. Seperti kemampuan motorik, kemampuan bayi untuk berbahasa terjadi secara bertahap, sesuai dengan tahapan perkembangan berfikirnya dan juga perkembangan usianya.

g. Aturan-aturan dalam Bahasa

Bahasa adalah teratur dan aturan menggambarkan cara bahasa bekerja (Gleason & Ratner, 2009; dalam Santrock, 2014). Bahasa melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Fonologi. Setiap bahasa terdiri atas suara dasar. Fonologi adalah sistem suara dari bahasa, termasuk suara yang digunakan dan bagaimana mereka dapat dikombinasikan (Gammon & Sosa, 2010; dalam Santrock, 2014). Misalnya, bahasa Inggris memiliki suara *sp*, *bad* dan *ar*, namun tidak terdapat suara urutan *zx* dan *qp*. Fonem adalah unit dasar suara dalam bahasa, hal tersebut adalah unit terkecil dari suara yang memengaruhi makna. Sebuah contoh yang baik dari fonem dalam bahasa Inggris adalah /k/, suara yang diwakili oleh huruf *k* di *ski* kata dan huruf *c* di kata *cat*. Suara /k/ sedikit berbeda dalam dua kata tersebut, dan dalam beberapa bahasa seperti bahasa Arab kedua fonem tersebut adalah fonem terpisah.

Morfologi bahasa mengacu pada unit makna yang terlibat dalam pembentukan kata. Morfem adalah satuan minimal makna, hal tersebut adalah kata atau bagian dari kata yang tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian

kecil yang bermakna (Gammon & Sosa, 2010; dalam Santrock, 2014). Setiap kata dalam bahasa Inggris terdiri atas satu morfem atau lebih. Beberapa kata terdiri atas morfem tunggal (misalnya *help*/membantu) sedangkan yang lain terdiri atas lebih dari satu morfem (misalnya, *helper*/pembantu yang memiliki dua morfem *help* + *er*, dengan morfem *-er* berarti “orang yang”, dalam hal ini “orang yang membantu”). Dengan demikian, tidak semua morfem adalah kata, misalnya *pre-*, *-tion* dan *-ing* adalah morfem.

Sintaks Cara penggabungan kata-kata untuk membentuk frasa dan kalimat yang dapat diterima (Naigles & Swensen, 2010; dalam Santrock, 2014). Jika seseorang berkata kepada anda, “Bob memukul Tom” atau “Bob dipukul oleh Tom”, anda akan tahu siapa yang memukul dan siapa yang dipukul dalam setiap kasus karena anda memiliki pemahaman sintaksis struktur kalimat.

Semantik. Mengacu pada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiliki seperangkat fitur semantik, atau atribut yang diperlukan terkait dengan makna (Diesendruck, 2010; dalam Santrock, 2014). Gadis dan wanita, misalnya, berbagai banyak fitur semantic, tetapi mereka berbeda secara semantic dalam hal usia.

Pragmatik. Set terakhir aturan bahasa adalah pragmatik, penggunaan yang tepat dari bahasa dalam konteks yang berbeda. Pragmatik mencakup banyak wilayah. Bila anda bergiliran berbicara dalam diskusi, anda menunjukkan pengetahuan pragmatic (Siegel & Surian, 2010; dalam

mengilustrasikan teori bahwa ada suatu periode yang penting untuk mempelajari bahasa. Menurut teori ini, orang yang bermigrasi setelah berusia 12 tahun kemungkinan akan berbicara bahasa Negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen hilang ketika bahasa baru dipelajari (Asher & Garcia, 1969 dalam Santrock, 2002).

Kenyataannya penguasaan suatu aksen kurang berkaitan dengan berapa lama anda telah tinggal di wilayah tertentu dibandingkan dengan pada usia berapa anda pindah ke sana (Santrock, 2002). Misalnya, kalau anda pindah ke suatu kota bagian tertentu kota New York sebelum anda berusia 12 tahun, anda kemungkinan akan bicara seperti layaknya seorang penduduk asli *New York*. Masa remaja menandai akhir periode yang penting untuk mempelajari ketentuan-ketentuan fonologis berbagai bahasa dan dialek. Kebanyakan anak-anak diajari bahasa sejak usia yang sangat muda. Kita memerlukan pengenalan kepada bahasa yang lebih dini untuk memperoleh ketrampilan bahasa yang baik.

Satu peran lingkungan yang membangkitkan rasa ingin tahu dalam penguasaan bahasa pada anak kecil disebut *motherese* (Santrock, 2002), yakni cara ibu dan orang dewasa sering berbicara pada bayi dengan frekuensi dan hubungan yang lebih luas daripada normal, dan dengan kalimat-kalimat yang sederhana. Pengaruh biologis, fakta bahwa evolusi biologis membentuk manusia menjadi ciptaan linguistik tidak diragukan lagi. Chomsky (1957;

Santrock, 2014), dalam berpendapat bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa dan memiliki suatu alat penguasaan bahasa.

Pengalaman Genie dan anak-anak lain menunjukkan bahwa tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa. Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Kebanyakan anak diperkenalkan dengan bahasa sejak awal perkembangan mereka.

Pengucapan perbendaharaan kata seorang anak berusia 6 tahun terentang dari 8.000 hingga 14.000 kata (Carey, 1977, dalam Santrock, 2002). Anggaphlah bahwa mempelajari kata mulai ketika anak berusia 12 bulan, ini berarti mempelajari 5 hingga 8 makna kata baru perhari antara usia 1 hingga 6 tahun. Setelah 5 tahun mempelajari kata, penambahan perbendaharaan kata anak berusia 6 tahun tidak menurun. Menurut beberapa pemikiran, rata-rata anak pada usia inimempelajari 22 kata sehari. Sungguh ajaib bagaimana cepatnya anak-anak belajar bahasa.

Walaupun terdapat banyak perbedaan antara bahasa seorang anak berusia 2 tahun dan bahasa seorang anak berusia 6 tahun, tidak ada yang lebih penting daripada perbedaan yang menyangkut pragmatik aturan-aturan berbicara. (Becker, 1991 dalam Santrock, 2002). Seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal

menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian. Pada masa ini anak sangat mudah menyerap berbagai informasi (Yuliani, 2009:7).

Selain itu, anak usia dini juga merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan golden age yang merupakan saat yang tepat untuk menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Keunikan tersebut ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Dengan segala keunikan tersebut maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan, yaitu: masa bayi/ infant (usia 0-12 bulan), masa Toddler/ Batita (usia 2-3 tahun) dan masa kindergarten children/ preschool/ prasekolah (usia 3-6 tahun). (Maimunah, 2011: 17).

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012), usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Hal tersebut menjadikan sedikit demi sedikit anak di usia dini (0-6 tahun) dapat menyerap informasi dari lingkungannya melalui organ sensoris dan memprosesnya menggunakan otaknya.

Pada masa emas menurut Wiyani dan Barnawi (2012), otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Otak merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan anak. Setelah lahir

orang memahami dunia ini dengan cara yang makin rumit. Tahap sensori motor (usia saat lahir hingga 2 tahun) pencapaian utamanya antara lain membutuhkan konsep “keajekan objek” dan kemajuan bertahap dari perilaku reflex ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan.

Tahap praoperasi (2 hingga 7 tahun) pencapaian utamanya antara lain perkembangan kemampuan menggunakan symbol untuk melambangkan objek di dunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Tahap Operasi konkret (7 hingga 11 tahun) pencapaian utamanya antara lain perbaikan kemampuan berfikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin. Tahap operasi formal (11 tahun hingga dewasa) pencapaian utamanya antara lain pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Subjek dalam penelitian ini termasuk kedalam tahap praoperasi (usia 2 hingga 7 tahun). Apabila bayi dapat memelajari dan memahami dunia ini hanya dengan memanipulasi objek secara fisik, anak-anak prasekolah mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk memikirkan sesuatu dan dapat menggunakan symbol untuk melambangkan objek ke dalam pikiran. Selama tahap praoperasi, bahasa dan konsep anak berkembang dengan kecepatan yang luar biasa.

Tahap praoperasional adalah tahap kedua dalam teori Piaget. Tahap ini berlangsung dari sekitar usia 2 sampai 7 tahun, tahap ini lebih simbolis dari cara berfikir sensorimotor, namun tidak melibatkan pemikiran operasional. Akan tetapi, tahap ini lebih egosentris dan intuitif ketimbang logis.

Pemikiran praoperasional dapat dibagi menjadi dua sub-tahap: fungsi simbolis dan pikiran intuitif. Sub-tahap fungsi simbolis terjadi kira-kira di antara usia 2-4 tahun. Dalam sub-tahap ini, anak mendapatkan kemampuan untuk mempresentasikan secara mental benda yang tidak ada. Hal ini memperluas dunia mental mereka ke dimensi baru. Perluasan penggunaan bahasa dan munculnya permainan berpura-pura adalah contoh lain dari peningkatan pemikiran simbolis selama sub-tahap anak usia dini.

Sub-tahap pemikiran intuitif adalah sub-tahap kedua pemikiran praoperasional, mulai dari sekitar 4 tahun dan berlangsung sampai sekitar 7 tahun. Pada sub-tahap ini, anak-anak mulai menggunakan penalaran primitive dan ingin mengetahui jawaban atas segala macam pertanyaan.

Piaget menyebut sub-tahap intuitif karena anak tampak begitu yakin mengenai pengetahuan dan pemahaman mereka, namun belum menyadari bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui. Artinya, mereka mengatakan bahwa mereka mengetahui sesuatu, namun tanpa penggunaan pemikiran rasional.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) termasuk pada masa pra-operasi dan pada fase

Menurut Joyce dan Weil (2000) Bermain peran (*role-playing*) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Sedangkan menurut Jill Hadfield (1986) menyebutkan bahwa strategi bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Een (2015) berpendapat bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perilaku, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati berbagai perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya bermain sebagai dokter, guru, petani dan sebagainya. Bermain peran sebagai metode belajar yang digunakan untuk

mengembangkan perilaku anak, karena melalui metode ini dapat mengajarkan anak masalah tanggungjawab, kehidupan kelompok dan bagaimanapun membuat keputusan bersama dengan anak lain. Sedangkan menurut, Lilis dan Azizah (2008) metode bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha untuk memecahkan masalah sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan. Menurut Erik Erikson (dalam Een, 2015) terdapat dua jenis kegiatan bermain peran, yaitu:

- a) **Bermain Peran Besar (Makro)** Kegiatan bermain peran besar (makro) dilaksanakan oleh anak langsung dan menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya. Dalam kegiatan ini anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesuatu.
- b) **Bermain Peran Kecil (Mikro)** Dalam kegiatan bermain peran kecil (mikro), anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan ataupun peran-peran dalam scenario main peran.

Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, bermain peran makro dan bermain peran mikro dapat divariasikan. Kedua jenis bermain peran ini sangat menarik bagi anak karena kegiatan bermain peran yang dilakukan bersama teman akan menjadi pengalaman berharga bagi perkembangan sosial dan

beberapa aktivitas. Karena anak menikmati tindakan pemeranan, maka mereka akan lupa bahwa sesungguhnya melalui bermain peran juga sekaligus menguasai materi pelajaran yang secara tidak langsung terkait dengan ranah sikap dan keterampilan.

f. Tema yang digunakan dalam Bermain Peran

Menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Anak-anak dapat menjadi orang tua, pegawai, chef, dokter, pengemudi/supir, dan banyak lagi, sesuai apa yang sering anak-anak jumpai di lingkungan. Hasil dari permainan drama dapat meningkatkan kemampuan belajar anak.

Naskah drama sebagai media yang digunakan untuk memanipulasi dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan. Tema dalam naskah drama yang digunakan dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan adalah rekreasi dengan judul “rekreasi ke kebun binatang”, dipilih berdasarkan hasil dari penelitian pendahuluan (*preliminary research*) yang dilakukan oleh peneliti pada Sabtu, 20 Desember 2016 pukul 07.30-08.30, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang bisa dikembangkan dalam penelitian. Hasilnya dari 34 anak yang dites, 23 anak memilih drama “rekreasi ke kebun binatang” dan 11 anak memilih drama “rekreasi ke taman”

Menurut Komalasari (2011) *role playing* memiliki kelebihan yaitu melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

Menurut Poorman (2002) kelebihan bermain peran adalah: (1) bermain peran dapat meningkatkan minat siswa, (2) bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, (3) bermain peran (*role playing*) dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, (4) bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari, (5) bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai setting

Di samping mempunyai kelebihan, menurut Al-Tabany (2011) metode bermain peran juga mempunyai kelemahan, diantaranya; (1) Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan, (2) Pengelolaan yang kurang baik, sering bermain peran dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan dan (3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam bermain peran.

Menurut Wahab (2007) Kekurangan bermain peran, antara lain: 1) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan maupun waktu pelaksanaan pertunjukkan. 3) Bermain peran tidak selamanya menuju

menggunakan boneka tangan untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka. Boneka tangan mendorong anak untuk menggunakan bahasa.

Sejalan dengan pendapat tersebut Tadkiroatun Musfiroh (2005), mengemukakan bahwa boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita, yaitu:

- a. Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain.
- b. Boneka gagang adalah boneka gagang mengandalkan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri. Satu tangan dituntut untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga dalam satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.
- c. Boneka gantung adalah boneka gantung mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau panggung boneka
- d. Boneka tempel adalah boneka tempel mengandalkan keterampilan memainkan gerakan tangan. Boneka tempel tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang

kognitif pra-operasional (usia 2 hingga 7 tahun). Selama tahap praoperasi, bahasa dan konsep anak berkembang dengan kecepatan yang luar biasa. Pengucapan perbendaharaan kata seorang anak berusia 6 tahun terentang dari 8.000 hingga 14.000 kata (Carey, 1977, dalam Santrock, 2002).

Bahasa adalah teratur dan aturan menggambarkan cara bahasa bekerja (Gleason & Ratner, 2009; dalam Santrock, 2014). Bahasa melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Menurut Slavin (2011), bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan. Bahasa lisan tidak hanya mengharuskan untuk mempelajari kata-kata, tetapi juga mempelajari aturan pembentukan kata dan kalimat. Anak-anak prasekolah sering bermain-main dengan bahasa atau bereksperimen dengan pola aturannya.

Menurut Windor (1995; dalam Otto, 2015), Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

Kesimpulannya bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan, yang digunakan dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa lisan adalah suatu keahlian dalam berinteraksi sosial yang memiliki bentuk reseptif (mendengarkan) dan ekspresif

(berbicara). Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa lisan pada anak berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan Larrivee (1995; dalam Otto, 2015) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Pendapat ini didukung dengan penelitian Loban (1976; dalam Otto, 2015) mendokumentasikan pentingnya kemampuan bahasa lisan dalam taman kanak-kanak

Peran lingkungan dalam memfasilitasi kemampuan bahasa lisan. Cambourne (1988, 1995; dalam Otto, 2015) memaparkan delapan kondisi yang mendukung peningkatan kemampuan bahasa lisan: imersi, demonstrasi, pelibatan, pengharapan, tanggung jawab, penaksiran, pengerjaan, dan tanggapan.

Fase kognitif pra-operasional menurut Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) memiliki beberapa sub, salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat dan senang untuk permainan pura-pura, kemudian anak akan melakukannya. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga termasuk dalam sub fase berpikir secara intuitif, yaitu anak mulai dapat untuk mengerti dan memahami sesuatu yang sederhana.

Masa usia dini mengalami perkembangan yang pesat dalam hal bahasa, karena itu kemampuan bahasa lisan anak usia dini perlu ditingkatkan. Anak

usia dini suka dengan permainan pura-pura. Salah satu kondisi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan adalah pelibatan.

Bermain peran menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda , Lilis dan Azizah, 2008) adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Bermain peran menurut Een (2015) adalah salah satu bentuk pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perilaku, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati berbagai perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya bermain sebagai dokter, guru, petani dan sebagainya. Bermain peran sebagai metode belajar yang digunakan untuk mengembangkan perilaku anak, karena melalui metode ini dapat mengajarkan anak masalah tanggungjawab, kehidupan kelompok dan bagaimana membuat keputusan bersama dengan anak lain. Sedangkan menurut, Lilis dan Azizah (2008) metode bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

umur 5-6 tahun bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa. Sebagian besar aturan gramatika telah dikuasainya dan pola bahasa serta panjang tuturannya semakin bervariasi, anak telah mampu menggunakan bahasa dalam berbagai keperluan, termasuk bercanda atau menghibur. Menurut Harris dan Sipay (dalam Bromley, 1992), menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata.

Menurut Penelitian dari Vygotsky (1962, 1978; John Steiner, 1994; dalam Otto, 2015) mengatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi dengan orang lain, maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang.

Teori Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal (ZPD). Vygotsky yakin akan pentingnya pengaruh sosial, terutama instruksi, pada perkembangan kognitif anak-anak tercermin dalam konsep zona perkembangan proksimal. Zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development-ZPD*) adalah istilah vygotsky untuk berbagai tugas yang terlalu sulit bagi anak untuk dikuasai sendiri, tetapi dikuasai dengan bimbingan dan bantuan dari orang dewasa atau anak-anak yang lebih terampil. ZPD menangkap keterampilan kognitif anak yang sedang dalam kedewasaan dan dapat dicapai hanya dengan bantuan orang yang lebih terampil.

Teori kognitif sosial Vygotsky (1978; dalam Ormrod, 2008) memandang bahwa bahasa anak-anak tidak berkembang dalam situasi sosial

yang hampa. Pendapat Vygotsky dapat disimpulkan bahwa meskipun ada pengaruh biologis, anak-anak jelas tidak belajar bahasa dalam ruang hampa sosial. Tidak peduli berapa lama anak berkomunikasi dengan anjing, anak tidak akan belajar bicara, karena anjing tidak memiliki kapasitas untuk bahasa.

Vygotsky yakin bahwa anak-anak yang terlibat dalam sejumlah besar pembicaraan pribadi lebih berkompeten secara sosial ketimbang anak-anak yang tidak menggunakan secara ekstensif. Melalui interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Artinya, anak-anak secara biologis siap untuk belajar bahasa, karena ada interaksi antara anak dengan lingkungan. Interaksi anak-anak untuk meniru bahasa dari lingkungan mendukung dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa lisan.

Vygotsky menulis, dalam sebuah permainan, anak selalu berada dalam usia di atas usianya yang sesungguhnya, di atas perilakunya sehari-hari; dalam sebuah permainan, anak seolah-olah lebih tinggi dari tingginya yang sebenarnya. (Vygotsky, 1978; dalam Ormrod, 2008) anak-anak sering memainkan dan menirukan sejumlah peran orang dewasa (manajer restoran, pramusaji, juru masak, ayah, guru, dan lain-lain) dan berlatih sejumlah perilaku orang dewasa dalam kehidupan nyata.

Salah satu penerapan teori vygotsky ketika masuk ke ruang kelas adalah berikan anak-anak kecil waktu untuk berlatih memerankan peran dan perilaku orang deaa melalui sandiwara atau permainan (play). Seorang guru

TK memperlengkapi ruang kelasnya dengan berbagai barang sehari-hari (pakaian, peralatan memasak, telepon mainan, dan sebagainya) sehingga para siswa dapat bermain “rumah-rumahan” selama waktu senggang mereka.

Anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget (dalam Slavin, 2011) termasuk pada fase kognitif pra-operasional dengan beberapa sub. Salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat, kemudian anak akan melakukannya.

Kegiatan yang dijelaskan oleh Vygotsky untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini disebut kegiatan bermain peran. Dalam masa ini penyampaian materi dengan metode bermain peran dapat menjadi salah satu metode yang baik untuk meningkatkan kemampuannya. Bermain peran (Ment, 1999) adalah meminta anak berimajinasi untuk menjadi orang lain pada situasi tertentu. Sedangkan Al Mutawa dan Kailani (1989) mendeskripsikan bermain peran adalah sebuah teknik yang memberikan kesempatan untuk melatih tata bahasa baru di dalam konteks penggunaan komunikasi alami.

Beberapa penelitian tentang metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: penelitian yang dilakukan oleh Allyson (2001) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan yang kurang dikuasai oleh anak-anak didik, bahkan tidak hanya itu saja guru yang

menggunakan media ini dalam pengajarannya lebih disukai murid-muridnya dibandingkan murid yang lain.

Penelitian mengenai kegiatan bermain peran ini dikembangkan lagi oleh Ment (1999) dan Livingstone (1983), dan hasil penelitiannya menyatakan bahwasanya bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa didalam proses pembelajaran. Ments (1999) menambahkan bahwasanya bermain peran yang disandarkan pada anak didik dengan bagus untuk menggabungkan kemampuan bahasa kelompok dan itu juga memberikan pelajar kesempatan berlatih dan meningkatkan strategi komunikasi. Penelitian ini terus mengalami perkembangan, penelitian Bluiett (2009) hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui permainan bermain peran.

Penelitian Lilis (2015) hasilnya adalah bermain peran dapat rneningkatkan kemampuan percakapan dan bahasa anak. Penelitian Feng dan Yun (2009), hasilnya menunjukkan bahwa permainan bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Berdasarkan keterangan di atas, analisa teori Vygotsky mengenai ZPD bahwa interaksi sosial yang diberikan oleh lingkungan akan berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Anak-anak membutuhkan bimbingan dan bantuan dari orang lain dan tidak akan berkembang dalam situasi sosial hampa.

Kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang memainkan drama bermedia boneka tangan dengan tema-tema tertentu yang ada di lingkungan sosialnya. Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat kegiatan sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

Kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang memainkan drama bermedia boneka tangan dengan tema-tema tertentu yang ada di lingkungan sosialnya. Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2013) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*).

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

- a. Variabel terikat : Kemampuan Bahasa Lisan
- b. Variabel bebas : Kegiatan Bermain Peran bermedia Boneka Tangan

Variabel yang dimanipulasi dalam metode eksperimen ini adalah kegiatan bermain peran. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran, dan kelompok kontrol tidak akan diberikan perlakuan kegiatan bermain peran, melainkan hanya diberikan cerita.

(bermain peran bermedia boneka tangan) dan variabel terikat (kemampuan bahasa lisan) yang ada dalam penelitian. Pada penelitian eksperimental ini, peneliti ingin membuktikan bahwa kegiatan yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa lisan anak usia dini adalah kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan, bukan dari variabel lain (IQ, usia, dan kondisi fisik).

Karena IQ kelompok kontrol dan eksperimen masuk dalam rentang dalam kategori normal 90-110, dan usia anak-anak termasuk dalam *pre-operational* (usia 5 sampai 6 tahun). Selain itu untuk kondisi fisik anak-anak kelompok kontrol dan eksperimen normal tidak mengalami berkebutuhan khusus

Jenis ancaman pada validitas internal ini adalah demoralisasi imbalan (Creswell, 2013), yakni keuntungan diadakannya penelitian bisa tidak setara karena yang di treatment hanyalah kelompok eksperimen. Sebagai tindakan responsif untuk mengatasi ancaman tersebut, peneliti akan memberikan treatment juga pada kedua kelompok namun setelah berakhirnya penelitian (debriefing).

Penelitian ini juga menggunakan validitas eksternal. Validitas eksternal berkaitan dengan sejauhmana suatu hasil eksperimen dapat digeneralisasikan atau sejauhmana eksperimen dapat mewakili populasi di luar eksperimen.

Ancaman validitas eksternal pada penelitian ini adalah antara pemilihan, setting dan treatment, karena ditetapkan karakteristik-karakteristik khusus dalam memilih setting yaitu di Taman Kanak-Kanak

Validitas tampak tidak ada artinya tanpa dukungan dari bukti validitas lain, namun validitas tampak merupakan kondisi yang perlu dipenuhi pertama kali sebelum layak membahas sisi lain dari kualitas tes.

Dari penilaian terhadap kelayakan tampilan aitem-aitem, kemudian analisis yang lebih dalam dilakukan dengan maksud untuk menilai kelayakan isi aitem sebagai jabaran dari indikator berperilaku atribut yang diukur. Penilaian ini bersifat kualitatif dan judgemental dan dilaksanakan oleh suatu *panel expert*, bukan oleh penulis (Straub, 1989; Azwar, 2012).

Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis (*logical validity*). Seberapa tinggi kesepakatan di antara experts yang melakukan penilaian kelayakan suatu item.

Untuk menguji validitas isi, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*). Lawshe (1975; dalam Azwar, 2012) merumuskan *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitem-aitem berdasarkan data empirik.

Dalam pendekatannya ini sebuah panel yang terdiri dari para ahli yang disebut *Subject Matter Experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstruk teoritik skala yang bersangkutan. Aitem dinilai esensial bilamana aitem tersebut dapat merepresentasikan dengan baik tujuan pengukuran.

Para SME diminta menilai apakah suatu aitem esensial dan relevan atau tidak dengan tujuan pengukuran skala, dengan menggunakan lima

Koefisien korelasi intra kelas (*intraclass correlation coefficients; ICC*) yang dikembangkan oleh Pearson (1901; dalam Widhiarso, 2005). Koefisien ini dikembangkan berdasarkan analisis varians namun pada kasus tertentu hasilnya memiliki kemiripan dengan koefisien alpha. Penggunaan Koefisien ICC tepat digunakan ketika (a) rater yang dipakai banyak dan (b) skor hasil penilaiannya bersifat kontinum. Widhiarso (2005).

Penelitian ini menggunakan 3 orang rater yang menilai 15 subjek, melalui instrument rating scale yang menghasilkan data ordinal. 3 orang rater menilai kemampuan Bahasa Lisan 15 anak usia dini dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 7 aitem yang menggunakan 4 alternatif penyekoran (1 hingga 4). Hasil penilaian mereka dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Dengan memperhatikan hasil perbedaan rata-rata dan signifikansi kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kemampuan bahasa lisan kelompok kontrol. Hasil menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bahasa lisan anak usia dini antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Upaya kontrol yang dilakukan peneliti antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan beberapa kriteria inklusi, meliputi: usia subjek antara 5-6 tahun, subjek tidak ada yang mengalami cacat (dibuktikan dengan data dari posyandu). Semua subjek hadir saat penelitian. Teknik *random assignment* juga dilakukan sebagai upaya penyetaraan kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dengan memperhatikan hasil analisis perbedaan rata-rata dan signifikansi kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kemampuan bahasa lisan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

Hal ini sesuai dengan penelitian Sameera dan Sharqiya (2000), dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa partisipan mengalami peningkatan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan bimbingan. Penelitian ini terus mengalami perkembangan, Lepley (2001) hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan boneka tangan.

Hal ini sesuai dengan teori Chomsky (1957; dalam Santrock, 2014), bahwa tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa. Menurut Becker (1991; dalam Santrock, 2002), seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal sebagai *displacement*. Salah satu cara displacement diungkapkan adalah dalam bermain pura-pura.

Piaget (1995; dalam Slavin, 2011), juga berpendapat bahwa subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun termasuk pada masa pra-operasi dan pada fase kognitif pra-operasional dengan beberapa sub, salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat dan senang untuk permainan pura-pura, kemudian anak akan melakukannya. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga termasuk dalam sub fase berpikir secara intuitif, yaitu anak mulai dapat untuk mengerti dan memahami sesuatu yang sederhana.

Masa usia dini mengalami perkembangan yang pesat dalam hal bahasa, karena itu kemampuan bahasa lisan anak usia dini perlu ditingkatkan. Anak

usia dini suka dengan permainan pura-pura. Salah satu kondisi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan adalah pelibatan.

Bermain peran (Gilstrap dan Martin, dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Beberapa penelitian tentang bermain peran bermedia boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: penelitian pertama kali dilakukan oleh Priscilla dan Tazria (2012) menyatakan teknik bermain peran memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan berbicara siswa.

Penelitian Ashok (2015) hasilnya adalah bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Penelitian Bharathy (2013), hasilnya menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan anak dapat ditingkatkan melalui bermain peran bermedia boneka tangan.

Berdasarkan keterangan di atas, analisa teori Vygotsky (1962, 1978; John Steiner, 1994; dalam Otto, 2015) mengenai zona perkembangan proksimal (ZPD) bahwa interaksi sosial yang diberikan oleh lingkungan akan

berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Anak-anak membutuhkan bimbingan dan bantuan dari orang lain dan tidak akan berkembang dalam situasi sosial hampa.

Berdasarkan teori tersebut, bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang memainkan peran dengan tema-tema tertentu yang ada dilingkungan sosialnya serta media pembelajaran yang menunjang kreativitas anak-anak dalam bercerita maupun bermain peran.

Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Bermain peran bermedia boneka tangan membuat anak-anak merasa tidak bosan. Melatih anak-anak menaati peraturan selama bermain peran bermedia boneka tangan. Keakraban yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan membuat anak-anak lebih percaya diri, saling mengingatkan antar teman. Anak berlatih sabar untuk berdialog bergantian. Anak-anak semakin kaya kosa kata baru, sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak. Boneka tangan yang digunakan familiar dengan anak-anak dengan tekstur boneka yang lembut serta nyaman di gunakan.

Penelitian yang dilaksanakan pada dua kelompok, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol yang hanya dibacakan cerita kemudian diobservasi, hanya sebagian anak yang mau menjawab dan jawabannya terbatas, tidak bisa untuk menjawab dengan lengkap. Bahkan sebagian subjek kelompok kontrol ada anak yang sama sekali tidak mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh eksperimenter dan menceritakan kembali cerita yang didengarkan maupun menceritakan pengalaman pribadi, bahkan tidak berkomunikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kelompok eksperimen, anak-anak setelah diberikan cerita kemudian diajak bermain peran bermedia boneka tangan, semua subjek merespon pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh eksperimenter dengan beragam. Subjek penelitian lebih semangat dalam mengikuti bermain peran bermedia boneka tangan.

Penelitian yang telah dilakukan, dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan, yaitu: dari segi alat ukur, membutuhkan banyak orang yang terlibat, membutuhkan banyak rater (3 orang rater) sebagai observer, dan membutuhkan 2 eksperimenter untuk mendampingi serta memandu kegiatan penelitian pada masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen, hal ini diusahakan sebagai upaya kontrol.

Dari segi metode, terkait dengan kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan membutuhkan media pembelajaran yang mendukung seperti boneka tangan terbatas, karena tidak semua sekolah memiliki boneka tangan yang sesuai dengan tema yang dilaksanakan oleh subjek penelitian.

- Jill Hadfield (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.
- Joyce, B, Weil, M, & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching: Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan.
- Lepley, N,A. (2001). *How Puppetry Helps the Oral Language Development of Language Minority Kindergartners*. *Tesol Journal*, 7 (4), 34-40
- Levy, K, A. (1992). *Early Childhood Research Quarterly*, 7, 245-262
- Levy, K. A. (1986). *Early Childhood Research Quarterly*, 1, 133-140
- Martini, J. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta : PT. Garansindo
- Marrison, G. S. (2012). *Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Alih Bahasa : Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta : PT Indeks.
- Ments, M. (1999). *The effective use of role play*. London: Kogan Page
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas
- Ormrod, E. J. (2009). *Psikologi Pendidikan Edisi ke enam Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Edisi ketiga*. Jakarta: Kencana
- Piaget, J. Barbel, I. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poorman, P.B. (2002). *Biography and Role-Playing: Fostering empathyin abnormal psychology*. *Teaching of Psychology*
- Rowell. (2010). *The World is child's stage-dramatic play and children's development*. *Journal of Psychology*
- Sujiono, Y .N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indek
- Suryani, L. (2015). *The Effectiveness Of Role Play In Teaching Speaking*. *ELTIN journal, Volume 3/II*

