# IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI PADA ANAK KELOMPOK A (4-5 TAHUN) DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAHIYAH KRANGGAN SIDOKUMPUL LAMONGAN

## SKRIPSI

**Oleh:**
**R.A. ARY RADITYA NINGRUM ROZUQI**
**NIM. D98215068**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**JULI 2019**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : R.A. Ary Raditya Ningrum Rozuqi

NIM : D98215052

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : PIAUD

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 10 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

R.A. Ary Raditya Ningrum Rozuqi

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi oleh:

Nama : R.A. Ary Raditya Ningrum Rozuqi

NIM : D98215068

Judul : PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI PADA ANAK KELOMPOK A (4-5 TAHUN) DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAHIYAH KRANGGAN SIDOKUMPUL LAMONGAN

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Juli 2019

| Pembimbing 1 | Pembimbing 2 |
| --- | --- |
| **Dr. Eni Purwati, M.Ag** | **Dra. Ilun Muallifah, M.Pd** |
| **NIP. 196512211990022001** | **NIP. 196707061994032001** |

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh R.A. Ary Raditya Ningrum Rozuqi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 24 Juli 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

**Prof. Dr. H. Ali Mas'ud., M.Ag., M.Pd.I.**
**NIP. 196301231993031002**

Penguji I,

**Drs. Taufiq Subty, M.Pd.I**
**NIP. 195506041983031015**

Penguji II,

**Taufik, M.Pd.I**
**NIP. 197302022007011040**

Penguji III,

**Dr. Eni Purwati, M.Ag**
**NIP. 196512211990022001**

Penguji IV,

**Dra. Ilun Muallifah, M.Pd**
**NIP. 196707061994032001**

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**
**PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : RA. ARY RADITYA NINGRUM ROZUQI
NIM : D98215068
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Dasar / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : aryraditya27@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KOMUNIKASI PADA ANAK KELOMPOK A (4-5 TAHUN) DI TAMAN KANAK-KANAK AL-FALAHIYAH SIDOKUMPUL LAMONGAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Agustus 2019

Penulis

( RA.Ary Raditya Ningrum Rozuqi)

# ABSTRAK

**R.A. Ary Raditya Ningrum Rozuqi.** *Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Komunikasi Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan.* Pembimbing Dr. Eni Purwanti, M.Ag dan Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Komunikasi Lisan Anak.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi seperti anak terbata-bata ketika menjawab pertanyaan dari guru, sehingga suasana pembelajaran yang nampak menunjukkan kurangnya interaksi.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi bermain peran untuk mengembangkan komunikasi lisan, dan bagaimana metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi lisan. Disamping itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajarandengan penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi lisan anak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, penilaian non tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Penerapan metode bermain peran telah berhasil terbukti. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I sampai II dengan pemerolehan nilai 90,90. Dikarenakan guru mulai mampu membaca situasi dan karakteristik pembelajaran anak. 2) Adanya metode bermain peran yang digunakan pada proses pembelajaran, hasil ketuntasan anak dalam mengembangkan kemampuan komunikasi lisan terlihat dari banyak anak yang mendapatkan nilai berkembang sangat baik. Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang menunjukkan pada kegiatan pra siklus sebesar 7,14 (Belum Berkembang), pada tahap siklus I sebesar 35,71 (Mulai Berkembang) dan siklus II memperoleh nilai sebesar 64,28 (Berkembang Sesuai Harapan) dan memenuhi indikator kinerja yang diharapkan. Selain itu, saran untuk peneliti lain yaitu hendaknya memperhatikan kelemahan dan kelebihan penelitian ini sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian berikutnya.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak atau anak usia dini adalah masa yang berpengaruh bagi kehidupannya kelak. Berbagi hal yang diberikan diwaktu kecil akan mejadi pijakan diwaktu masa depannya. Apabila dari kecil anak sudah mendapatkan stimulus yang baik, maka aspek-aspek pada perkembangan anak akan berkembang lebih optimal. Salain itu pendidikan anak usia dini juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan aspek perkembangan pada anak. Aspek perkembangan anak harus berkembang secara optimal dan sesuai usianya karena pada dasarnya aspek perkembangan anak akan berjalan sesuai kebutuhan masng-masing anak.

Aspek-aspek anak yang dikembangkan menurut Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengenai aspek yang mengacuh pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) mencakup aspek perkembangan dan pertumbuhan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial, serta seni. Semua aspek pada anak memiliki kepentingan umtuk dikembangkan secara optimal, salah satu aspeknya adalah aspek bahasa. Aspek perkembangan bahasa sangat penting dikembangkan karena pada usia ini merupakan pondasi anak dalam berkomunikasi dengan keluarga ataupun lingkungan sekitar.

Kemampuan komunikasi merupakan satu komponen sangat penting bagi kehidupan anak. Melalui komunikasi anak dapat menyampaikan segala hal yang ada dalam pikirannya kepada orang lain, baik secara verbal maupun



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

non verbal. Komunikasi yang baik, yaitu bahasa lisan atau tulisan dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.[1]

Sedangkan menurut Webster New Collgiate Dictionary komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku, dan menurut Bernard Berelson & Gary A. Steiner komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti katakata, gambar, angka-angka, dan lain-lain.[2]

Dari penjelasan diatas Allah juga menjelaskan kegiatan berkomunikasi yang dicantumkan dalam al-Qur'an. QS. Thaha ayat 43-44.

ٱذۡهَبَآ إِلَىٰ فِرۡعَوۡنَ إِنَّهُۥ طَغَىٰ (٤٣) فَقُولَا لَهُۥ قَوۡلٗا لَّيِّنٗا لَّعَلَّهُۥ يَتَذَكَّرُ أَوۡ يَخۡشَىٰ (٤٤)

Artinya: "Pergilah kamu berdua kepada Fir"aun karena benar-benar dia telah melampaui batas. Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, mudah-mudahan dia sadar atau takut".[3]

Pesan Nabi saw tersebut bermakna luas bahwa dalam berkomunikasi hendaklah sesuai dengan fakta yang kita lihat, kita dengar, dan kita alami. Qaulan Layyinan (perkataan yang lembut). Dengan demikian, dalam komunikasi Islam, semaksimal mungkin dihindari kata-kata kasar dan suara (intonasi) yang bernada keras dan tinggi. Allah melarang bersikap keras dan

[1] Dinar. Nur. Intan, *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalu Metode Bermain Peran*, (bandung: 2017), vol. 10, nomor.1, 19-120.
[2] Mufid Muhammad, Komunikasi & Regulasi Penyiaran, (Jakarta: Kencana, 2005) 3.
[3] Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahanya* (Bandung: Syaamil Cipta Media,2005), 314.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kasar dalam berdakwah, karena kekerasan akan mengakibatkan dakwah tidak akan berhasil.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa berkomunikasi adalah suatu proses terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih yang melibatkan emosi dan sosial agar berlangsung komunikasi secara timbal balik atau berkesinambungan, apabila dalam sebuah komunikasi tidak ada emosi atau sosial komunikasi tersebut tidak akan berjalan dengan lancar.

Stimulasi yang baik digunakan untuk mengoptimalkan komunikasi dengan mudah difahami dan dimengerti adalah melaluli kegiatan bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang digemari serta menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi oleh anak. Karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain *(Learing Through Playing)*. Hal ini diungkapkan Ranta dikutip Fadhillah yang menyebutkan bahwa bermain sangat penting bagi anak usia dini dan tidak ada alasan untuk tidak menganggap bermain merupakan kegiatan belajar.[4] Didalam bermain tidak hanya bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut.

Menurut Hamalik bahwa bermain peran adalah "model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas". Bermain peran *(role playing)* adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut

[4] Muhammad. Fadhillah, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (jogjakara: Ar-Zurr Media, 2014), 147.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hamalik mengemukakan bahwa "bentuk pengajaran *role playing* memberikan anak seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru".[5] Selain itu, *role playing* sering kali dikatakan sebagai aktivitas pembelajar yang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa lisan.

Metode bermain peran penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak, diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Desy, dkk yang menyatakan bahwa tingginya kemampuan berbicara anak yang dibelajarkan dengan metode bermain peran (*role playing*) dikarenakan metode bermain peran *(role playing)* memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif selama kegiatan dengan berkolaborasi memerankan tokoh-tokoh dalam permainan, sehingga dalam kegiatan bermain peran anak mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkan.[6]

Hal yang sama diungkapkan oleh Dinar yang membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah digunakan dan sangat menarik. Melalui metode bermain peran anak akan dibawa ke dunia permainan yang penuh petualangan seakan-akan mereka sedang menjadi aktor dari sebuah film yang disukainya. Bermain peran, anak dapat melakukan dan mengekspresika

---

[5] M. Jamaris, Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak; Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru.( Jakarta: PT. Grasindo.2004) 214.

[6] Dessy. Rumilasari. dkk, *"Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A",* Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2, Singrarai 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbagai hal yang ia kehendaki dalam perannya tanpa takut salah atau ada yang memarahinya.[7]

Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan Kelompok A yang berjumlah 14 anak terdiri dari usia 4-5 tahun dapat dikatakan bahwa kemampuan berbahasa terlebih lagi pada komunikasi anak belum berkembang secara optimal, masih ada anak terbata-bata ketika menjawab pertanyaan yang guru berikan, anak belum berani menceritakan kembali suatu cerita ataupun peristiwa yang telah terjadi, anak-anak belum berani bersosialisasi dengan teman sebayanya dan rendahnya kemampuan anak didik dalam komunikasi lisan. Kemampuan tersebut dapat terlihat dikelas anak lebih banyak mendengarkan guru, mereka kurang mengungkapkan pendapatnya sendiri sehingga anak lebih banyak menerima informasi daripada mengeluarkan pendapatnya, mengakibatkan bahasa dan komunikasi lisan yang dimiliki anak terbatas dan lebih dari sebagian anak di kelas belum mampu ketika diminta untuk menceritakan kembali sesuatu peristiwa atau kejadian.

Kurangnya kemampuan anak dalam berkomunikasi seperti anak belum lancar berbicara sehingga sebagian besar anak masih terbata-bata ketika menjawab pertanyaan dari guru, sehingga suasana pembelajaran yang nampak menunjukkan kurangnya interaksi dan komunikasi antara anak dengan anak maupun antara anak dengan guru.

---

[7] Dinar. Nur Inten, *"Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran"* , MediaTor, Vol 10 (1), Bandung 2017, 109-120.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permasalahan ini muncul disebabkan beberapa faktor penghambat diantaranya, banyak anak yang masih malu-malu ketika menggungkapkan sesuatu karena tidak terbiasa berkomunikasi dengan orang baru.

Faktor lain yang mempengaruhi yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung kemampuan berkomunikasi lisan, hal ini menyebabkan anak tidak termotivasi untuk belajar secara aktif, kreatif dan dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti merasa perlu melakukan penelitian untuk mengembangkan kemampuan komunikasi lisan anak melalui kegiatan bermain peran karena dengan penerapan kegiatan bermain peran diharapkan dapat mengembangkan kemampuan komunikasi lisan pada anak. Melalui sebuah penelitian ini dapat menjawab beberapa permasalahan yang kerap dihadapi di masyarakat maupun di lembaga anak usia dini terkait dengan stimulasi berkomunikasi lisan bagi anak usia dini.

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Komunikasi pada Anak Kelompok A Di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan"**. Dalam hal ini apakah ada perbedaan tingkat perkembangan komunikasi ditinjau dari metode bermain peran pada anak usia 4-5 tahun.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana implementasi bermain peran untuk mengembangkan komunikasi lisan di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan?
2. Bagaimana metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi lisan di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan?

## C. Tindakan yang dipilih

Tindakan peneliti yang dipilih untuk memecahkan masalah terkait dengan mengembangkan komunikasi lisan kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan adalah menggunakan metode bermain peran. Tujuan penggunaan bermain peran adalah agar anak tertarik, senang dan tidak merasa bosan saat pembelajaran. Dapat mempermudah mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan mempermudah anak dalam melakukan komunikasi baik di dalam lingkungannya maupuan di luar lingkungan mereka.

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi bermain peran dalam mengembangkan komunikasi lisan di TK TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan?
2. Untuk mengetahui Bagaimana metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi lisan di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih mendalam dan fokus yang akan dikaji agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian berfokus pada siswa kelompok A3 di Taman Kanak-Kanak Al-Falahiyah Lamongan usia 4-5 Tahun yang berjumlah 14 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki pada kelompok A3.
2. Peneliti berfokus pada penggunaan metode bermain peran untuk mengoptimalkan keterampilan berkomunikasi lisan.
3. Penelitian ini mengungkap tentang keterampilan anak untuk merespon dan merangkai kata menjadi kalimat percakapan berupa pertanyaan sederhana dan kalimat perintah sebagai perkembangan keterampilan komunikasi anak.
4. Pada penelitian ini tidak akan berfokus pada satu tema dikarenakan menyesesuaikan dengan tema dan sub tema yang telah direncanakan oleh pihak sekolah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) di TK-Alfahiyah tema selalu berganti dan peneliti akan mengikuti peraturan dari pihak sekolah. Contoh sentra bermain peran yang dapat dilakukan, seperti: menjadi dokter, penjual, pasien, pembeli, dll.
5. Aspek-aspek yang dikembangkan oleh anak menurut Kurikulum 2013:

| Lingkup Perkembangan | Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak |
|---|---|

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | Usia 4-5 Tahun |
|---|---|
| **A. Memahami Bahasa** | 1) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).<br>2) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. |
| **B. Mengungkapkan Bahasa** | 1) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan<br>2) Mengutarakan pendapat kepada orang lain.<br>3) Berpartisipasi dalam percakapan. |

## F. Manfaat atau Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian inidiharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan praktis, yaitu :

1. Manfaat Secara Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam pengembangan bahasa terutama pada kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok A.

2. Manfaat Secara Praktis

   a. Bagi Guru

      Dengan adanya kegiatan ini diharapkan guru dapat menggunakan metode bermain peran sebagai rujukan dalam mengembangkan komunikasi lisan anak.

   b. Bagi Sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif kepada lembaga penyelenggara pendidikan.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulisan dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Dari penelitian terdahulu peneliti dapat menemukan judul yang hampir sama dengan judul penelitian yang tujuannya agar peneliti dapat memperkaya bahan kajian pada penulisan peneliti. Berikut penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan kajian:

1. Hasil penelitihan yang dilakukan Dinar Nur Inten dalam jurnal *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran.* Vol. 10. No. 1 (2017). Mengungkapkan komunikasi melalui metode bermain adalah menciptakan suasana yang nyaman, aman, tidak ada kesan menggurui atau menasihati. Orangtua dan orang dewasa lainnya lebih berperan sebagai teman atau partner bagi anak, sehingga komunikasi yang dibangun akan lebih bermakna bagi anak. Dari hasil penelitian ini mecapai nilai 85-90 dari presentase 90-100.
2. Hasil penelitihan yang dilakukan Nurul Huda Aini dalam jurnal *Pengembangan Kemampuan Berbicara Melalui Bermain Peran Makro Anak Kelompok B (5-6 Tahun) TK Al-Abbasiyah Jerua Lombok Timur Tahun Ajaran 2018/2019.* Mengungkapkan bahwa bermain peran makro dapat mengembangakan kemampuan berbicara anak kelompok B (5-6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahun) TK Al-Abbasiyah Jerua Lombok timur dan dalam kegiatan yang telah dilaksanakan dapat dikatakan bahwa anak sudah berkembang sesuai yang diharapan dan sudah melampaui indikator kinerja yang 80%.

3. Hasil penelitihan yang dilakukan Anik Yuliarti ISBN: 978-979-3456-52-2 (2015) mengenai Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Melati 1 Tahun Ajaran 2015/2016. Maka dalam hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kegiatan bermain peran menjadi sebuah milieum yang tak tertandingi dalam mendukung perkembangan berbagai aspek terutama dalam perkembangan bahasa atau komunikasi dan belajar anak. ini juga alasan mengapa anak usia dini memerlukan waktu main lebih besar dalam sepanjang harinya karena dengan bermain peran anak akan belajar untuk mengekspresikan emosi, bahasa atau komunikasi kreatifitasnya.
4. Hasil penelitihan yang dilakukan Maidita Putri, dkk dalam jurnal *Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Kota Padang. Vol 1 No.2 (2018 171-179).* Mengungkapkan terbukti bahwa metode bermain peran makro berpengaruh terhadap perkembagan bahasa lisan anak dengan nilai rata-rata dari kelompok eksperimen (B3) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (B4). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan bahasa lisan anak kemampuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil penelitian di atas poin dua dan empat lebih berfokus dalam mengembangkan bicara maupun bahasa anak sedangkan yang dilakukan oleh peneliti ini lebih mengembangkan komunikasi. Dalam mengembangkan komunikasi peneliti menggunakan metode bermain peran, kenapa peneliti menggunakan metode bermain peran dikarenakan metode tersebut akan mengajak anak berkhayal dan membuat anak lebih banyak berinprovisasi. Maka dengan itu anak akan lebih sering berkomunikasi dengan sesama temannya.

Penelitian terdahulu banyak menggunakan satu tema sedangkan dalam penelitian ini peneliti berganti-ganti tema sesuai dengan RPPM yang ada di sekolah. Penelitian ini menggunkan metode penelitian tindakan kelas dikarenakan dalam metode tersebut peneliti akan mendapatkan hasil yang signifikan dengan adanya beberapa siklus yang dijalankan. Penelitian terdahulu lebih banyak meneliti anak TK B ataupun anak SD, sedangkan dipenelitian ini peneliti meneliti anak TK A usia 4-5 tahun kebanyakan dari mereka yang masih terbata-bata berkomunikasi dengan sesama teman maupun guru maisng-masing.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini penulis membagimya ke dalam lima bab, yaitu:

Bab satu, pendahuluan, yang berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tindakan yang dipilih, tujuan penelitian, lingkup penelitian, signifikasi penelitian, penelitian terdahulu, sismatika pembahasan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab dua, kajian teori, yang berisi: tinjaun bermain peran, pengertian bermain peran, manfaat bermain peran, macam-macam bermain peran, kelebhan dan kekurangan bermain peran, langkah-langkah bermain peran selanjutnya tinjaun komunikasi lisan, pengertian kemampuan komunikasi lisan, yang terakhir karakteristrik kemampuan komunikasi.

Bab tiga dengan judul metode dan rencana penelitian, yang berisi: metode penelitian, setting penelitian dan kararkteristik subyek penelitian, variabel yang diselidiki, rancangan tindakan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, indikator kinerja, tim peneliti dan tugasnya.

Bab empat, hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi: hasil penelitian, pembahasan.

Bab lima dengan judul penutup, yang berisi: kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB II
# KAJIAN TEORI

## A. Metode Bermain Peran

### 1. Tinjauan Bermain Peran

Bermain peran *(role playing)* merupakan konsep dari sosiodrama, yaitu metode untuk menjelajahi isu yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Istilah "peran" berhububungan dengan naskah yang menjadi bagian dari pekerjaan aktor dalam memerankan sebuah adegan. Bermain peran pertama kali dilakukan di Yunani Kuno sekitar dua ribu tahun lalu. Dalam bermain peran terdapat sebuah naskah yang berisi sebuah peran yang dimainkan oleh aktor, dalam menjalankan aegan disebut memainkan "peran".

Hamlet atau Othello atau Ophelia atau Desdemona mengatakan bermain peran terdapat kekuatan yang mampu menghadirkan jenis kegiatan imjinatif yang bisa dilakukan oleh anak-anak dalam bermain pura-pura. Kegiatan bermain peran tidak hanya bermain pura-pura tetapi disetiap adegan terdapat inprovisasi, inprovisasi berpengaruh terhadap kognitifnya anak karena anak akan berfikir terlebih dahulu sebelum mengelurkan kalimat.

Jacob L. Moreno pada tahun 1925 di Amerika Serikat mengembangkan inprovisasi dalam bermain peran digunakan sebagi terapi, metode tersebut disebut dengan "psikodrama". Inprovisasi juga



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diyakini dapat digunakan dalam masa terapi dalam melakukan soaial, dan disebut pendekatan "sosiodrama".[8]

Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia sesungguhnya.

**2. Pengertian Bermain Peran**

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasikan perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Bermain peran adalah salah satu media bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Dalam bermain peran, anak dilatih untuk berimajinasi dengan cara memasuki dan menangkap ingatan di masa lalu dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru untuk masa kini. Atau dengan kata lain, seorang anak harus menggunakan pengalaman sebelumnya dengan cara yang baru dan berbeda. Seorang anak mengambil sebuah "inti sari" dari pengalaman yang dialaminya sehari-hari, misalnya saja pengalaman anak ketika hendak tidur. Pengalaman

[8] Een.Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 123-124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

keseharian tersebut, kemudian diterapkan dengan gaya baru dan kreatif pada kegiatan pura-pura, seperti menidurkan bonekanya yang susah tidur dan yang lainnya.[9]

Bermain peran merupakan bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Anak yang terlibat dalam main peran dapat menggunakan kesadarannya, kesadaran ini masih berbentuk imajinasi yang masih belum dapat ditangkap secara tepat oleh anak.

Menurut Moeslichatoen bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memaka bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tertentu.

Kamtini dan Husni berpendapat bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, anak manja, anak yang nakal, kakek, nenek, tamu dan sebagainya. Senada dengan teori diatas Menurut Stasen Berger dan Garvey mengungkapkan bahwa bermain peran

[9] Novi. Mulyani, *Pengembangn Seni Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 80.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yaitu kegiatan bermain khayal atau pura-pura yang melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap prilaku orang dewasa.

Bermain peran juga melakukan uji coba melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain peran, anak membuat keadaan yang ia ciptakan sendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapannya. Misalnya, anak yang awalnya takut jika bertemu seorang dokter, melalui peran main dokter-dokteran perlahan-lahan dia belajar bahwa ketakutannya tidak perlu terjadi karena dokter bukan orang jahat tapi justru ingin membantu mengobati penyakit.

Beberapa pendapat para ahli di atas bahwa bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal atau imajinasi dalam memerankan suatu peran untuk menirukan suatu prilaku ataupun profesi yang biasa dilakukan orang lain.

**3. Jenis Metode Bermain Peran**

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, *Enkson* berpendapat main pura-pura, *make-believe*, imajinasi. Permainan ini sangat panting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia dini 2,5-7 tahun. Bermain peran, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. Jenis bermain peran dibagi dua meliputi:

a) Bermain peran makro, Anak berperan sesungguhnya dan meniadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak keterampilan pra-akademis, seperti: mendengarkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.

b) Bermain peran mikro. Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak hermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. [10]

Khoiruddin mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis metode bermain peran[11], yaitu:

a) Metode Bermain Peran Makro

Metode bermain peran makro yaitu bermain peran yang sesungguhnya dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, misalnya bermain peran profesi dokter, maka alat yang digunakan stetoskop, replika jarum suntik, buku resep dan bolpoin.

b) Metode Bermain Peran Mikro

Metode bermain peran mikro yaitu kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahan-bahan main berukuran kecil seperti rumah boneka lengkap dengan perabotannya dan orang-orangannya sehingga anak dapat memainkannya.

Berdasarkan pendapat mengenai jenis metode bermain peran, bahwa metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah metode bermain peran

[10] Lilis. Madyawati, *Strategi pengembangan Bahasa pada anak*, (Jakarta: Kencana, 2016) 157.
[11] Khoiruddin. Akhmad. (19 Desember 2017). *Belajar sambil Bermain dan Bermain sambil Belajar*. Tersedia: *Cairudin,blogspot.Com/.../belajar-sambil-bermain-atau-bermain.html*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makro dan mikro. Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat main yang berukuran kecil yang dilakukan oleh dua orang bahkan sendiri.

**4. Manfaat Metode Bermain Peran**

Saat bermain peran anak seakan-akan masuk ke dalam dunianya sendiri yang penuh keajaiban dan petualangan seperti yang dialami oleh karakter favoritnya di TV, tidak jarang orangtua diajak ikut masuk dan larut di dalamnya. Jika anak mengajak bermain, jangan buru-buru malas dan menolaknya. Bermain peran bukanlah suatu permainan tanpa makna, namun sangat pentung bagl perkembangan emosmnal, mental, intelektual, bahkan fisik anak.[12] Beberapa manfaat darl bermain peran, yaltu:

a) Membangun kepercayaan diri pada anak.

   Dengan berpura-pura menjadi apa pun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat memngkatkan kepercayaan dlnnya.

b) Mengembangkan kemampuan berbahasa.

   Saat bermain peran, tentunya anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosakata anak. Anak senang mengulangi dialog yang pernah dia dengar dan

[12] Lilis. Madyawati, 158-159.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebuah adegan dapat membuat anak lebih percaya dan dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

c) Meningkatkan kreativitas dan akal.

Pada saat bermain peran, kreativitas anak akan terbawa keluar. sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannya. Misalnya, kardus-kardus dibuat menjadi istana, bayangan dari jari-jarinya yang bermain menjadi bentuk hewan, dan sebagainya.

d) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah.

Pada situasi tertentu saat bermain peran. pikiran anak akan terlatlh untuk menemukan solusi jika ada masalah yang tejadi. Sebagai contoh, ketika boneka bayinya dltidurkan. anak akan menyadarl bahwa bayi memerIukan selimut agar hangat. Dengan memecahkan masalah saat bermaln dapat membantu anak mengatasi masalah di kehidupan nyata kemudian hari.

e) Membangun kemampuan sosial dan empati.

Anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang IaIn. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya. Bermain peran akan Iebih menyenangkan dilakukan bersama teman, karenanya anak dapat belajar berkomunikasi, bergliran, belajar berbagi peralatan atau mainan bersama temannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f) Memberi anak pandangan positif.

Anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.

Demikian hasil dari uraian diatas sejatinya anak dengan permainan peran merupakan alamia atau naluriah tanpa mereka pelajari mereka dapat melakukanya. Nilai penting dari uraian diatas bahwa dalam permainan drama atau bermain peran bagi anak, sejatinya adalah untuk melatih dan merangsang anak dalam hal berpikir, berbicara, membentuk sesuatu hubungan soaial dengan anak yang lain, melihat perspektif yang mungkin berbeda dari anak yang lain, dan sebagainya.

**5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran**

Kelebihan dari metode bermain peran juga dikemukakan oleh Suparman,[13]yaitu:

a) Bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika.

b) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

[13] Halida. *Metode Bermain Peran dalam Mengotimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). Jurnal [online]*. 2011.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Seperti metode pembelajaran yang Iain, metode bermain peran memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh metode lainnya, oleh karena itu sebaiknya metode ini dipilih atas pertimbangan kesesuaiannya dengan karakteristik tuntutan capaian perkembangan anak.

Namun demikian sejauh ini umumnya guru lebih mempertimbangkan kelemahan dari metode tersebut, seperti penggunaannya memerlukan waktu yang tidak efisien dan memerlukan suasana yang harus dikondisikan secara khusus. Pada akhirnya guru lebih memilih metoda ceramah daripada metoda bermain peran walaupun semua aspek perkembangan anak ada pada metode permain peran. [14]

Hal lain yang sering diabaikan guru adalah alat yang mendukung skenario bermain peran. Contoh; ketika guru .menggunakan permain peran profesi dokter selalu dilengkapi dengan aktivitas dimana dokter memberi obat, sementara komponen prinsip seperti alat timbang badan tidak menjadi dasar penentuan resep yang dibuat dokter, Kondisi ini dapat membentuk kekeliruan konsep *(misconception)* pada anak tentang profesi dokter.

Berdasarkan pendapat mengenai kelebihan metode bermain peran, dapat dilihat bahwa metode bermain peran memiliki banyak kelebihan, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran dapat menjadi metode pembelajaran di taman kanak-kanak yang dapat mendukung perkembangan anak.

[14] Een.Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD,* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 130-131

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**6. Langkah-Langkah Bermain Peran**

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, perlu mengetahui langkah-langkah dalam bermain peran agar pembelajaran dalam bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efesien. Menurut Dhinie mengatakan bahwa terdapat tujuh langkah dalam bermain peran yaitu[15]:

1. Menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan.
2. Menerangkan teknik bermain peran dengan cara sederhana yang mudah dimengerti dan dipahami anak.
3. Memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukainya.
4. Menentukan sebagian anak yang akan menjadi penonton dan pendengar.
5. Menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya di ucapkan oleh anak.
6. Menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya.
7. Dan langkah yang terakhir setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi terhadap peran yang dimainkan anak.

Dalam metode bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan pengamat permainan. Guru yang mengarahkan dan bertanggung jawab pada kegiatan awal bermain peran anak. Guru pula yang memberikan motivasi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan komentar agar anak dapat bebas mengekspresikan gagasan dan

[15] Dhieni. Nurbiana, Metode Pengembangan Bahasa. (Universitas Terbuka: Jakarta. 2008) 7.35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemikirannya, sehingga anak-anak mengetahui bagian mana yang masih membutuhkan eksplorasi lebih dalam. Setelah permainan berlangsung, maka guru dapat menentukan kapan permainan berakhir dan memimpin diskusi bersama anak-anak berhubungan dengan perannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka langkah-langkah bermain peran perlu diketahui oleh para pendidik agar pelaksanaan pembelajaran pada saat bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisiensi sehingga tujuan pembelajaranpun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

## B. Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Usia Dini

### 1. Tinjauan Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Usia Dini

Komunikasi adalah persyaratan kehidupan manusia. Kehidupan manusia akan tampak hampa atau tiada kehidupan sama sekali apabila tanpa komunikasi. Karena tanpa komunikasi, interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok ataupun organisasi tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang melakukan interaksi apabila masing-masing melakukan aksi dan reaksi yang dilakukan manusia ini (baik secara perorangan, kelompok ataupun organisasi), dalam ilmu komunikasi disebut sebagai tindakan komunikasi.

Kata komunikasi atau *communication* dalam Bahasa Inggris berasal dari kata latin *communis* yang berarti “sama”, communico, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama*” (to make common).* Istilah pertama *(communis)* adalah istilah yang paling sering

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebut sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna atau suatu pesan dianut secara sama. Menurut Hovland, Janis dan Kelley bahwa[16] ;

> "Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang-orang lainnya (khalayak)".

Kata lain yang mirip dengan komunikasi adalah komunitas (*community)* yang juga menekankan kesamaan atau kebersamaan. Komunikasi terjadi pada sekelompok orang yang berkumpul atau hidup bersama untuk mencapai tujuan tertentu, dan mereka berbagi makna dan sikap.

Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia, yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurannya.

Dalam bahasa komunikasi dinamakan pesan (*message*). Orang yang menyampaikan pesan disebut komunikator, sedangkan orang yang menerima pernyataan disebut komunikan. Komunikasi berarti proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan.

Komunikasi yang dibahas oleh para ahli adalah komunikasi manusia, yang setidaknya melibatkan dua pihak atau dua orang, seperti yang diperlihatkan definisi-definisi atau model-model komunikasi yang dikemukakan para ahli, meskipun kedua orang itu tidak bertatap muka.

---

[16] Effendy. Onong Uchjana, *Ilmu teori dan filsafat komunikasi*, (Bandung:PT. Citra, 2003), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**2. Pengertian Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Usia Dini**

Dhieni menjelaskan berkomunikasi adalah "perpindahan suatu makna dari si pemberi pesan kepada si penerima melalui suara, tanda dan bahasa tubuh. Sementara lisan sesuatu yang bersumber dari ucapan atau verbal".[17] Atas dasar hal tersebut, maka terlihat bahwa kemampuan berkomunikasi lisan memiliki kaitan yang erat dengan berbicara sebagai alat komunikasi lisan itu sendiri. Hurlock mengemukakan pendapatnya tentang bicara bahwa: Bicara merupakan alat berkomunikasi, sejak usia awal anak telah mengetahui bahwa bicara merupakan alat yang lebih baik untuk berkomunikasi dibandingkan tangisan, isyarat dan bentuk prabicara lainnya sehingga muncul motivasi yang kuat untuk belajar berkomunikasi melalui bicara.[18]

Berdasarkan uraian diatas maka bicara merupakan alat komunikasi yang telah disadari oleh anak sejak dini sebagai alat efektif untuk mengungkapkan keinginan dan kebutuhannya. Mulyasa juga menjelaskan bahwa: Bicara sebagai suatu bagian dari kemampuan berbahasa yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda tetapi juga mempunyai aspek mental yaitu kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.

Berdasarkan pendapat diatas maka berbicara sebagai alat komunikasi bukan hanya dilihat dari suara sebagai wujud komunikasi, melainkan terdapat peran aspek mental yang mampu mengkaitkan arti

[17]Dhieni. Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*. (Universitas Terbuka: Jakarta. 2009) 1.9.
[18]Elizabeth. B Hurlock, *Perkembangan Anak.* (Diterjemahkan oleh Meitasari Tjandara. Erlangga : Jakarta. 1998) 117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang tersirat dari suara atau bunyi yang dihasilkan dalam berkomunikasi. Hal senada juga diungkapkan untuk menjelaskan makna berkomunikasi lisan.

Sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh Dhieni bahwa pengembangan komunikasi lisan anak merupakan usaha meningkatkan kemampuan anak berkomunikasi secara lisan untuk mengungkapkan ide, gagasan dan pendapatnya melalui situasi yang disukainya.[19]

Selain itu Suyanto, komunikasi lisan ialah suatu kemampuan menggunakan bahasa secara lisan untuk mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.[20]

Berdasarkan uraian diatas bahwa berkomunikasi lisan ialah suatu kemampuan berbahasa melalui berbicara untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Kemampuan ini dikembangkan melalui situasi yang disukai anak yakni melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

**3. Tujuan Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Usia Dini**

Kemampuan berkomunikasi lisan bagi anak memiliki tujuan secara umum yaitu, agar anak mampu berargumentasi meyakinkan orang lain melalui kata – kata yang diucapkan, memberikan ide dan gagasan yang dimiliki, dapat mengungkapkan perasaan yang dirasakan, bercerita mengenai pengalaman yang pernah dialami serta bertanya ataupun

---

[19] Aksioma. Ufik, *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Secara Lisan Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Taruban Tahun Ajaran 2011-2012".* Vol 2, No,1. 2012

[20] Siti. Choiriyah., "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014". Vol 2. No 4. 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjawab pertanyaan orang lain. Tujuan pengembangan kemampuan berkomunikasi lisan menurut Campbell adalah[21] :

a. Agar anak mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan baik
b. Memiliki kemampuan bahasa untuk meyakinkan orang lain
c. Mampu mengingat dan menghafal informasiMampu memberikan penjelasan
d. Mampu untuk memnbahas bahasa itu sendiri

Sedangkan Hartono berpendapat tujuan umum dalam pengembangan kemampuan komunikasi anak[22], yaitu :

a. Memiliki perbendaharaan kata yang cukup yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari – hari
b. Mampu mendengarkan dan memahami kata – kata serta kalimat
c. Mampu mengungkapkan pendapat dan sikap dengan lafal yang tepat
d. Berminat menggunakan bahasa yang baik
e. Berminat untuk menghubungkan antara lisan dan tulisan

Menurut Tarigan bahwa tujuan utama dari berbicara dalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.[23]

---

[21] Yuliani Nurani. Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usi Dini.* (Jakarta: PT.Indeks,2013) 57.
[22] Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini.* (Jakarta:Depdiknas,2005), 123.
[23] Tarigan,Hendry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa.* (Bandung: Angkasa, 2008), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat diatas yang telah dipaparkan bahwa tujuan kemampuan berkomunikasi lisan dalam penelitian ini adalah membantu anak memiliki perbendaharaan kata untuk berkomunikasi dalam berinteraksi dengan teman sebaya, guru maupun orang lain, mampu mengungkapkan pendapat yang dimiliki dengan lafal yang tepat, berani bercerita mengenai pengalaman yang pernah dialami baik kepada guru, teman sebaya ataupun orang lain.

**4. Karakteristrik Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Usia Dini**

Selanjutnya dimensi komunikasi dengan anak usia dini memiliki karakteristik diantaranya :

a. Anak berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan isyarat tubuhnya.
b. Kemampuan bahasa anak terus didorong untuk membantu anak dalam mengungkapkan keinginan dan menjalin hubungan dengan orang lain.[24]

Menjelaskan Karakteristik komunikasi lisan meliputi kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik, melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami, membandingkan dua hal, memahami konsep timbal balik, menyusun kalimat, mengucapkan lebih dari tiga kalimat, dan mengenal tulisan sederhana.[25]

---

[24] Dedy Andrianto, *Komunikasi Dengan AUD*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), 9.
[25] Dhieni. Nurbiana, 3.7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan berkomunikasi lisan anak usia dini dapat diidentifikasi melalui karakteristik sebagai berikut : (a) menjawab pertanyaan, (b) mengajukan pertanyaan, (c) melakukan kegiatan sesuai perintah lisan, dan (d) menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dan urut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB III
# METODE DAN RENCANA PENELITIAN

## A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini digunakan sebagai suatu proses untuk menemukan serta memecahkan masalah yang ada didalam kelas, proses ini dibantu dengan menggunakan kegiatan siklus, yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan maupun hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.[26]

Suhardjono menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas dengan menggunakan beberapa siklus.[27] Pendapat lain tentang penelitian tindakan oleh Burns yang menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan cara kerja sama antara peneliti dan praktisi.[28]

Dengan demikian, menurut pemahaman peneliti penelitian tindakan kelas adalah suatu metode penelitian yang pada setiap pelaksanaannya menggunakan beberapa siklus untuk menangani suatu hal dengan sebuah cara hingga terselesaikan, perlu diketahui tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas,

[26]Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26.
[27] Johni. Dimyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2013), 119.
[28] Wina. Sanjaya, *Penelitian Tindak Kelas* (Jakarta: Kencana, 2016), 25.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat dimana saja yang terpenting memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Sejalan dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok A yakni pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan peneliti menggunkan metode PTK dikarenakan penelitian tersebut yang dirasa akan sangat berpengaruh pada penelitian ini. Adapun masalah yang terjadi di kelompok TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan ialah rendahnya rasa kepercayaan diri anak dalam mengutaran pendapat, kalimat tanya ataupun menjawab pertanyaan teman dan guru. Alternatif pemecahannya ialah menggunakan kegiatan bermain bermain peran makro sebagai metode pembelajaranya. Kegiatan penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru dimana peneliti mengamati kegiatan guru secara langsung serta menjadi mitra kerja guru dalam pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas.

Pola kolaboratif digunakan dalam penelitian ini, artinya peneliti dan guru, keduanya bekerja sama melakukan penelitian tindakan kelas. Peneliti menerapkan model Kurt Lewin, yang pada praktikkan tidak hanya satu kali namun berulang kali, dan model yang menjadi pokok atau dasar dari semua model penelitian tindakan kelas yang lain.

Adapun dibawah ini terdapat penjelasan komponen-komponen model Kurt Lewin dengan, sebagai berikut:[29]

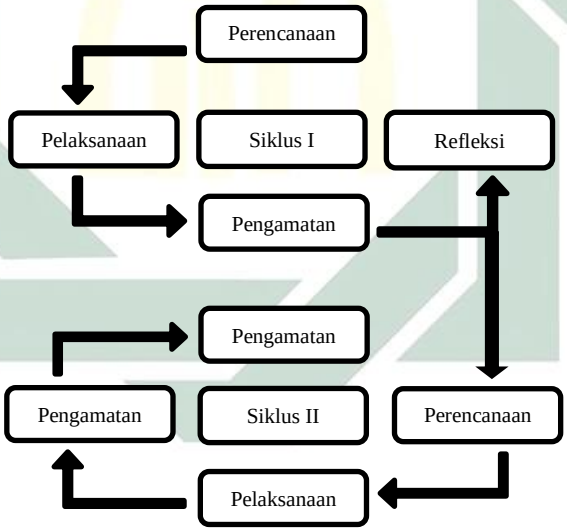
1. Perencanaan. Kegiatan merencanakan suatu kegiatan sebelum dilakukannya kegiatan yang di inginkan.

[29] Johni. Dimyanti, 125-137.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pelaksanaan. Suatu tindakan sebagai hasil dari tujuan perencanaan.
3. Pengamatan. Suatu kegiatan mengamati dari berjalannya kegiatan yang dilaksanakan.
4. Refleksi. Kegiatan mengkaji dari kegiatan yang telah dilakukan dengan hasil yang telah diperoleh.
5. Setelah itu dilakukannya perencanaan ulang jika dirasa belum cukup atau masih perlu perbaikan dan dihentikan jika kegiatan sudah dirasa cukup atau telah melampaui tujuan yang dari kegiatan.

Adapun gambar dari proses kegiatan siklus model Kurt Lewin jika digambarkan dalam suatu skema, sebagai berikut:




**Gambar 3.1**

**Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin**

Hubungan dari komponen keempat aspek kegiatan tersebut dikatakan sebagai siklus satu, dan siklus berikutnya masih berhubungan dengan siklus pertama. Dalam penelitian ini peneliti bertindak langsung sebagai pengumpul data utama. Data yang terkumpul menggunakan teknik-teknik penelitian yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipilih yakni berupa data deskriptif, dan observasi langsung, dimana peneliti mengumpulkan data dengan mengamati kegiatan penelitian dari sebelum diberinya tindakan, diberikan tindakan, hingga setelah diberikan tindakan.

## B. *Setting* Penelitian dan Kararkteristik Subyek Penelitian

### 1. *Setting* Penelitian

*Setting* penelitian tindakan kelas (PTK) yakni meliputi: lokasi penelitian dan waktu penelitian.

a. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di TK Al-Falahiyah Jl. Kinameng No.99 Kranggan, Sidokumpul, Lamongan. Alasan peneliti mengadakan penelitian ini dikarenakan:

1) Terdapat permasalahan pada anak kelompok A yaitu, rendahnya rasa kepercayaan diri anak dalam mengutaran pendapat dan banyak anak-anak yang tidak terbiasa dengan lingkungan baru. Banyak anak yang tidak terbiasa bertanya maupun menjawab pertanyaan teman dan guru.
2) Guru kelas kelompok A TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan siap berkaloborasi dengan peneliti untuk menggunakan metode bermain peran makro untuk mengoptimalkan dan mengatasi masalah yang terjadi didalam kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2019/2020 dari bulan april akhir hingga awal mei. Satu siklus terdapat 2 kali kegiatan pertemuan, dan setiap pertemuannya dilakukan dalam jangka waktu 60 menit.

**2. Karakteristik Subjek Penelitian**

Subjek penelitiannya adalah peserta didik anak kelompok A khususnya pada kelompok A3. Data yang diperoleh di kelompok A3 TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan, berjumlah 14 anak dengan usia 4-5 tahun dengan catatan 7 laki-laki dan 7 perempuan.

Dilakukannya kegiatan penelitian pada siswa kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan dikarenakan telah dilakukannya kegiatan observasi dan wawancara yang telah diketahui bahwa peningkatan keterampilan komunikasi anak masih sangat kurang pada anak kelompok A. Seharusnya pada tahap ini anak mulai mampu menyusun beberapa kata menjadi sebuah kalimat sempuna yang dapat mereka pergunakan sebagai suatu keterampilan saat berkomunikasi dengan orang lain. Sedangkan pada anak kelompok A ini masih belum nampak, dan anak cenderung masih malu-malu ketika berkomunikasi di dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru di dalam kelas. Oleh karena itu diharapkan metode bermain peran makro ini mampu penunjang kebehasilan dalam mengoptimalkan komunikasi anak kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diamati dalam kegiatan penelitian tindakan kelas di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan, yakni:

1) Variabel *Input* : Siswa dalam kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan tahun pelajaran 2019/2020.
2) Variabel Proses : Menggunakan metode bermain peran makro.
3) Variabel *Output* : mengembangkan kemampuan komunikasi lisan kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan.

**Tabel 3.1**

**Variabel Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Lisan**

| No | Variabel | Sub Variabel | Indikator |
|---|---|---|---|
| 1. | Memahami Bahasa | Kemampuan Menyimak | Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). |
| | | Memahami Perintah | Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. |
| 2. | Mengungkapkan Bahasa | Ketepatan Menjawab | Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan |
| | | Ketepatan Pengucapan | Mengutarakan pendapat kepada orang lain. |
| | | Keaktifan | Berpartisipasi dalam percakapan. |

## D. Rancangan Tindakan

Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahap. Tahap tersebut terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan/tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

refleksi (*reflection*). Penelitian akan dilakukan sebanyak 2 siklus, tahapan ini terangkai menjadi siklus. Siklus I sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan siklus II, jika pelaksanaan pada siklus I kemampuan komunikasi anak belum tercapai maka akan dilakukan tindakan siklus II yang merupakan perbaikan dari hasil refleksi I.

**1. Pra Siklus**

Tahap pra siklus merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan sebelum melakukan siklus penelitian, tujuannya yaitu untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan subjek penelitian. Tahap pra siklus meliputi:

a) Memohon izin kepada kepala sekolah di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan untuk mengadakan penelitian.
b) Meminta daftar nama anak kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan
c) Melakukan wawancara dengan guru kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan.
d) Melakukan observasi kemampuan komunikasi anak kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan.
e) Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan.

**2. Pelaksanaan Siklus I**

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dan observasi hasil belajar kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan, ditemukan permasalahan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dalam kemampuan komunikasi anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak setelah diterapkan metode bermain peran makro.

Siklus I dilakukan dengan menggunakan indikator pencapaian, sebagai berikut:

1) Berbicara sesuai dengan kebutuhan (baik menggunakan kalimat perintah, bertanya ataupun berpendapat.
2) Bertanya menggunakan lebih dari 2 kata tanya, seperti; apa, kenapa, bagaimana, siapa, dimana.

Kegiatan dilakukan selama 60 menit dalam setiap kali pertemuan. Maka kegiatan yang dilakukan dalam penelitian siklus I dapat diuraikan, sebagai berikut:

a) Merencanakan kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran makro, yakni direncanakan dengan menggunakan RPPH sebelum dimulainya atau berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
b) Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam kegiatan dan disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dipilih.
c) Merencanakan strategi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
d) Menyusun instrumen penilaian yang akan dinilai dalam metode bermain peran makro dengan melihat indikator pencapaian yang digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan

Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan dan melakukan kegiatan belajar mengajar mengoptimalkan komunikasi dengan menggunakan metode bermain peran makro.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sebagai berikut:

1) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengaitkan materi sebelumnya.
2) Guru membagikan peran yang ada dicerita dan guru akan membacakan alur ceritanya terlebih dahulu, yang alurnya sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). (*Lembar RPPH terlampir)*
3) Guru menanyakan kegiatan hari ini dan memberi informasi tentang pembelajaran besok.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1) Mengamati para pemeran yang berperan dalam kegiatan tersebut yang dilakukan oleh anak-anak,
2) Mengamati ekspresi dan gaya berbicara anak,
3) Mengamati anak-anak yang berperan sebagai penonton
4) Mengamati improvisasi anak dalam memainkan perannya, dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan.

d. Refleksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini, guru dan peneliti melaksanakan penilaian dan evaluasi, sesuai dengan hasil pengamatan, kemudian menentukan keputusan mengenai peningkatan kemampuan komunikasi anak. Dengan begitu, jika peneliti merasa belum mencapai hasil yang optimal atau indikator keberhasilan yang ditentukan pada kemampuan komunikasi anak, maka akan lebih ditingkatkan lagi pada siklus II dengan harapan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

**3. Siklus II**

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dan observasi hasil belajar kelompok A di TK Al-Falahiyah Kranggan, Sidokumpul, Lamongan, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran dalam kemampuan komunikasi anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak setelah diterapkan metode bermain peran makro.

Siklus II dilakukan dengan menggunakan indikator pencapaian sama dengan siklus I tetapi yang membedakan hanya tema yang dilakukan.

Kegiatan dilakukan selama 60 menit dalam setiap kali pertemuan. Maka kegiatan yang dilakukan dalam penelitian siklus II dapat diuraikan, sebagai berikut:

a) Merencanakan kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran makro, yakni

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

direncanakan dengan menggunakan RPPH sebelum dimulainya atau berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

b) Mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam kegiatan dan disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dipilih.

c) Merencanakan strategi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

d) Menyusun instrumen penilaian yang akan dinilai dalam metode bermain peran makro dengan melihat indikator pencapaian yang digunakan.

b. Pelaksanaan

Pada tahapan ini yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan dan melakukan kegiatan belajar mengajar mengoptimalkan komunikasi dengan menggunakan metode bermain peran makro.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sebagai berikut:

1) Guru bercakap-cakap tentang pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengaitkan materi sebelumnya.

2) Guru membagikan peran yang ada dicerita dan guru akan membacakan alur ceritanya terlebih dahulu, yang alurnya sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). (*Lembar RPPH terlampir)*

4) Guru menanyakan kegiatan hari ini dan memberi informasi tentang pembelajaran besok.

c. Pengamatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan pengamatan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1) Mengamati para pemeran yang berperan dalam kegiatan tersebut yang dilakukan oleh anak-anak,
2) Mengamati ekspresi dan gaya berbicara anak,
3) Mengamati improvisasi anak dalam memainkan perannya, dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan.

d. Refleksi

Jika peneliti pada siklus II juga peneliti masih merasa belum optimal atau belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan lebih ditingkatkan lagi pada III ataupun seterusnya sampai peneliti merasa hasil yang didapatkan sudah optimal atau mencapai indikator keberhasilan.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ada tiga: Teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai. Kemudian dicatat atau ditulis pada instrumen hasil observasi.[30] Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terkait dengan implementasi bermain peran dan metode bermain peran pada saat proses

[30] Acep. Yonny, Menyusun penelitian tindakan kelas, (Yogyakarta: Fmilia, 2010) 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan komunikasi lisan anak. Selain itu, peneliti melakukan observasi tersebut menggunakan lembar instrumen.

Pada instrumen terdapat indikator-indikator yang sesuai digunakan untuk menilai kemampuan komunikasi anak ketika dilakukan diobservasi. Lembar instrumen yang digunakan berupa ceklis yaitu lembar instrumen penilaian perkembangan komunikasi lisan anak melalui metode bermain peran.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data langsung pada sumber data melalui informasi lisan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber.[31] Pada metode ini peneliti melakukan wawancara setelah kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara bebas, dilakukan untuk mengungkap data dengan kata-kata secara lisan tentang sikap, pendapat, dan wawasan subjek penelitian mengenai implementasi bermain peran dan metode bermain peran pada saat proses pengembangan komunikasi lisan anak. Kegiatan ini dilakukan pada guru sentra yang bersangkutan, yakni dengan ibu Arnita Listiyorini sebagai guru kelas.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat, koran, dan lain-lain.[32] Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data Al Falahiyah (sekolah, guru

[31] Kisyani. Laksmono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), 52.
[32] Johni. Dimyanti, 100.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan anak A3), daftar nilai yang dilakukan ketika pra siklus dan pasca siklus. Foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil pelaksanaan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak. Serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang ada di proses pembelajaran dalam mengembangkan komunikasi lisan kelompok A melalui bermain peran, yang bertujuan sebagai penunjang penelitian.

## F. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian adalah alat atau lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. [33] Pada penilitian ini, peneliti memilih dan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi berisi indikator-indikator penilaian sesuai kemampuan yang dikembangkan dan kisi kisi pengamatan yang sudah dibuat, yang akan juga menjadi acuan bagi peneliti mengamati siswa bercerita. Berikut adalah kisi-kisi pengamatan kemampuan komunikasi lisan anak melalui metode bermain peran makro anak kelompok A3 adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Instrumen Observasi Penerapan Metode Bermain Peran**

| No | Aspek Yang Diamati | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Kegiatan Awal** | | | | | |
| 1. | Guru menyiapkan anak untuk belajar. | | | | |
| 2. | Guru melakukan apresiasi. | | | | |
| **Kegiatan Inti Pembelajaran** | | | | | |
| **a. Guru** | | | | | |

[33] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfa Beta, 2011), Hal 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| No | Aspek Yang Diamati | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3. | Guru menjelaskan tema yang akan dilakukan pada metode bermain peran. | | | | |
| 4. | Guru membagi dan menjelaskan peran pada setiap anak. | | | | |
| 5. | Guru memberikan peraturan pada kegiatan yang berlangsung. | | | | |
| 6. | Guru mengamati berjalannya kegiatan dan menilai kegiatan. | | | | |
| **b. Anak** | | | | | |
| 7. | Anak menjawab pertanyaan tentang tema dan sub tema yang dijelaskan oleh guru. | | | | |
| 8. | Anak mampu berbaur dengan teman sekelompok-nya. | | | | |
| 9. | Anak memilih peran yang mereka inginkan. | | | | |
| 10. | Anak menaati peraturan pada kegiatan. | | | | |
| **Kegiatan Akhir** | | | | | |
| 11. | Guru melakukan kegiatan evaluasi bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. | | | | |
| **Jumlah Nilai** | | | | | |
| **Nilai Akhir** | | | | | |

**Keterangan:**

| | |
|---|---|
| 4 | Sangat baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup |
| 1 | Kurang baik |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 3.3**

**Kisi – Kisi Pengamatan Kemampuan Komunikasi lisan**

| No | Lingkup Perkembangan | Indikator | Tingkat Pencapaian Perkembangan | Sumber data |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Memahami Bahasa | Kemampuan Menyimak | Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya). | Observasi |
| | | Memahami Perintah | Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan. | Observasi |
| 2. | Mengungkapkan Bahasa | Ketepatan Menjawab | Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan | Observasi |
| | | Ketepatan Pengucapan | Mengutarakan pendapat kepada orang lain. | Observasi |
| | | Keaktifan | Berpartisipasi dalam percakapan. | Observasi |

Kemudian rubrik penilaian kemampuan komunikasi lisan sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Rubrik Penilaian Kemampuan Komunikasi lisan**

| Indikator | Deskripsi | Keterangan | Skor |
|---|---|---|---|
| Kemampuan Menyimak | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya tanpa disuruh guru | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya tanpa disuruh guru | 4 |
| | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya setelah disuruh guru | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya setelah disuruh guru | 3 |
| | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya dengan ditemani temannya | Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya dengan ditemani temannya | 2 |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| Indikator | Deskripsi | Keterangan | Skor |
|---|---|---|---|
| | ataupun guru | ataupun guru | |
| | Anak tidak berani menceritakan ulang alur bermainnya | Anak tidak berani menceritakan ulang alur bermainnya | 1 |
| Memahami Perintah | Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | 4 |
| | Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru tetapi tidak sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru tetapi tidak sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | 3 |
| | Anak mampu menggunakan kalimat perintah dengan bantuan guru. | Anak mampu menggunakan kalimat perintah dengan bantuan guru. | 2 |
| | Anak belum mampu menggunakan kalimat perintah. | Anak belum mampu menggunakan kalimat perintah. | 1 |
| Ketepatan Menjawab | Anak berani menjawab pertanyaan dengan benar dan lantang | Anak berani menjawab pertanyaan dengan benar dan lantang | 4 |
| | Anak berani menjawab pertanyaan tetapi dengan suara lirih | Anak berani menjawab pertanyaan tetapi dengan suara lirih | 3 |
| | Anak berani menjawab pertanyaan tetapi belum memahami | Anak berani menjawab pertanyaan tetapi belum memahami | 2 |
| | Anak belum berani menjawab pertanyaan dikarenakan belum faham | Anak belum berani menjawab pertanyaan dikarenakan belum faham | 1 |
| Ketepatan | Anak mampu mengucapkan setiap kata | Anak mampu mengucapkan setiap kata | 4 |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| Indikator | Deskripsi | Keterangan | Skor |
|---|---|---|---|
| Pengucapan | dengan tepat, jelas dan lantang | dengan tepat, jelas dan lantang | |
| | Anak mampu mengucapkan setiap kata dengan tepat, jelas tapi suara masih lirih | Anak mampu mengucapkan setiap kata dengan tepat, jelas tapi suara masih lirih | 3 |
| | Anak mampu mengucapkan kata namun belum tepat jelas | Anak mampu mengucapkan setiap kata namun belum tepat jelas | 2 |
| | Siswa belum mampu mengucapkan kata sama sekali (hanya diam) meskipun sudah dipancing guru | Anak belum mampu mengucapkan kata sama sekali (hanya diam) meskipun sudah dipancing guru | 1 |
| Keaktifan | Anak mampun mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | Anak mampun mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | 4 |
| | Anak mampu mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru tetapi tidak sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | Anak mampu mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru tetapi tidak sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. | 3 |
| | Anak mampu mengungkapkan pemikiran/ide dengan bantuan guru. | Anak mampu mengungkapkan pemikiran/ide dengan bantuan guru. | 2 |
| | Anak belum mampu mengungkapkan pemikiran/ide. | Anak belum mampu mengungkapkan pemikiran/ide. | 1 |

Berdasarkan rubrik kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah disusun oleh peneliti mengenai kemampuan komunikasi, maka dapat digunakan instrumen observasi berupa lembar pengamatan adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 3.5**

**Rubrik Penilaian Kemampuan Komunikasi**

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 1. | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | |
| **Jumlah Nilai** | | | | | | | | |
| **Nilai Rata-rata** | | | | | | | | |
| **Jumlah Siswa yang Tuntas** | | | | | | | | |
| **Ketuntasan Bermain Peran dalam Mengembangkan Komunikasi** | | | | | | | | |

**Keterangan:**

**A =** Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya tanpa disuruh guru

**B =** Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan.

**C =** Anak berani menjawab pertanyaan dengan benar dan lantang.

**D =** Anak mampu mengucapkan setiap kata dengan tepat, jelas dan lantang.

**E =** Anak mampun mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui keefektifan suatu medote dalam kegiatan pembelajaran yang perlu diadakan analisis data.[34] Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskritif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui implementasi bermain peran dan metode bermain peran anak dalam mengoptimalkan komunikasi lisan serta terhadap kegiatan pembelajaran dan aktivitas anak selama proses pembejalaran. Berikut adalah analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

1. Penilaian Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini

   Penilaian kemampuan Komunikasi anak didasarkan pada 4 indikator yang disusun oleh peneliti, diantaranya: Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya tanpa disuruh guru, Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan, Anak berani menjawab pertanyaan dengan benar dan lantang, Anak mampu mengucapkan setiap kata dengan tepat, jelas dan lantang, Anak mampun mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan. Setiap indikator memiliki 4 tingkatan kriteria penilaian, terdapat pada instrumen penilaian kemampuan komunikasi anak. Untuk analisis data penilaian siswa ini,

[34] Aqid. Zanal, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 323.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yakni dengan merubah skor yang diperoleh siswa menjadi nilai siswa, dengan menggunakan rumus:[35]

$$Nilai = \frac{Nilai\ yang\ diperoleh}{Nilai\ maksimal} \text{X } 100$$

Ketika nilai anak sudah diketahui, selanjutnya dijumlahkan dengan nilai yang di dapat oleh anak, selanjutnya dibagi dengan jumlah anak yang ada dikelas tersebut.[36]

Menurut Suharsimi Arikunto dalam buku Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, dalam menghitung rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut:[37]

$$x = \frac{\sum x}{\text{N}}$$

Keterangan :

x = Nilai rata-rata

∑x = Jumlah seluruh skor yang diperoleh siswa

N = Jumlah siswa

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Peningkatan menjadi suatu penentu, jika kegiatan belajar mengajar dikatakan sudah berhasil. Salah satunya dengan meningkatnya hasil belajar anak ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil, jika presentase ketuntasan belajar mendapat 75% atau lebih dari nilai maksimal anak yang kemampuan komunikasi telah

[35] Mohamad. Ali, Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Dijen Pendidikan Islam, 2009), 119.
[36] Dimyati, Johni, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikann Anak Usia Dini (PAUD), (Jakarta: Kencana, 2013), Hal 103
[37] Arikunto, Suharsimi, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Hal 299.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkat dengan menggunakan metode bermain peran. Dibawah ini adalah rumus menghitung persentase ketuntasan belajar .[38]

$$Nilai = \frac{Jumlah\ anak\ yg\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ anak} \text{X } 100$$

## H. Indikator Kinerja

Indikator kinerja digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perbaikan masalah yang terjadi di dalam kegiatan pembelajraan. Sebuah penilitian haruslah memiliki indikator dapat diukur.[39] Adapun indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas, yakni:

1. Jika nilai rata-rata yang didapat anak adalah 75 atau lebih, artinya anak tersebut berkembang sesuai harapan dan metode yang diterapkan dapat dikatakan berhasil. Maka nilai rata-rata yang diperoleh siswa serta kriterianya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.6**
**Kriteria Nilai Rata-rata Kelas**

| Penilaian | Nilai | Kriteria |
|---|---|---|
| 72-100 | BSB | Berkembang Sangat Baik |
| 51-71 | BSH | Berkembang Sesuai Harapan |
| 26-50 | MB | Mulai Berkembang |
| 0-25 | BB | Belum Berkembang |

2. Jika presentase ketuntasan belajar yang didapat anak adalah 75 atau lebih, artinya anak tersebut berkembang sesuai harapan dan metode

[38] Mohamad. Ali, 119.
[39] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008) Hal 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diterapkan dapat dikatakan berhasil. Di bawah merupakan tabel kriteria penilaian ketuntasan belajar:

**Tabel 3.7**
**Kriteria Penilaian Ketuntasan Belajar**

| Penilaian | Nilai | Kriteria |
|---|---|---|
| 72-100 | BSB | Berkembang Sangat Baik |
| 51-71 | BSH | Berkembang Sesuai Harapan |
| 26-50 | MB | Mulai Berkembang |
| 0-25 | BB | Belum Berkembang |

## I. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif yakni antara guru dengan peneliti, maka rincian tugas guru dan peneliti dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Indentitas Guru

   Nama : Ninis Yuliatin, S.Pd

   Tugas : Bertanggung jawab pada kegiatan belajar mengajar didalam kelas dan memantau kelancaran dalam setiap kegiatan.

2. Identitas Peneliti

   Nama : R.A. Ary Raditya N.R

   Tugas : Bertanggung jawab dalam penyusunan RPPH, menyusun instrumen penelitian, membuat lembar observasi, menilai kegiatan praktik lapangan, evaluasi akhir materi, melakukan kegiatan diskusi bersama guru, dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB IV
# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Keadaan Umum Taman Kanak-Kanak Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan

### 1. Sejarah Taman Kanak-Kanak Al-Falahiyah

Taman kanak-kanak Al-Falahiyah didirikan pada tanggal 12 April 1966 dengan nama awal TK Roudhotul Athfal II. Tokoh yang paling berjasa adalah Ibu Hj. Rodhiyah selaku pengurus Muslimat di Ranting Kranggan, beliau meminjamkan bagian belakang rumahnya untuk tempat belajar anak-anak. Beliau tidak segan memberikan hartanya untuk berlangsungnya pendidikan anak-anak. Sampai akhirnya sekitar Tahun 1980 an Bapak Lurah Sidokumpul memberikan tanah desa kepada Bapak KH. Abdul Aziz Choiri atas nama Pimpinan Nahdlatul Ulama dan tokoh utama di Kranggan. Tanah tersebut awalnya diperuntukkan sebagai lembaga pendidikan agama islam (madrasah/diniyah) tetapi karena diniyah sudah ada dan di daerah Kranggan belum ada tempat yang melayani Pendidikan Anak Usia Dini, maka Bapak KH. Abdul Aziz Choiri bersama ibu-ibu pengurus Muslimat sepakat untuk mengembangkan TK Roudhotul Athfal II sehingga menepati gedung sendiri dengan dibantu para donator dan warga Kranggan. Kemudian Bapak KH. Abdul Aziz Choiri mengganti nama dan memilih nama TK Al-Falahiyah yang artinya “Bahagia” dengan harpan TK itu bisa membawa kebahagiaan bagi siswa stabil dan banyak, sarana prasarana



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terus dikembangkan berkat bantuan semua pihak dari masyarakat Kranggan, wali murid dan juga pemerintah.

Dalam perkembangannya Alhamdulillah TK Al-Falahiyah semakin maju, prestasi yang diraih semakin banyak, didukung oleh pengurus yanggigih, guru-guru yang berprestasi, anak-anak yang cerdas dan wali murid yang peduli pada pendidikan. TK Al-Falahiyah telah terakreditasi di Tahun 2008 dengan mendapat nilai B, menjadi juara III Lomba 5K di Tahun 2010 tingkat Kecamatan Lamongan, sebagai TK inti di Gugus I pada Tahun 2012-2015, jauara III Lomba Gugus PAUD tingkat Kabupaten Lamongan tahun 2014 dan TK Muslimat NU terbesar di Kecamatan Lamongan. Semoga dimasa yang akan datang TK Al-Falahiyah bisa semakin baik dan dapat memenuhi harpan semua orang dan masyarakat luas. Amin.

**2. Profil Taman Kanak-kanak Al-Falahiyah**

Adapun profil Taman Kanak-kanak Al-Falahiyah Lamongan, adalah sebagai berikut:

a. Nama Lengkap : TK AL FALAHIYAH

b. Alamat Lengkap : Jl. Kinameng No. 99

Desa/Kelurahan : Sidokumpul

Kecamatan : Lamongan

Kabupaten : Lamongan

Provinsi : Jawa Timur

Kode Pos : 62213

c. NSS : 002050713004

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. NPSN : 20567560

e. NIS : 000060

f. Status Sekolah : Swasta

g. Tahun Pendirian : 12 April 1966

h. Tahun Beroprasi : 12 April 1966

i. SK Ijin Pendirian : 421.1/0440/423.101/SK/2014

j. SK Ijin Oprasional : 421.1/2231/413.101/2015

k. Status Tanah : Tanah Negara

Surat Kepemilikan Tanah : No. 470/39/413.401/2018

Luas Tanah : ± 300 m^2

l. Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Muslimat NU Bina Bakti Wanita

Akta Notaris Yayasan : No. 02 Tanggal 02 Maret 2015

SK Kemenkumham :No.AHU-5181.AH.01.04Tahun 2011

m. Status Akreditasi : B Tahun 2008

n. Data guru :

**Tabel 4.1**
**Data guru TK Al-Falahiyah**

| No | Nama Guru | Status | Sertifi-Kasi | Ijazah / Jurusan | Thn Ijazah |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Inayatul Karimah, S.Pd | GTY | 2014 | S1-BK | 2012 |
| 2 | Sukayah, S.Pd | PNS | 2013 | PG-PAUD | 2012 |
| 3 | Tri Mariyati W, S.Pd | GTY | - | S1 PAUD | 2016 |
| 4 | Arnita Listiyorini, S.Pd | GTY | - | S1 Bhs Indonesia | 2004 |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | Ninis Zuliatin, S.Pd | GTY | - | S1 / Pend Ilmu Sosial | 2011 |
| 6 | Umu Tamimah | GTY | 2009 | SMA | 1980 |

o. Data Siswa :

**Tabel 4.2**
**Jumlah Peserta Didik TK Al-Falahiyah**

| Kelompok | Jumlah Kelas | Jumlah Peserta Didik | | |
|---|---|---|---|---|
| | | L | P | Jumlah |
| A | 3 | 22 | 19 | 41 |
| B | 2 | 21 | 17 | 38 |

**3. Visi dan Misi**

a. VISI

" Mewujudkan generasi yang bertaqwa, sehat, cerdas, kreatif, berhaluan ahlussunnah wal jamaah".

b. MISI

1) Menyelenggarakan layanan pengembangan holistik integratif
2) Menanamkan nilai-nilai dan budaya islami sejak dini.
3) Menanamkan nilai agama & keimanan sejak dini.
4) Menanamkan sikap dan nilai moral pada anak.
5) Memberikan pembiasaan tentang pentingnya hidup bersih & sehat.
6) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembanagan anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Mengembangkan potensi, minat & bakat anak melalui berbagai kegiatan.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Hasil Pra Siklus

Pada kondisi awal, yang dilakukan peneliti mengobservasi bagaimana proses guru mengembangkan komunikasi anak usia dini, kegiatan ini awalnya dimulai menggunakan kegiatan observasi pada tanggal 13 Juni 2019 dimana kegiatan pembelajaran sudah dilakukan dengan normal. Pengamatan ini dilakukan pada sentra bermain peran, dari proses observasi bisa dikatakan kurang dalam pencapaian kemampuan komunikasi mereka, walaupun memang terlihat anak akan lebih aktif secara fisik tetapi lebih kurang dalam kemampuan komunikasi, oleh karena itu akan lebih baik jika digunakannya metode penunjang yang mampu membantu kegiatan inti tersebut, dan menurut hasil pengamatan yang telah dilakukan, maka peneliti menggunakan metode bermain peran sebagai metode yang akan membantu untuk tercapainya tujuan dalam mengembangkan komunkasi pada anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan.

Subyek penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini yakni pada kelompok A lembaga pendidikan TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan, sebanyak 14 anak dengan rincian 8 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak khususnya pada anak usia dini pada umur 4-5 tahun menggunakan metode Bermain Peran. Data tingkat pemahaman materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh dari kegiatan penelitian melalui kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilakukan untuk membantu menunjang keberhasilan pembelajaran metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan metode yang diharapankan dapat meningkatkan komunikasi dan rasa percaya diri anak lebih baik. Karena metode bermain peran, anak akan dibebaskan untuk berkomunikasi dengan tema yang sudah dijelaskan gurunya dipembukaan dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi anak dari apa yang mereka amati. Adapun tahap penilaian ini terdiri dari kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II.

**2. Deskripsi Hasil Siklus I**

Tahap siklus pertama dilakukan dua kali pertemuan dalam satu minggu, pada tanggal 14 Juni 2019 dan 15 Juni 2019. Dengan menggunakan Tema Alam Semesta, Sub Tema Siang Malam. Dengan adanya pengamatan pada Pra Siklus maka peneliti berdiskusi dengan guru kelas, setiap pertemumuan peneliti memberikan cerita berbeda dan secara rinci dalam menggunakan metode bermain peran kepada anak, secara rinci maka siklus satu ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

**a. Tahap Perencanaan**

Perencanaan dilakukan pada tanggal 14 Juni 2019, sebelum melakukan siklus I, peneliti sebelumnya melakukan konsultasi kepada guru kelas untuk menggunakan metode bermain peran dalam menjelaskan tema. Pada tahap perencenaan peneliti ditugaskan untuk menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

harian (RPPH), menyiapkan alat/bahan pembelajaran, menyusun skenario pembelajarn dan terakhir menyiapkan instrumen penilaian kemampuan komunikasi anak. Perencanaan yang telah dibuat bertujuan untuk digunakan pada tahap pelaksanaan. Semua perencanaan yang telah dibuat terlampir pada lampiran.

**b. Tahap Pelaksanan**

Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan panduan kegiatan harian yang telah dirancang sebelumnya, rencana kegiatan ini bersifat fleksibel atau dapat berubah sesuai dengan situasi yang akan terjadi di dalam kegiatan pembelajaran baik ada penambahan atau pengurangan yang akan disesuaikan dengan kondisi kelas yang terjadi. Pelaksanaan pada siklus I dilakukan dengan 2 kali pertemuan dalam seminggu. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan 1 dan 2 dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pertemuan 1 Siklus I

Pertemuan 1 pada siklus I ini dilakukan pada hari Sabtu Tanggal 14 Juni 2019, dari pukul 07.15-10.30 WIB. Adapun kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertaman sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

1) Kegiatan SOP kedatangan yang dilakukan oleh guru-guru untuk menyambut anak-anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) *Circle Time* merupakan kegiatan utama di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan. Didalam *circle time* anak-anak duduk sesuai dengan kelasnya masing-masing, kemudian berdoa bersama-sama dilanjut dengan bernyanyi bersama penutupannya akan diadakan permainan setiap kelas untuk masuk kelasnya masing-masing. Kegiatan tersebut berlangsung selama 30 menit sebelum masuk kelas.

b) Kegiatan Inti

1) Kegiatan inti akan dilakukan dua kali yakni kegiatan awal sebelum istirahat dan sesudah istirahat.

2) Kegiatan inti kedua dilakukan setelah istirahat. Kegiatan ini dilakukan selama 40 menit, kegiatan ini berupa metode bermain peran dimana sebelum melakukan metode bermain peran peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang skenario yang akan dilakukan dengan tema (dua keluarga kegiatan siang-malam) dan membagikan peran yang akan di mainkan anak-anak. Setelah itu peneliti membagi 2 kelompok yang telah dibentuk yaitu kelompok keluarga pagi dan keluarga malam hari.

3) Setelah metode bermain peran selesai kemudian dilakukan tanya jawab. Menanyakan kegiatan apa yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tadi dilakukan dan peran apa yang dimainkan bersama teman-temannya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru menanyakan tentang kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari, bagaimana perasaan mereka tentang kegiatan yang telah mereka lakukan, serta mengulas kembali tema dan sub tema yang mereka lakukan dalam metode bermain peran. Setelah itu barulah ditutup dengan doa bersama dan salam penutup.

2) Pertemuan 2 Siklus I

Pertemuan ke dua dalam siklus I dilakukan pada hari Sabtu Tanggal 15 Juni 2019 dari 07.15-10.00. Kegiatan siklus ke dua dilakukan bergantian peran yang awalnya anak menjadi keluarga siang akan bertukar tempat menjadi keluarga malam. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus ini yaitu:

a) Kegiatan Awal

1) Kegiatan SOP kedatangan yang dilakukan oleh guru-guru untuk menyambut anak-anak.
2) Sebelum *cirle time* anak-anak berbaris terlebih dahulu untuk melakukan senam.
3) Kemudian dilanjut *circle time*, anak-anak duduk sesuai dengan kelasnya masing-masing, kemudian berdoa bersama-sama dilanjut dengan bernyanyi bersama penutupannya akan diadakan permainan setiap kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk masuk kelasnya masing-masing. Kegiatan tersebut berlangsung selama 30 menit sebelum masuk kelas.

b) Kegiatan Inti

1) Kegiatan inti akan dilakukan dua kali yakni kegiatan awal sebelum istirahat dan sesudah istirahat.

2) Kegiatan inti kedua dilakukan sesudah istirahat. Kegiatan ini dilakukan selama 40 menit, kegiatan ini sedikit berbeda dengan kegiatan dipertemuan pertama dimana sebelum melakukan metode bermain peran peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang skenario yang akan dilakukan dengan tema (dua keluarga kegiatan siang-malam) dan membagikan peran yang akan di mainkan anak-anak. Pertemuan kedua anak-anak yang memilih peran yang akan dimainkan yang skenarionya sudah dibacakan terlebih dahulu.

3) Setelah metode bermain peran selesai kemudian dilakukan tanya jawab. Menanyakan kegiatan apa yang tadi dilakukan dan peran apa yang dipilih untuk dimainkan bersama teman-temannya.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup guru menanyakan tentang kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari, bagaimana perasaan mereka tentang kegiatan yang telah mereka lakukan, serta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengulas kembali tema dan sub tema yang mereka lakukan dalam metode bermain peran. Setelah itu barulah ditutup dengan doa bersama dan salam penutup.

**c. Tahap Pengamatan *(Observing)***

Tahap pengamatan pada hari pertama tidak sesuai dengan yang direncanakan, ketika guru dan peneliti menjelaskan skenarionya mereka hanya mengerjakan 10 menit dan kemudian mereka bermain sendiri-sendiri. Pada kegiatan inti yang pertama kebanyakan anak hanya pasif tanpa ada pertanyaan, pertanyaan muncul ketika peneliti memancing pertanyaan kepada anak-anak.

Sedangkan pada hari kedua anak-anak sudah mulai sedikit aktif, mereka mulai antusian dengan skenario yang dibacakan dan sedikit ada pertanyaan. Mereka sedikit bersemangat dikarenakan anak diberikan kebebasan untuk memilih peran mereka masing-masing.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dihari pertama dan kedua di Siklus I anak-anak masih kebingungan dan belum terbiasa. Kebanyakan dari mereka masih merasa malu dan mereka belum berani melakukan komunikasi. Guru membantu anak-anak untuk lebih banyak mengembangkan komunikasi mereka dengan pemberian *reward* berupa tepuk tangan dan acungan jempol, karena dengan begitu anak akan lebih termotivasi dalam mengembangkan komunikasi mereka dan merasa mendapat pengakuan dari orang sekitar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**d. Refleksi**

Hasil refleksi yang telah dilakukan peneliti dan guru pada akhir siklus I, yakni kemampuan anak dalam mengembangkan komunikasi dengan menggunkan metode bermain peran pada kelompok A3 TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan hasilnya belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan. Hal ini karena ketuntasan belajar kemampuan komunikasi belum mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa kelompok A3, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Masalah-masalah yang ada pada siklus I ini, diantaranya:

1) Anak masih tidak percaya diri untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Hanya beberapa saja yang dapat dengan muda berkomunikasi dengan teman maupun guru.
2) Anak belum terbiasa untuk mengekpresikan dialog dengan menggunakan metode bermain peran tersebut. Diataranya masih banyak yang kebingung untuk saling berkomunikasi.
3) Peneliti kesulitan dalam menarik dan membuat anak memperhatikan. Selama pembelajaran berlangsung anak menunjukkan sikap yang kurang berminat dan tertarik terhadap apa yang peneliti sampaikan.
4) Pada siklus II peneliti akan menggunakan tema gejala alam dengan sub tema banjir dan gunung meletus. Peneliti akan mengajarkan anak-anak untuk cara berlindung dan menanggulangi banjir.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Mengenai media peneliti akan menggunakan media yang sudah disediakan oleh pihak sekolah.

**3. Deskripsi Hasil Siklus II**

Tahap siklus kedua dilakukan dalam 1 kali pertemuan dalam 1 minggu pada tanggal 17 Juni 2019. Pada tanggal tersebut tema yang dipakai adalah Tata Surya Sub tema Gejala Alam, didalam tema ini anak belajar bagaimana cara anak mencegah dan melindungi dari gejala alam. Anak akan bebas memilih peran yang mereka sukai setelah peneliti membacakan ceritanya, maka siklus dua ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

**1. Tahap Perencanaan**

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang ada pada pelaksanaan siklus I mengenai kesulitan anak dalam menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan bahasa anak yang kurang berjalan maksimal. Dengan begitu, peneliti dan guru kelas melakukan diskusi untuk perbaikan pada siklus II dan berharap akan ada peningkatan kemampuan komuniksi anak dengan menggunakan metode brmain peran pada siklus II, maka peneliti melakukan beberapa persiapan, yaitu:

a. Menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilakukan pada siklus II. Pada kali ini peneliti menggunakan sub tema banjir, anak akan belajar untuk mencegah banjir dan cara mengatasinya. Pertemuan pertama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada siklus kedua ini anak diharapkan anak lebih aktif dan lebih percaya diri dalam bermain peran. Anak akan belajar menjadi Tim SAR dan menjadi korban yang terkena banjir.

b. Menyusun instrumen observasi untuk memperoleh data ketika penelitian berlangsung.

**2. Tahap Pelaksanan**

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti dan guru bekerja sama. Tugas peneliti adalah mengajar, mengamati dan menilai anak yang sedang melakukan bermain peran. Sedangkan tugas guru kelas yaitu mendampingi peneliti ketika penelitian dan membantu peneliti menentukan hasil penelitian pada tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan dari pelaksanaan pada siklus II:

a) Kegiatan awal

Kegiatan yang sama dilakukan pada siklus pertama, anak-anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan-kegiatan yang ada disana. Setiap akhir dari kegiatan ini akan selalu ada permainan yang berbeda-beda.

b) Kegiatan inti

1) Pada pertemuan siklus II ini anak sangat antusain untuk mendengarkan cerita yang akan diceritakan oleh peneliti. Peneliti menceritkana bagaimana proses banjir dan anak-anak sudah mulai berani untuk bertanya dan sekedar melakukan komunikasi dengan teman, guru maupun peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Ketika anak sudah mulai ramai, peneliti memberikan peraturan untuk melakukan bermain peran tersebut, dengan cara anak bebas memilih peran yang sudah ditentukan peneliti. Untuk mengtasi kegaduan dalam memilih peran, anak terlebih dahulu sudah dijelaskan untuk memilih peran secara bergantian dan nanti akan bertukar peran yang akan diinginkan.

3) Kegiatan bermain peran dimulai sesudah istirahat, pada siklus ini anak sudah mulai aktif dan mulai banyak kosakata yang digunakan saat komunikasi dalam bermain peran. Anak-anak mulai percaya diri untuk mengungkapkan sesuatu pada teman, guru dan peneliti.

c) Kegiatan penutup

Kegiatan akhir diisi dengan lagu dan tepuk secara klasikal. Setelah itu guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi. Guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksnakan pada hari tersebut. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan doa, salam dan pulang.

**3. Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II berjalan sesuai yang direncanakan. Hasil pengamatan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, anak sudah terlihat tidak kebingungan dan percaya diri dalam berkomunikasi, sebagian anak sudah memahami dan mulai dapat berkomunikasi dengan kalimat tanya yang benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada siklus ini guru dan peneliti memberi motivasi dengan *reward* berupa tepuk tangan, pujian dan acungan jempol, karena dengan begitu anak akan lebih meningkat keinginannya dalam berkomunikasi.

**4. Refleksi**

Siklus II ini adalah perbaikan dari siklus pertama, pada siklus II dilakukannya kegiatan yang berbeda dengan siklus pertama karena pada tahap ini diharapkan mampu menunjang metode bermain peran sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan berbeda dengan siklus sebelumnya adalah anak boleh memilih sendiri peran yang disukai dan dengan adengan menjadi Tim SAR dan korban banjir. Kemudian anak menceritakan peran yang mereka lihat dalam bermain peran, kegiatan ini dilakukan pada masing-masing anak untuk mengetahui seberapa paham mereka tentang peran-peran yang yang mereka lihat dan di mainkannya

Hasil yang diperoleh pada siklus 2 dari perentase anak yang tuntas adalah 85,71%, dengan rincian 6 anak Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 12 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Skor yang diperoleh anak dalam kegiatan ini minimal 3 dan anak mulai mampu membiasakan diri dengan kegiatan sosiodrama, maka kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil.

Metode yang digunakan guru dalam siklus I dan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Siklus I guru menggunakan metode bermain peran pada jam kedua, guru membagi peran yang ada dalam cerita dengan tema (keluarga pagi dan kelurga malam).
2) Siklus II peneliti menggunakan metode bermain peran pada jam kedua seperti yang dicontohkan oleh guru, peneliti memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran. Pada siklus II peneliti menggunakan sub tema gejala alam dan anak melakukan peran yang dipilih setelah selesai kegiatan selanjutnya bercerita tentang peran yang telah dilakukan.

Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak, baik untuk menunjang keberhasilan guru dalam menggunakan metode bermain peran maupun mereka saat berkomunikasi dengan orang lain.

## C. Hasil Analisis Data

### 1. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Komuikasi Lisan Anak

Berdasarkan hasil dari penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan komuikasi lisan anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**

**Hasil Penerapan Metode Bermain peran**

| No | Aspek Yang Diamati | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Kegiatan Awal** | | | | | |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| No | Aspek Yang Diamati | Penilaian | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Guru menyiapkan anak untuk belajar. | | | | √ |
| 2. | Guru melakukan apresiasi. | | | | √ |
| **Kegiatan Inti Pembelajaran** | | | | | |
| **c. Guru** | | | | | |
| 3. | Guru menjelaskan tema yang akan dilakukan pada metode bermain peran. | | | | √ |
| 4. | Guru membagi dan menjelaskan peran pada setiap anak. | | | √ | |
| 5. | Guru memberikan peraturan pada kegiatan yang berlangsung. | | | | √ |
| 6. | Guru mengamati berjalannya kegiatan dan menilai kegiatan. | | | √ | |
| **d. Anak** | | | | | |
| 7. | Anak menjawab pertanyaan tentang tema dan sub tema yang dijelaskan oleh guru. | | | √ | |
| 8. | Anak mampu berbaur dengan teman sekelompok-nya. | | | | √ |
| 9. | Anak memilih peran yang mereka inginkan. | | | | √ |
| 10. | Anak menaati peraturan pada kegiatan. | | | √ | |
| **Kegiatan Akhir** | | | | | |
| 11. | Guru melakukan kegiatan evaluasi bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. | | | | √ |
| **Jumlah Nilai** | | **40** | | | |
| **Nilai Akhir** | | **90.90** | | | |

**Keterangan:**

| | |
|---|---|
| 4 | Sangat baik |
| 3 | Baik |
| 2 | Cukup |
| 1 | Kurang baik |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Untuk mengetahui jumlah akhir dari hasil penerapan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

$$nilai\ akhir = \frac{skor\ diperoleh}{skor\ maksimal} x100$$

$$nilai\ akhir = \frac{44}{40} x100$$

$$nilai\ akhir = 90{,}90$$

Dengan perolehan dari hasil presentase di atas, penerapan metode bermain peran mendapatkan nilai 90.90 yang menunjukkan bahwa hasil tersebut sangat baik dengan nilai 90-100.

**2. Metode bermain peran dalam mengembangkan komuikasi lisan anak**

Berdasarkan pengamatan hasil dari siklus I dan siklus II, anak memiliki kemajuan yang cukup bagus. Diawal siklus I anak yang masih cenderung tidak percaya diri untuk melakukan komunikasi sampai anak mulai sedikit berani. Metode bermain peran berpengaruh dalam peningkatan kemampuan komunikasi anak pada kelompok A3 di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan.

Berikut hasil kemampuan komunikasi anak yang mulai berkembang dengan menggunakan metode bermain peran:

**a. Hasil Pra Siklus**

Hasil observasi dengan menggunakan metode tersebut didapat anak yang sudah mampu dalam kemampuan komunikasi anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebanyak 1 anak dan 13 anak yang belum mampu dalam kemampuan komunikasi baik sesama teman ataupun dengan guru.

Berikut tabel yang menjelaskan tentang sekor dan kriteria penialaian yang telah dilaksanakan:

**Tabel 4.4**

**Hasil Nilai Kemampuan Komunikasi**

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 1. | ECA | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | MB |
| 2. | YAQDHAN | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 30 | MB |
| 3. | ADIN | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 60 | BSH |
| 4. | MEME | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 5. | RAISA | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 40 | MB |
| 6. | HAFIS | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 40 | MB |
| 7. | SHOFIE | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 40 | MB |
| 8. | ADIT | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 9. | ABI | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 40 | MB |
| 10. | DIFA | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 40 | MB |
| 11. | MOHAN | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 35 | MB |
| 12. | AZY | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 | 40 | MB |
| 13. | DHIKA | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| 14. | AQSHO | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 30 | MB |
| **Jumlah Nilai** | | 575 | | | | | | |
| **Nilai Rata-rata** | | 41.07 | | | | | | |

Dari hasil pra siklus di atas terdapat 1 anak yang bisa berkembang sesuai harapan dari 14 anak yang ada di kelas. Banyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak hanya mulai berkembang, mereka masih tidak percaya diri untuk mengembangkan komunikasi mereka.

**b. Hasil Siklus 1 Siklus I**

Pada siklus hari pertama belum berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaraan Harian yang telah dibuat. Anak yang belum berani melakukan komunikasi dengan baik, Kebanyakan dari mereka belum percaya diri untuk mengungkapkan perasaannya.

Hasil pengamatan telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaraan Harian. Berikut adalah hasil observasi pada siklus I mengenai kemampuan komunikasi anak:

**Tabel 4.5**

**Hasil Nilai Kemampuan Komunikasi Anak A3**

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 1. | ECA | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 30 | MB |
| 2. | YAQDHAN | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 30 | MB |
| 3. | ADIN | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 4. | MEME | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 75 | BSB |
| 5. | RAISA | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 60 | BSH |
| 6. | HAFIS | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 35 | MB |
| 7. | SHOFIE | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 8. | ADIT | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 25 | BB |
| 9. | ABI | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 35 | MB |
| 10. | DIFA | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 45 | MB |
| 11. | MOHAN | 1 | 3 | 2 | 1 | 1 | 40 | MB |
| 12. | AZY | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 40 | MB |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13. | DHIKA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 75 | BSH |
| 14. | AQSHO | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 30 | MB |
| **Jumlah Nilai** | | 645 | | | | | | |
| **Nilai Rata-rata** | | 46.07 | | | | | | |

**Keterangan:**

**A =** Anak berani menceritakan ulang alur bermainnya tanpa disuruh guru

**B =** Anak mampu menggunakan kalimat perintah tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan.

**C =** Anak berani menjawab pertanyaan dengan benar dan lantang.

**D =** Anak mampu mengucapkan setiap kata dengan tepat, jelas dan lantang.

**E =** Anak mampun mengungkapkan pemikiran/ide tanpa bantuan guru dan sesuai dengan tema yang sedang dilakukan.

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

$$x = \frac{\sum x}{\mathrm{N}}$$

$$x = \frac{645}{14}$$

$$= 46.07$$

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Komunikasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ anak\ yg\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ anak} \mathrm{X}\ 100$$

$$Nilai = \frac{3}{14} \mathrm{X}\ 100$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

= 21

Kelancaran komunikasi anak masih rendah pada siklus I. Hal ini ditunjukka ketika anak masih perlu banyak berfikir dalam mengutarakan gagasannya dan terlihat masih terbata-bata bahkan bingung dalam berkomunikasi.

**c. Hasil Siklus 2 Siklus I**

Siklus I dihari kedua mulai berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaraan Harian, anak-anak mulai mengerti dengan metode yang digunakan oleh peneliti dan guru. Mereka mulai mendengarkan aturan permainan yang telah dibacakan. Pada siklus ini perkembangan komunikasi anak cukup meningkat. Berikut hasil dari siklus I dihari kedua:

**Tabel 4.6**

**Hasil Nilai Kemampuan Komunikasi Anak A3**

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 1. | ECA | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| 2. | YAQDHAN | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| 3. | ADIN | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 4. | MEME | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 80 | BSB |
| 5. | RAISA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 6. | HAFIS | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 70 | BSH |
| 7. | SHOFIE | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 75 | BSB |
| 8. | ADIT | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 35 | MB |
| 9. | ABI | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| 10. | DIFA | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 60 | BSH |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 11. | MOHAN | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 60 | BSH |
| 12. | AZY | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 75 | BSB |
| 13. | DHIKA | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 14. | AQSHO | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 50 | MB |
| **Jumlah Nilai** | | 850 | | | | | | |
| **Nilai Rata-rata** | | 60.71 | | | | | | |

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

$$x = \frac{\sum x}{\mathrm{N}}$$

$$x = \frac{850}{14}$$

= 60.71

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Komunikasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ anak\ yg\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ anak} \mathrm{X}\ 100$$

$$Nilai = \frac{6}{14} \mathrm{X}\ 100$$

= 42

Berdasarkan tabel di atas, kemapuan komunikasi anak dengan jumlah yang telah tuntas 6 anak, hal tersebut ditunjukan dari presentase hasil rata-rata keenam anak tersebut kriteria yang didapatkan adalah berkembang sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**d. Hasil Siklus II**

Siklus II merupakan siklus terakhir dalam menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan komunikasi anak, pada siklus ini anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi kesesama teman dan guru. Anak mulai terbiasa dalam menggunakan kalimat tanya dan berani memberikan pendapat. Berikut hasil dari siklus II:

**Tabel 4.7**

**Hasil Nilai Kemampuan Komunikasi Anak A3**

| No | Nama | Nilai Setiap Indikator | | | | | Jumlah Nilai | KET |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | A | B | C | D | E | | |
| 1. | ECA | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 45 | MB |
| 2. | YAQDHAN | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| 3. | ADIN | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 90 | BSB |
| 4. | MEME | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 95 | BSB |
| 5. | RAISA | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 85 | BSB |
| 6. | HAFIS | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 75 | BSB |
| 7. | SHOFIE | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 8. | ADIT | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 35 | MB |
| 9. | ABI | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 75 | BSB |
| 10. | DIFA | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 75 | BSB |
| 11. | MOHAN | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| 12. | AZY | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 75 | BSB |
| 13. | DHIKA | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 85 | BSB |
| 14. | AQSHO | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 55 | BSH |
| **Jumlah Nilai** | | 975 | | | | | | |
| **Nilai Rata-rata** | | 69.64 | | | | | | |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

$$x = \frac{\sum x}{\mathrm{N}}$$

$$x = \frac{975}{14}$$

$$= 69.64$$

Untuk mengetahui Persentase Ketuntasan Belajar Kemampuan Komunikasi dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Jumlah\ anak\ yg\ tuntas}{Jumlah\ seluruh\ anak} \mathrm{X}\ 100$$

$$Nilai = \frac{9}{14} \mathrm{X}\ 100$$

$$= 64$$

Berdasarkan tabel di atas, kemapuan komunikasi anak dengan jumlah yang telah tuntas 9 anak, hal tersebut ditunjukan dari *presentase* hasil rata-rata kesembilan anak tersebut pada siklus II antara lain: 75, 70, 70, 65, 65, dll. Hasil dari presentase rata-rata kesembilan anak masuk kriteria yang didapatkan adalah berkembang sangat baik dan sesuai harapan.

Dari hasil presentase pada siklus II kemampuan komunikasi mulai berkembang sesuai denganmindikator yang dicapai. Dari sembilan anak tersebut sangat membantu anak-anak yang lain untuk punya semangat lagi dalam mengembangkan komunikasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari analisis data dan hasil penelitian yang telah di peroleh, maka untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Komunikasi pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan, menjelaskan sebagai berikut:

### a. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Komunikasi Lisan Di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada sebelumnya (pra siklus) menunjukan kurangnya kemampuan komunikasi anak ketika melakukan kegiatan percakapan dalam kegiatan sehari-hari, untuk menunjang kemampuan kemampuan komunikasi anak tersebut yaitu dengan menggunakan metode bermain peran, pada kegiatan ini dilakukan 2 kali siklus. Pada siklus pertama bahwasannya pembiasaan, motivasi dan contoh memang sangat diperlukan anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi mereka melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Peran guru sangat diperlukan kegiatan dalam menunjang dan menumbuhkan semangat, motivasi untuk kepercayaan diri anak ketika mereka maju didepan kelas, maupun bermian peran dan kegiatan lainnya. Pada siklus 1 guru mencoba memberikan motivasi dan beberapa variasi lagu agar anak lebih bersemangat ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peningkatan terjadi seiring dengan antusias anak dalam melakukan pembelajaran lebih meningkat dari pada ketika tahap pra siklus. Seperti yang telah di ungkapkan oleh Djamarah yaitu motivasi ialah energi yang dimiliki oleh setiap pribadi atau individu yang berupa perasaan maupun interaksi berbeda untuk mencapai suatu tujuan tertentu.[40] Maka motivasi ini digunakan agar anak mampu melakukan setiap kegiatan yang telah dirancang oleh guru baik itu kegiatan lainnya disekolah.

Hadirnya metode bermain peran dalam dunia pendidikan sangat membantu pendidik dalam menambah metode-metode yang lebih menarik. Bermain peran adalah salah satu media bagi anak untuk mengembangkan kreativitas.[41] Dengan metode bermain peran anak lebih bebas mengkomunikasikan yang ada dipikiran mereka. Tidak hanya kebebasan dalam berkomunikasi tetapi anak akan lebih bebas dalam mengekpresikan sesuatu, bermain peran dapat melatih percaya diri anak.

Metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak melalui tokoh-tokoh yang diperankan disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dirancang pada RPPH dari masing-masing sisklus yang telah di persiapkan secara bergantian. Peran guru dalam menerapkan beberapa metode dalam mengajar sangatlah efektif untuk mengembangkan kemampuan

[40] Djamarah Syaiful Bahri, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 148.
[41] Een.Y. Haenilah, Kurikulum dan Pembelajaran PAUD, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 123-124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi anak begitupula dengan metode bermain peran. Berikut beberapa penerapan metode bermain peran:

1) Desain metode bermain yang digunkan pada Siklus I dan II sangat berpengaruh terhadap berkembangan lainya termasuk kemampuan komunikasi. Pada awalnya anak-anak yang kebingunggan dan belum terbiasa melakukan komunikasi. Guru membantu anak-anak untuk lebih banyak mengembangkan komunikasi mereka dengan pemberian *reward* berupa tepuk tangan dan acungan jempol, karena dengan begitu anak akan lebih termotivasi dalam mengembangkan komunikasi mereka dan merasa mendapat pengakuan dari orang sekitar.
2) Penerapan pada hari kedua yang dilakukan dengan 1 hari, anak-anak mulai terbiasa dengan lebih aktif dalam pembelajaran. Tidak muda membuat anak jadi lebih aktif dalam segala hal terlebih dalam komunikasi yang awalnya anak hanya mengangguk-angguk kemudian mulai berani memberi pendapat dan bertanya. Penerapan yang digunakan pada penelitian ini guru memberikan masukan yang membantu peneliti dalam mengembangkan metode bermain peran. Peneliti memberikan kebebasan anak dalam menentukan peran yang disukainya, dengan memilih sendiri akan melatih anak tanggung jawab terhadap pilihan mereka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**b. Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Komunikasi Lisan Di TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan**

Hasil yang diperoleh dari kemampuan komunikasi anak melalui metode bermain peran pada kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan jumlah anak yang mendapat nilai sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditentukan. peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

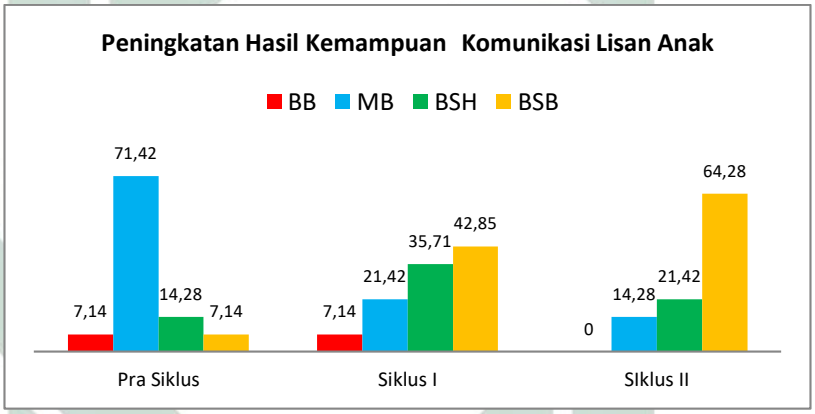



**Diagram 4.1**
**Perbandingan Hasil Perkembangan Komunikasi Lisan Anak Melalui Metode Bermain Peran Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Dari diagram di atas diketahui bahwa anak yang tuntas atau berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan mengalami peningkatkan di setiap siklusnya. Pada pra silkus anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak, anak yang Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak, anak yang Mulai Berkembang ada 11. Dan anak yang Belum Berkembang terdapat 1 anak. Pada Siklus I ada 2 anak yang telah berkembang sangat baik, ada 2 anak yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkembang sesuai harapan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode bermaini peran yang berdampak positif terhadap peningkatan bahasa anak/ komunikasi lisan anak, karena melalui bermain peran ini dapat merangsang anak lebih berani dalam megeluarkan kosa kata atau kata- kata anak dan membuat suasana pembelajarannya tidak membosankan atau monoton.

1) Pada tahap Siklus I

Pada tahap penelitian Siklus I dengan menggunakan metode Bermain Peran belum dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru, anak dan ketuntasan belajar anak pada siklus I yang masih belum memenuhi kriteria kentuntasan yang ditepatkan yaitu 90%. Sedangkan untuk hasil presentase observasi anak yang diperoleh yaitu 75. Hasil nilai peningkatan komunikasi pada observasi anak yaitu 75, dengan nilai presentase rata-rata adalah 41.07.

Belum tercapainya ketuntasan belajar anak pada pembelajaran peningkatan kemampuan komunikasi lisan anak melalui metode bermain peran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Hal ini dikarenakan berbagai faktor yang guru belum melakukakn langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPPH. Banyak langkah-langkah yang belum dilakukan pada siklus I ini dan kurang memperhatikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perbedaan anak. Pada Siklus I ini ditemukan anak yang belum tuntas pada peningkatkan kemampuan komunikasi lisan.

2) Siklus II

Pada siklus II metode pembelajaran yang dilakukan sudah mengalamai peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasi observasi anak yaitu 95. Hasil rata-rata presentase anak pada siklus II mencapai 69.64.

Ketuntasan belajar anak telah terlihat dalam siklus II ini dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan metode bermain peran ini mampu meningkatkan kemampuan komunikasi lisan anak karena hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu 75%. Keberhasilan siklus II ini dikarenakan terdapat perbaikan pada kegiatan pada siklus pertama yaitu guru ikut andil dalam metode bermain peran sesekali dengan memantau anak-anak, sehingga terdapat pancingan dan motivasi yang didapatkan oleh anak. Dan ketika anak disuruh bercerita tentang kegiatan anak didepan banyak anak yang mulai antusias ingin berlomba menceritakan kegiatan yang telah dilakukan oleh temannya tersebut.

Kemampuan komunikasi lisan anak dapat meningkat melalui metode bermain pran, karena melalui metode bermain peran kegiatan pembelajaran anak lebih aktif dengan sehingga anak menjadi senang dan gembira dan anak dapat memahami isi cerita langsung yang di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengar dan dilihatnya. Sebagi contoh anak bertanya dengan yang dilihat langsung dimedia buku cerita atau guru yang langsung mencontohkan. Dengan memahami isi cerita tersebut bahasa/ komunikasi lisan anak dapat terangsang menjadi lebih baik dan berkembang sesuai dengan umur anak.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa melalui bercerita ini dapat meningkatkan komunikasi lisan anak dalam bidang memahami apa yang diucapkan guru, berani tampil bercerita didepan kelas, mampu menyampaikan informasi dengan benar, dapat mendengar dengan penuh perhatian, dapat memahami isi cerita yang di sampaikan oleh guru dan anak lebih cerewet dan mampu melemparkan sebuah pertanyaan seperti apa, kenapa, bagaimana dan siapa di pertanyaan seperti apa, kenapa. Bagaimana dan siapa di Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

# BAB V

# PENUTUP

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelompok A3 TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan tahun pelajaran 2018/2019

## A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan hasil penelitian pada bab IV, dapat disimpulkan beberapa hasil dari penelitian, berikut kesimpulannya:

1. Penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi lisan anak pada kelompok A3 TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan tahun pelajaran 2018/2019 dilakukan melalui 2 siklus. Dari hasil yang diteliti penerapan metode bermain peran mendapatkan nilai akhir 90,90 berdasarkan dari nilai tersebut presentase menunjukkan bahwa hasil tersebut sangat baik dengan nilai 90-100.
2. Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan komunikasi lisan anak kelompok A3 TK Al-Falahiyah Kranggan Sidokumpul Lamongan tahun pelajaran 2018/2019. Hasil dari siklus I menunjukkan adanya perkembangkan dari nilai rata-rata anak yang semula 25 pada pra siklus menjadi 75, 30 pada siklus I dan mencapai indikator keberhasilan pada siklus II dengan nilai rata-rata kemampuan komunikasi lisan anak sebesar 85, selain itu peningkatan juga dapat dilihat dari prestasi ketuntasan yang semula pada pra siklus 10% menjadi 75% dan meningkat lagi menjadi 80% pada siklus II.



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran pembelajaran yang perlu disampaikan. Saran-saran tersebut antara lain:

1. Penerapan metode bermain peran diharapkan mampu memberikan warna baru pada metode-metode yang sudah ada. Metode bermain peran akan berjalan dengan baik diharapkan pihak sekolah memfasilitasi perlengkapan lebih lengkap, dan tidak lupa harus disesuaikan dengan karakterisatik anak dalam kelas tersebut, agar kegiatan menjadi lebih mudah untuk dilakukan dan dimengerti oleh anak.
2. Dalam penggunaan metode bermain peran kemampuan komunikasi lisan anak akan dapat mengembangkan sedikit demi sedikit, oleh karena itu kita harus lebih sabar dalam melakukan metode tersebut, hal yang harus ditekankan dalam kegiatan ini yaitu kita dapat memberikan pancingan kata ataupun pembicaraan terlebih dahulu pada anak yang pasif agar anak dapat terpancing dengan pembicaraan kita, sehingga tanpa tidak sadar mereka mampu mengolah kata-kata yang mereka dengarkan sendiri menjadi sebuah kalimat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

## DAFTAR PUSTAKA


Akbar, Sa'dun. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Cipta Media Aksara).

Ali, Mohamad. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Dijen Pendidikan Islam).

Andrianto, Dedy. 2011. *Komunikasi Dengan AUD,* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional).

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* (Jakarta: Bumi Aksara).

Dimyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikann Anak Usia Dini (PAUD).* (Jakarta: Kencana).

Fadhillah, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini,* (jogjakara: Ar-Zurr Media).

Haenilah, Een,Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. (Yogyakarta: Media Akademi).

Hurlock, B, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak.* (Diterjemahkan oleh Meitasari Tjandara. Erlangga : Jakarta).

Jamaris, M. 2004. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak; Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru.* (Jakarta: PT. Grasindo).

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi pengembangan Bahasa pada anak,* (Jakarta: Kencana).

Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangn Seni Anak Usia Dini,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Nurbiana, Dhieni. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Universitas Terbuka: Jakarta).

Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindak Kelas* (Jakarta: Kencana).

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini.* (Jakarta:Depdiknas).

Sujiono, Nurani, Yuliani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usi Dini.* (Jakarta: PT.Indeks).

Tarigan, Hendry, Guntur. 2008*Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa.* (Bandung: Angkasa).




digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uchjana, Onong, Effendy. 2003. *Ilmu teori dan filsafat komunikasi*, (Bandung:PT. Citra).

Yonny, Acep. 2010. Menyusun penelitian tindakan kelas, (Yogyakarta: Fmilia).

Zanal, Aqid. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media).

Choiriyah, Siti. 2014 "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014". Vol 2. No 4.

Halida. 2011. *Metode Bermain Peran dalam Mengotimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun)*. Jurnal [online].

Khoiruddin, Akhmad. 2017. *Belajar sambil Bermain dan Bermain sambil Belajar*. Tersedia: *Cairudin,blogspot.Com/.../belajar-sambil-bermain-atau-bermain.html* (di akses 2 April).

Rumilasari, Dessy. dkk, 2016. "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A", Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 2.

Sholihin. 2017. *Pentingnya Bermain dan Permainan Yang Diperbolehkan Bagi Anak*, Belajar di alam. http://www.ywabs.sch.id/2017/02/3377/.

Ufik, Aksioma. 2012. *"Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Secara Lisan Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Taruban Tahun Ajaran 2011-2012".* Vol 2, No,1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id