JURNAL

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK KELOMPOK B TK. PGRI BANJARANYAR KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

APLICATION OF METHODS PLAY A ROLE TO IMPROVE THE LANGUAGE DEVELOPMENT OF CHILDREN IN GROUP B TK. PGRI BANJARANYAR KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

Oleh :

ASRIANI MAIDA

NPM. 14.1.01.11.0543P

Dibimbing oleh :

1. **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.**
2. **Widi Wulansari, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

UN PGRI KEDIRI

2016

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Asriani Maida
NPM	: 14.1.01.11.0543P
Telepun/HP	: 085608543721
Alamat Surel (Email)	: -
Judul Artikel	: Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B TK. PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 9 Pebruari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd.M.Psi. NIDN. 0729078402	Widi Wulansari, M.Pd NIDN. 0717015501	Asriani Maida NPM .14.1.01.11.0543P

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK KELOMPOK B TK. PGRI BANJARANYAR KECAMATAN KRAS KABUPATEN KEDIRI

Asriani Maida
NPM .14.1.01.11.0543P
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd.M.Psi dan Widi Wulansari, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Asriani Maida : Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B TK PGRI Desa Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri. PTK Skripsi. PG PAUD. FKIP UN PGRI Kediri.

Kegiatan pembelajaran bidang pengembangan berbicara merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran kemampuan berbicara anak adalah menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, diantaranya bermain.

Bermain merupakan dunia anak, maka pembelajaran kemampuan berbicara anak dikembangkan dan diimplementasikan di TK, diantaranya menggunakan media bermain. Penelitian ini menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok B TK PGRI Banjaranya Kecamatan Kras Kabupaten Kediri.

Penelitian ini dilaksanakan 3 siklus dengan menggunakan instrumen yaitu instrumen observasi anak dan guru serta tabel penelitian akan,

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah : 1) penerapan metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. 2) metode bermain peran menjadikan anak senang, aktif dalam kegiatan pembelajaran. 3) metode bermain peran ini pelaksanaannya lebih aktif dan efisien karena sesuai dengan prinsip pendidikan di TK yaitu “Belajar sambil bermain” dan “Bermain sambil belajar”.

Kata Kunci : Metode Bermain peran. Perkembangan Bahasa Anak.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering juga disebut dengan istilah "*Golden Age*" atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, salah satunya adalah pengembangan kemampuan dasar kognitif. Usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja, tetapi diisi dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak..

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat di identifikasikan permasalah yaitu: (1) Anak cenderung terlihat jenuh, bosan dalam proses pembelajaran berlangsung; (2) Anak-anak kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran bahasa; (3) Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran.

Beberapa alternatif pemecahan masalah antara lain yang telah dijelaskan di atas: (1) Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan; (2) Guru menciptakan kegiatna pembelajaran yang menarik dan memberi motivasi dalam proses pembelajaran; (3) Kreatifitas guru perlu ditingkatkan supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dengan cara menggunakan media atau metode sesuai dengan perkembangan anak didik; (4) Belum pernah dilakukan penelitian tentang bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa.

Salah satu pemecahan masalah adalah dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangna bahasa pada anak kelas B TK. PGRI Banjaranyar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada penggunaan metode bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI Banjaranyar. Hal ini dilakukan karena dalam kemampuan bahasa anak, penggunaan metode bermain peran sangat dibutuhkan.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dan pemecahannya adalah :

"*Apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK PGRI Desa Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri*?"

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketika kemampuan anak setelah penerapan metode bermain peran meningkat lebih baik dari kemampuan anak sebelum mendapat metode bermain peran.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

"Untuk mengetahui metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak kelas B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri". Dilakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan sebelum memperoleh data tentang metode bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI Banjaranyar.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan bermain peran sebagai upaya meningkatkan perkembangan bahasa anak

Kelompok B TK PGRI Banjaranyar.

3. Bagaimana kemampuan anak setelah mengumpulkan data tentang bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI Banjaranyar sesudah dilakukan tindakan?.
4. Bagaimana keberhasilan sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak?

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
   Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini mengenai peningkatan perkembangan bahasa anak dengan metode bermain peran.
2. Kegunaan Praktis
   a. Bagi anak
   b. Bagi Guru
   c. Bagi Lembaga Sekolah

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak Kelompok B TK. PGRI Banjar anyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri.

II.Kajian Teori

1. Konsep Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2005:3) bahasa pada hakekatnya adalah ucapan, pikiran dan perasaan manusia secara teratur yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunanya sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan pendapat dari Harun Rasyid Mansyur & Suratno (2009:126).

b. Kegunaan Bahasa

Kegunaan bahasa adalah mengapresiasikan pikiran dengan perasaan. Jadi tidak hanya mengapresiasikan pikiran saja peranan bahasa terlihat jelas dalam mengekposikan estetika rasa sedih, senang dalam dan interaksi sosial. Dalam hal ini mereka mengapresiasikan perasan bahan pikiran karena itu bahasa mempunyai peranan sosial emosional di samping berperan untuk mengemukakan ide.

c. Faktor-faktor Bahasa

Beberapa terkait erat dengan kondisi pergaulan oleh karena itu perkembangannya dipengaruhi oleh beberapa faktor.

1) Umur anak
2) Kondisi lingkungan
3) Kecerdasan
4) Status sosial ekonomi
5) Kondisi fisik

d. Karakteristik bahasa

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikan bentuk kas komunikasi, ada beberapa karakteristik bahasa sebagai berikut.

1) Sistematis
2) Arbiteri.
3) Fleksibel
4) Beragam
5) Kompleks

e. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa kita ditentukan oleh faktor genetik dan lingkungan keduanya berperan membantu mengajarkan bahasa. Jadi, ketika kita menginginkan

dapat terampil lebih dari satu bahasa, maka minimal lingkungan mendukung agar proses didalam memori dapat tersentuh langsung. Kemudian dalam menunjang berbahasa terdapat titik dukungan yaitu membaca pada tahapan awal orang dalam umurnya akan belajar menulis dan membaca ketika kemampuan ini sudah tersalur dalam kognitisi akan melahirkan pengetahuan masalah menulis dan membaca tidak lepas dari kegiatan dari kegiatan belajar. Belajar itu wajib sebagai penunjang pengetahuan dan belajar tidak mengenal usia Gusminto Adi prayitno (2013:21)

2.Konsep Bermain

a. Pengertian bermain

Menurut Hans Daeng, Andang Ismail (2009:17) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

b. Fungsi bermain

Fungsi dan manfaat bermain bagi perkembangan anak usia dini meliputi meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti diuraikan berikut :

1) Perkembangan bahasa
2) Perkembangan moral.
3) Perkembanga sosial.
4) Perkembangan emosi
5) Perkembangan kognitif
6) Perkembangan fisik
7) Perkembangan kreatifitas

c. Karakteristik bermain anak

Ada 5 karakterisrik kegiatan bermain pada anak yaitu

1) Bermain adalah sukarela, kegiatan ini muncul dari dalam diri anak
2) Bermain adalah pilihan, anak memilih kegiatan bermain secara bebas
3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan anak anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain
4) Bermain adalah simbolik, melalui kegiatan bermain anak mampu menghubungkan pengalaman mereka dan kenyataan sekarang
5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Konsep Bermain Peran

a. Pengertian bermain peran

Tedjasaputra (1995:45) berpendapat bahwa bermain peran adalah salah satu jenis bermain aktif. Diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak melibatkan penggunaan bahasa yang dapat diamati dalam tingkah laku yang nyata.

b. Jenis metode bermain peran

Metode bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ericson (Magfiroh 2011:30) bahwa bermain peran terdiri atas:

1) Metode bermain peran mikro
2) Metode bermain peran makro

c. Manfaat metode bermain peran

Tabloid Nakita Com menjelasakan bahwa 6 manfaat metode bermain peran bagi anak usia dini yaitu :

d. Teknik bermain peran

Banyak teknik bermain peran yang bisa dimainkan

Karakteristik anak TK kelas B

a. Pengertian karakteristik anak TK

Anak usia dini berdasarkan definisi dari *National Assosiation for The Education of Young Children*, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun yang tercakup dalam program ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra sekolah baik itu swasta maupun negeri, TK dan SD.

b. Teori belajar Anak TK

Behaviorisme adalah aliran psikologi yang dipercaya bahwa manusia terutama belajar karena pengaruh lingkungan. Belajar menurut teori Behavorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Secara khusus proses

Kajian penelitian terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Susi, N.S. (2012) dengan judul "Penerapan permainan huruf '' Tk Dharma Wanita Santren Kec Grogol metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menghasilkan bahwa menggunakan permainan huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok B TK Dharma Wanita I Santren Kec Grogol dan murid yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki laki dan 10 anak perempuan yang sebelumnya mendapatkan **** (bintang), 2 anak didik, *** (bintang), 3 anak didik, ** (bintang), 5 anak didik, dan * (bintang), 10 anak didik. Setelah mendapat metode bermain penghuruf perkembangan bahasa menjadi meningkat. Yang mendapat **** (bintang), 6 anak didik, *** (bintang), 8 anak didik dan ** (bintang), 6 anak didik.

A. Kerangka Berfikir

Usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk bermain peran.

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) denan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian dilaksanakan di dalam kelas dan memberikan tindakan serta hasilnya yagn berupa nilai kemudian didiskripsikan.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri pada bulan Maret – Mei 2016 semester II tahun pelajaran 2015/2016.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian dalam PTK ini adalah peserta didik kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 anak terdiri dari 9 laki-lai dan 6 perempuan. Objek peneltiian ini berupa tindakan kelas. Peneltiian dilaksanakan di kelas tersebut karena ingin meningkatkan perkembangan bahasa.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa siklus. Pada tiap siklus memiliki beberapa tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation)*, refleksi (*reflection*). Apabila hasil pelaksanaan siklus pertama belum mencapai target yang diinginkan, maka peneliti melakukan siklus yang kedua dengan melakukan tahap perencanaan *(planning*) pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*). Apabila siklus pertama dan siklus kedua belum mencapai target maka dilakukan siklus ketiga dan seterusnya. Kegiatan ini sesuai dengan model penelitian tindakan kelas yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggrat (2008:68) sebagai berikut :

1. **Siklus I**
   a. **Perencanaan (*planning*)**
   b. **Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**
   c. **Observasi (*observing*)**
   d. **Refleksi (*reflection*)**
2. **Siklus II**

   Pelaksanaan siklus kedua ini urutannya sama dengan pelaksanaan pada siklus pertama dan tindakan yang dilakukan pada siklus kedua ini berdasarkan hasil dan analisis tes siklus pertama sehingga dapat dilihat perbedaan antara siklus pertama dan siklus kedua apakah sudah ada peningkatan pada penggunaan metode penelitian. Apbila siklus kedua belum ada peningkatan, maka akan dilanjutkan pada siklus ketida atau siklus selanjutnya.

3. **Siklus III**

   Pada pelakanaan siklus ketiga ini urutannya sama dengan pelaksanaan siklus pertama dan kedua. Pelaksanaan siklus ketiga in I adalah hasil dari analisis tes pada siklus kedua. Siklus ketiga ini bertujuan untuk memaksimalkan lagi kemampuan anak hingga mencapai prosentase yang diharapkan.

Instumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

   Teknik observasi digunakan untuk mengamati gejala-gejala yang tampak dalam proses pembelajaran tentang kesungguhan anak didik ketika mengikuti pembelajaran, keseringan anak didik bertanya, kemauan dan kemampuan menanggapi pertanyaan. melalui metode bermain peran.

   a. Lembar observasi

   Tabel 3.1

   Lembar Observasi Anak

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							
		Ekspresi				Ketepatan Penggunan Bahasa			
		*	**	***	****	*	**	***	****
1	Andhiies Raffy								
2	Asfa Dahlia								
3	Berliana Keyla Zalira								
4	Eka Nurlaiatul Azizah								
5	Fernando Bangun								
6	M. Sandy Saputra								
7	M. Fayan Hadi Ismail								
8	M. Agung Kurniawan								
9	M. Ashif Kamandanu								
10	M. Farid Abdul Rofik								
11	M. Syifaudin								
12	Meidiana Ratih K.								
13	M. Iqbal Ardiansyah								
14	Nabila Reanza								
15	Regina Elbi Novita								
JUMLAH									
PROSENTASE									

Keterangan :

Aspek yang diobservasi

1. * (bintang 1) anak belum dapat berekspresi dan bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar.

2. ** (bintang 2) anak mulai dapat berekspresi dan bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar.
3. *** (bintang 3) anak berkembang sesuai dengan harapan dapat bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar.
4. **** (bintang 4) anak berkembang sangat baik dapat berekspresi dan bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar.

b. Lembar observasi untuk guru

Pengamatan terhadap kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh guru pada waktu kegiatan pembelajaran. pengamatan ini menggunakan check list karena hanya bertujuan untuk mengomentari belajar mengajar.

Tabel 3.2
Lembar Observsi Guru dalam Kegiatan Pembelajarna

No.	Aspek yang diobservasi	Kurang	Cukup	Baik
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Guru aktif dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran bermain peran			
3	Kesempatan tanya jawab yang diberikan guru			
4	Guru menjelaskan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti			
5	Guru dapat memberi contoh cara melakukan permainan			
6	Penggunaan alat peraga			
7	Guru mengadakan evaluasi setelah proses pembelajaran			

Tabel 3.3
Penilaian Indikator Kemampuan anak dalam Kegiatan Pembelajaran

No	Nama	Ekspresi Saat Bermain Peran				Penggunaan Kalimat dan Bahasa Yang Benar			
		Bintang				Bintang			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Andhias Rafly								
2	Asfa Dahlia								
3	Berliana Keyla Zalira								
4	Eka Nurlailatul Azizah								
5	Fernando Bangun								
6	M. Sandy Saputra								
7	M. Fayan Hadi Ismail								
8	M. Agung Kurniawan								
9	M. Ashif Kamandanu								
10	M. Farid Abdul Rofik								
11	M. Syifaudin								
12	Meidiana Ratih K.								
13	M. Iqbal Ardiansyah								
14	Nabila Reanza								
15	Regina Elbi Novita								

Keterangan Tabel 3.3

Aspek yang dinilai	Skor	Keterangan
Ekspresi saat bermain peran	4	Berkembang sangat baik (BSB) anak dapat berekspresi sesuai dengan peran yang dilakukan tanpa bantuan guru
	3	Berkembang sesuai harapan (BSH) anak dapat berekspresi sesuai dengan peran dengan bantuan guru
	2	Mulai berkembang, anak mulai dapat berekspresi sesuai peran
	1	Belum berkembang, anak belum bisa berekspresi sesuai dengan peran
Bercakap-cakap dengan bahasa dan kalimat yang benar	4	Berkembang sangat baik, anak dapat bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar dengan lancar
	3	Berkembang sesuai harapan, anak dapat bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar dengan bimbingan guru
	2	Mulai berkembang, anak kurang lancar saat bercakap-cakap dan tidak bisa menggunakan kalimat yang jelas dan benar

	1	Belum berkembang, anak belum bisa bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar

2. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk bukti fisik kegiatan penelitian. Dokumentasi ini berupa foto-foto yang menggambarkan aktifitas anak didik selama proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam PTK dapat dilakukan dengan menggunakan analisis diskriptif kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (Wina Sanjaya dalam Nurul Ihsan, 2011:55).

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui prosentase peningkatan perkembangan bahasa setelah melakukan kegiatan bermain peran. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :
P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu
N = jumlah nilai keseluruhan

Kriteria keberhasilan penelitian ini dikatakan berhasil jika di dalam kegiatan pembelajaran bermain peran 76% (11 anak), dalam eksperimen mengalami peningkatan perkembangan bahasa.

Apabila diketahui hasil akhir kemampuan anak, maka peningkatan perkembangan bahasa anak dapat dikategorikan sebagai berikut (Zaenal Aqip dalam Nurul Ihsan, 2011:57).

76% - 100% sangat meningkat
56% - 75% meningkat
45% - 55% cukup meningkat
0% - 44%belum meningkat

C. Rencana Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei di minggu pertama sampai dengan minggu ketiga tahun 2016. Dimulai pada bulan Mei minggu pertama yaitu pelaksanaan tindakan siklus I dan pengamatan serta pengelolaan data siklus I. Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada minggu kedua bulan Mei tahun 2016, sedangkan pada minggu ketiga dilaksanakan pengamatan dan pengelolaan data siklus III. Adapun alokasi waktu yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Seting Penelitian

Peneltian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri pada bulan Maret sampai Mei 2016 semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan jumlah 15 anak

didik yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan.

Kegiatan pembelajaran bermain peran ini menggunakan media berupa telepon mainan. Kegiatan dilakukan di ruang kelas, selama tindakan siklus I, siklus II, siklus III semua anak hadir dan siap menerima pembelajaran.

Di bawah ini nama-nama anak didik kelompok B TK PGRI Banjaranyar:

Tabel 4.1
Daftar Anak Didik

No.	Nama	Ket.		No	Nama	Ket	
		L	P			L	P
1	Andhiar Rafly	√		9	M. Ashif	√	
2	Asfa Dahlia		√	10	M. Iqbal	√	
3	Berliana Kayla Z		√	11	Mediana R		√
4	Eka Nurlaila		√	12	Nabila		√
5	Fernando	√		13	Regina		√
6	Fayan Hadi	√		14	Sandy S	√	
7	Farid Abdul	√		15	Syifa'udin	√	
8	M. Agung K	√					

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Desain ini meliputi 4 tahapan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan, perbaikan pada siklus selanjutnya. Dalam penulisan ini peneliti menggunakan :

Sebelum dilaksanakan tindakan siklus I, II, III diadakan kegiatan pra tindakan dengan hasil penilaian di bawah ini :

Tabel 4.2
Ketuntasan Pembelajaran Pra Tindakan

Tuntas	26,8%
Tidak Tuntas	73,2%
Jumlah	100%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa hasil pembelajaran sebelum dilakukan siklus I, II, III ketuntasan belajar 26,8%.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 1 hari pertemuan, yaitu tanggal 14 Maret 2016. Tema yang diambil dalam siklus I ini adalah alat komunikasi dengan sub tema macam-macam alat komunikasi dan guna alat komunikasi. Semua anak hadir dalam pembelajaran siklus I.

a. Tahapan Perencaaan
b. Tahap Pelaksanaan
c. Pengamatan / Observasi

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Anak
Dengan Indokator anak dapat bercakap-cakap dengan bahasa dan kalimat yang benar

No	Nama Anak Didik	Penilaian				Kriteria Ketuntasan Min. Bintang 3	
		*	**	***	****	Tuntas	Blm Tuntas
1	Andhias Rafly		√				√
2	Asfa Dahlia		√				√
3	Berliana Keyla Zalira				√	√	
4	Eka Nurlailatul Azizah			√		√	
5	Fernando			√		√	

No	Nama Anak Didik	Penilaian				Kriteria Ketuntasan Min. Bintang 3	
		*	**	***	****	Tuntas	Blm Tuntas
	Bangun						
6	M. Sandy Saputra			√		√	
7	M. Fayan Hadi Ismail			√		√	
8	M. Agung Kurniawan		√				√
9	M. Ashif Kamandanu		√				√
10	M. Farid Abdul Rofik	√					√
11	M. Syifaudin		√				√
12	Meidiana Ratih K.				√	√	
13	M. Iqbal Ardiansyah	√					√
14	Nabila Reanza		√				√
15	Regina Elbi Novita		√				√
	Jumlah	2	7	4	2	6	9
	Prosentase	13.3%	46.7%	26.7%	13.3%	40%	60%

Berdasarkan tabel 4.3 hasil penilaian perkembangan bahasa anak dengan indikator bercakap-cakap dengan kalimat dan bahasa yang benar dapat dijelaskan bahwa dari 15 anak didik yang mendapat bintang 1 adalah 13,3% (2 anak) bintang 2 adalah 46,7% (7 anak) bintang 3 adalah 26,7% (4 anak) dan bintang 4 adalah 13,3% (6 anak) dengan ketuntasan belajar 40% (6 anak).

Analisis data penilaian dalam kegiatan bermin peran :

$$P = \frac{F}{N} x\, 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari siklus I penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran bermain peran dikategorikan belum meningkat dengan prosentasi 40%

Tabel 4.4
Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek Yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√	
2	Guru aktif dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran bermain peran		√	
3	Guru menjelaskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti		√	
4	Kesempatan tanya jawab yagn diberikan guru		√	
5	Guru dapat memberi contoh cara melakukan permainan		√	
6	Penggunaan alat peraga oleh guru		√	
7	Guru mengadakan evaluasi setelah proses pembelajaran		√	

Berdasarkan tabel 4.4. dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran kegiatan bermain peran guru sudah semaksimal mungkin menyampaikan pembelajaran namun masih ada yang sulit dipahami oleh anak didik.

.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data

mengenai proses, hasil masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Hal tersebut akan direfleksikan secara bersama-sama dengan kolaborator, khususnya yang berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.5
Ketuntasan Pembelajaran Siklus I

No	Hasil Penilaian	Tuntas	Belum Tuntas	Total
1	Pra Tindakan	26.8%	73.2%	100%
2	Siklus I	40%	60%	100%

Dari tabel 4.5 ketuntasan belajar siklus 1 dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian siklus 1 ketuntasan belajar adalah 40% dan belum tuntas 60% dengan demikian ada peningkatan 13,2% dari pembelajaran pra tindakan.

Gambar 4.1 Diagram batang perbedaan ketuntasan pembelajaran pra tindakan dan Siklus

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap Perencanaan
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
c. Pengamatan / Observasi

Dari tabel 4.6 hasil penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran siklus II dapat dijelaskan dari 15 anak didik yang mendapat bintang 4 adalah 33% (5 anak) bintang 3 adalah 40% (6 anak) bintang 2 adalah 26,7% (4 anak) dengan ketuntasan belajar mencapai 73,3% (11 anak).

Analisis data penilaian dalam kegiatan bermin peran :

$$P = \frac{F}{N} x\, 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis dari siklus II penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran bermain peran dikategorikan sangat meningkat dengan prosentasi 73.3%

Tabel 4.7.
Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No.	Aspek Yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√	
2	Guru aktif dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran bermain peran			√
3	Guru menjelaskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti		√	
4	Kesempatan tanya jawab yang diberikan guru			√
5	Guru dapat memberi contoh cara melakukan permainan			√
6	Penggunaan alat peraga oleh guru			√
7	Guru mengadakan evaluasi setelah proses pembelajaran		√	

Berdasarkan tabel 4.7. dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran kegiatan bermain peran guru sudah melaksanakan dengan maksimal hanya dalam menyampaikan pembelajaran dan mengevaluasi setelah pembelajaran masih perlu ditingkatkan karena masih ada anak didik yang kurang paham dalam pembelajaran bermain peran ini.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis data mengenai proses, hasil, masalah dan hambatan yang dijumpai dalam pembelajaran. Selanjutnya hal tersebut akan direfleksikan secara bersama-

sama dengan kolaborator, khususnya yang berkaitan dengan dampak pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran.

Hasil refleksi siklus II ini ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu cara guru menyampaikan pembelajaran masih kurang dimengerti oleh beberapa anak didik.

Prosentase dan hasil penilaian keseluruhan pada siklus II adalah 73,3% dengan kualifikasi sangat meningkat, maka kegiatan pembelajaran bermain peran ini belum tuntas dan diadakan perbaikan pada siklus III.

Tabel 4.8
Ketuntasan Pembelajaran Siklus II

No	Hasil Penilaian	Tuntas	Belum Tuntas	Total
1	Pra Tindakan	26.8%	73.2%	100%
2	Siklus I	40%	60%	100%
2	Siklus II	73.3%	26.7%	100%

Dari tabel 4.8 ketuntasan pembelajaran Siklus II dapat dijelaskan bahwa hasil penilaian ketuntasan pembelajaran Pra Tindakan 26,8%, Siklus I 40%, Siklus II 73,3% dengan demikian perbedaan ketuntasan belajar Siklus I dan Siklus II adalah 33,3%.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a. Tahap Perencanaan
Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus II.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
Pada tahap ini pelaksanaan pembelajaran tetap dengan menggunakan metode bermain peran dan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan Siklus II.
Kegiatan awal :

c. Tahap Pengamatan / Observasi
Tahap ini merupakan kegiatan mengamati proses pembelajaran dengan mengacu pada lembar observasi yang telah dipersiapkan. Selama kegiatan permainan berlangsung teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan permainan. Cara melakukan pencatatan dilakukan mulai dari awal kegiatan.
Di bawah ini adalah tabel lembar observasi anak pada siklus III.

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Anak Dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No	Nama Anak Didik	Penilaian				Kriteria Ketuntasan Min. Bintang 3	
		*	**	***	****	Tuntas	Blm Tuntas
1	Andhias Rafly				√	√	
2	Asfa Dahlia				√	√	
3	Berliana Keyla Zalira				√	√	
4	Eka Nurlailatul Azizah				√	√	
5	Fernando Bangun				√	√	
6	M. Sandy Saputra				√	√	
7	M. Fayan Hadi Ismail				√	√	
8	M. Agung Kurniawan			√		√	

9	M. Ashif Kamandanu			√		√	
10	M. Farid Abdul Rofik		√				√
11	M. Syifaudin				√	√	
12	Meidiana Ratih K.				√	√	
13	M. Iqbal Ardiansyah			√		√	
14	Nabila Reanza				√	√	
15	Regina Elbi Novita				√	√	
	Jumlah		1	3	11	14	1
	Prosentase		6.7%	20%	73.3%	93.3%	6.7%

Dari tabel 4.9 hasil penilaian anak dalam pembelajaran siklus III dengan metode bermain peran dapat dijelaskan bahwa dari 15 anak didik yang mendapat bintang 4 adalah 73,3% (11) anak, bintang 3 adalah 20% (3 anak), bintang 2 adalah 3,7% (1 anak) dengan ketuntasan belajar mencapai 93,3% (14 anak).

Berdasarkan hasil analisis dari keseluruhan siklus III penilaian anak dalam kegiatan pembelajaran metode bermain peran dikategorikan meningkat sangat baik dengan prosentasi 93.3%

Tabel 4.10.
Hasil Observasi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus III

No.	Aspek Yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√
2	Guru aktif dalam menjelaskan kegiatan pembelajaran bermain peran			√
3	Guru menjelaskan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti			√
4	Kesempatan tanya jawab yagn diberikan guru			√
5	Guru dapat memberi contoh cara melakukan permainan			√
6	Penggunaan alat peraga oleh guru			√
7	Guru mengadakan evaluasi setelah proses pembelajaran			√

Berdasarkan tabel 4.10. dapat dijelaskan bahwa dalam pembelajaran kegiatan bermain peran guru sudah melaksanakan semua aspek dengan maksimal dan baik.

d. Refleksi

Hasil refleksi siklus III, pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran dengan menggunakan metode, alat pengembangan kegiatan, model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta kegiatan yang menyenangkan membuat perkembangan bahasa anak meningkat.

Prosentase dan hasil penilaian keseluruhan pada siklus III adalah 93,3% dengan kualifikasi sangat baik, maka kegiatan pembelajaran bermain peran ini sudah tunta

Tabel 4.11
Ketuntasan Pembelajaran Siklus III

No	Hasil Penilaian	Tuntas	Belum Tuntas	Total
1	Pra Tindakan	26.8%	73.2%	100%
2	Siklus I	40%	60%	100%
3	Siklus II	73.3%	26.7%	100%
4	Siklus III	93.3%	6.7%	100%

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan hasil belajar perkembangan bahasa dengan metode bermain peran anak didik dari Siklus I, Siklus II, Siklus III dapat diprosentasekan melalui tabel berikut :

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Pra Siklus sampai Tindakan Siklus III Anak Didik Kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kec. Kras Kab. Kediri

No.	Hasil Penilaian	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	☆	26,6%	13,3%	0%	0%
2	☆☆	46,7%	46,7%	26,7	6,7%
3	☆☆☆	20%	26,7%	40%	20%
4	☆☆☆☆	6,7%	13,3%	33,3%	73,3%
Jumlah		100%	100%	100%	100%

Tabel 4.13
Hasil Penilaian Perkembangan Bahasa Pra Siklus sampai Tindakan Siklus III Anak Didik Kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri

Hasil Penilaian	Tuntas	Belum Tuntas	Total
Pra Siklus	26,8%	73,2%	100%
Siklus I	40%	60%	100%
Siklus II	73,3%	26,7%	100%
Siklus III	93,3%	6,7%	100%

Dari tabel 4.13 di atas dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak pada siklus I, siklus II dan siklus III. Data tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian ketuntansan pembelajaran pra tindakan = 26,8% siklus I = 40%, siklus II = 73,3% dan siklus III = 93,3%, dapat dikatakan ada peningakatan pembelajaran bahasa 60% dari pra tindakan sampai siklus III.

Dengan demikian disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B TK. PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri dikatakan berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap data hasil penelitian tindakan kelas disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B TK PGRI Banjaranyar Kecamatan Kras Kabupaten Kediri diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil kemampuan sebelum dilakukan penerapan metode bermain peran adalah 26,8%.
2. Penerapan metode bermain peran yang dilakukan melalui 3 siklus dengan hasil siklus I = 40%, hasil siklus II = 73,3%
3. Hasil pada siklus III sebesar 93,3% dapat dikatakan meningkat sangat baik.
4. Perbedaan kemampuan anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran yaitu 60% sehingga dapat dikatakan ada peningkatan kemampuan anak didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti laksanakan dikemukakan saran-saran yang bermanfat bagi peneliti, selanjutnya guru dan lembaga sekolah sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan selalu aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

2. Bagi Lembaga sekolah harus bekerjasama untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih meningkat.
3. Bagi Peneliti, dalam rangka meningkatkan perkembangan bahasa anak didik untuk mencapai hasil yang memuaskan maka sebaiknya peneliti melakukan penambahan media belajar di kelas.
4. Bagi orang tua, untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak diharapkan orang tua lebih sering mengajak anak berkomunikasi dan selalu bertanya kegiatan anak sehingga akan menambah perbendaharaan kata anak dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar S. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi & Implementasi*. Yogyakarta : Cipta Media Aksara.

Arikunto, S. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Brewer. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Standart Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Roudlatul Athf*al. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Diana Mutia. 2010. *www.definisi_pengertian_bermain.com*. diunduh 4 Januari 2016.

Efiana Yuriastien. *Games Theraphy untuk Bayi dan Balita*. Terjemah oleh E. Koeswara. Badung. Refika Aditama.

Elizabeth Harlock. 1978. *Home social Pengertian Bermain menurut Para Ahli*. Diunduh 2 Januari 2016.

Gusminto Adi Prayitno. 2013. www.kompasiana.com/gusminto/perkembangan-bahasa. Diunduh 3 Januari 2016.

Hans Daeng, Andang Ismail. 2009. *Definisihi bermain dan pentingnya bermain bagi anak*. www.Sababjalalwordpress.com.2013/10/09 diunduh 2 Januari 2016.

Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. 2009. www.Kajianteori.com. Teori Bahasa. diunduh 4 Januari 2016.

Hasan Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara.

Kuntjojo. 2007. *Metode Pengembangan Berbahasa dan Seni di Taman Kanak-kanak Kediri*. Universitas Nusantara PGRI.

Mayesty, Sujiono. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.

Shinta Nur Komariyah (2012). *Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Kelompok A di RA. Nu*

Asriani Maida
NPM .14.1.01.11.0543P
FKIP-PG PAUD

Asror Triguncoro Asem Bagus.

Sumarni. 2012. *Penerapan Metode Permainan ABC untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK. Dharma Wanita I Keniten Kecamatan Mojo*. Skripsi tidak diterbitkan. Suratkarta : Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Supriyati, Winda Gunarti. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta. Bumi Aksara.

Susi, N.S. (2012). *Penerapan Permainan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK. Dharma Wanita I Santren Kec. Grogol :* Skripsi tidak diterbitkan. Suratkarta : Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Zaenal Aqip. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.