

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELOMPOK B DENGAN MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN DI PAUD IT SUNNAH BANDA ACEH**

**Neli Susanti<sup>1</sup> dan Isthifa Kemal<sup>2</sup>**

**Abstrak**

Metode bermain peran itu merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat temannya saat kegiatan berlangsung. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi kemampuan anak dalam berbahasa masih kurang. Oleh karena itu dengan adanya metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa. Rumusan masalah dalam penelitian ini apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Metode yang digunakan adalah PTK. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 2,1 dengan skor rata-rata sebesar 0,23 jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 2,4 dengan skor rata-rata sebesar 0,26, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus II tidak ada perolehan skor anak dengan kategori belum muncul, tidak ada perolehan skor dengan mulai muncul, jumlah perolehan skor dengan kategori berkembang sesuai harapan 0,6 dengan skor rata-rata sebesar 0,06, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sangat baik 2,46 dengan skor rata-rata sebesar 0,27. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

**Kata Kunci:** *Kemampuan Berbahasa, Metode Bermain Peran*

---

<sup>1</sup> Neli Susanti, Mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Bina Bangsa Getsempena

<sup>2</sup> Isthifa Kemal, Dosen Prodi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, STKIP Bina Bangsa Getsempena, Email: isthifa@stkipgetsempena.ac.id

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan berpikir anak usia Taman Kanak-kanak atau Pra Sekolah juga yang disebut dengan masa keemasan (*golden age*) berkembang sangat pesat. Perkembangan intelektual anak sangat pesat terjadi pada kurun waktu usia nol sampai usia pra sekolah. Masa usia Taman Kanak-Kanak itu dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dari bantuan orang-orang yang berada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru. Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pesat saat usia taman kanak-kanak adalah kemampuan berbahasa.

Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematisa berbicara anak menggambarkan sistematisanya dalam berpikir. Perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat di rangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak akan mempengaruhi dalam keterampilan berbicara dan berbahasa. Di PAUD guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru PAUD harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga pendidikannya perlu dikhususkan. Pendidikan Anak Usia Dini adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya. Anak-anak itu adalah generasi penerus keluarga sekaligus penerus bangsa (Moeslichatoen, 2005: 67). Merekalah yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, yang tidak ketinggalan dari bangsa-bangsa lain. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak kita.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Anak-anak belum mengetahui tata krama, sopan-santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak-anak belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Anak-anak juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi fisikmotorik, intelektual, moral, emosional, bahasa, dan kreativitas. Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya di antara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi (Nuarca, 2009: 44).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pengembangan bahasa sangat perlu dikembangkan di keluarga maupun pendidikan. Dalam kenyataan di PAUD pengembangan bahasa sangat diperlukan untuk bekal anak. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hari Kamis tanggal 08-10-2015 pada anak-anak di PAUD IT Sunnah, diperoleh data bahwa kemampuan berbicara anak pada guru,

teman sebayanya atau dengan orang lain sangat minim sekali. Hal ini terlihat seperti kurangnya keberanian untuk berpendapat, sebagian besar anak-anak hanya mendengarkan saja dan cenderung pasif. Apabila ada anak yang mau berbicara itupun guru yang memulai bertanya terlebih dahulu. Ada pula anak yang belum mau menjawab pertanyaan guru. Sejalan dengan itu maka anak-anak perlu dilatih untuk berbicara dengan baik menggunakan metode yang sesuai dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti sebagai guru bermaksud untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak PAUD IT Sunnah melalui metode bermain peran. Metode bermain peran itu merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat temannya saat kegiatan berlangsung. Bagaimana anak menyusun kalimat dengan benar dan bagaimana cara mengucapkannya itupun dapat dilihat saat anak berbicara. Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui berbahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial dimulai dengan penguasaan kemampuan

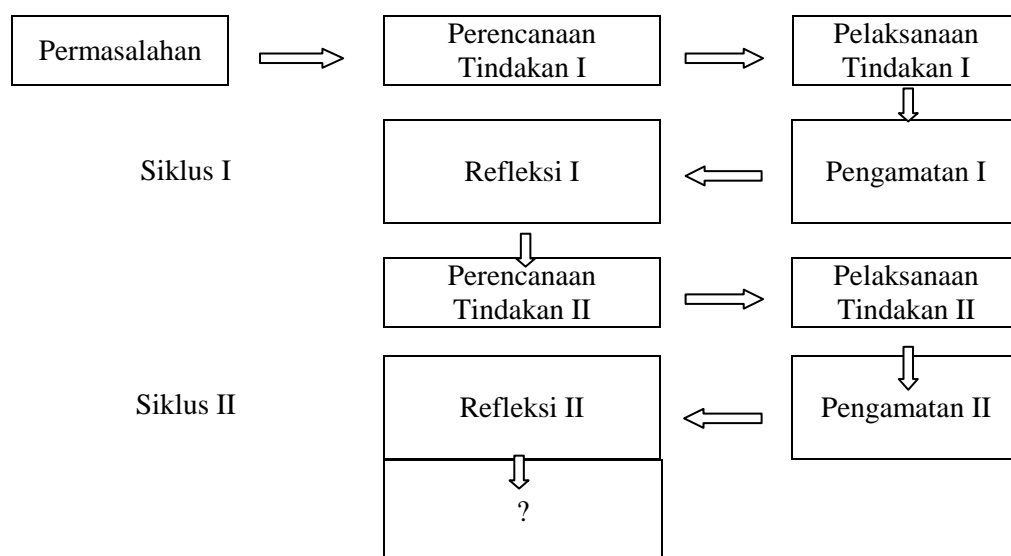
berbahasa. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Bahasa dapat dimaknai sebagai suatu sistem tanda, baik lisan maupun tulisan merupakan sistem komunikasi antar manusia. Bahasa mencakup komunikasi non verbal dan komunikasi verbal serta dapat dipelajari secara teratur tergantung pada kematangan serta kesempatan belajar yang dimiliki seseorang, demikian juga bahasa merupakan landasan seorang anak untuk mempelajari hal-hal lain. Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka

penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B dengan Menerapkan Metode Bermain Peran di PAUD IT Sunnah Banda Aceh”.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang bersifat refleksi dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Evendi, 2006: 27). Pelaksanaan tindakan akan dilakukan dalam empat tahap berupa proses pengkajian berdaur menggunakan model PTK Kemmis S. Dan Mc Taggart (2005: 19). Dalam empat tahap terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang keempatnya merupakan satu siklus (Evendi, 2006: 30). Siklus tindakan digambarkan seperti gambar berikut:



Bagan 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi adalah kegiatan mengamati aktivitas anak untuk memperoleh data tentang upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak PAUD dengan menerapkan metode bermain peran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

Teknik analisis data adalah sebagai upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian

(Miles Mathew B dan Huberman A, Michel, 2005: 15). Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2006: 40}).$$

Keterangan: P = Angka persentase  
 F = Frekuensi aktivitas guru  
 N = Jumlah aktivitas  
 100% = Bilangan konstanta.

Kriteria persentase menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh (Sudijono, 2006: 4), sebagaimana digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1 Kriteria Persentase Aktivitas Guru**

No.	Persentase	Kategori Penilaian
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: Sudijono, (2006: 4)

Batas kelulusan hasil penilaian mempunyai kaitan erat dengan kedua sistem penilaian. Dengan demikian, ada batas kelulusan yang berorientasi kepada penilaian acuan norma, yakni batas lulus aktual dan batas lulus ideal. Batas lulus tersebut mengisaratkan penggunaan nilai rata-rata kelas dan simpangan baku. Di samping itu ada pula batas kelulusan yang berorientasi kepada sistem penilaian acuan patokan, yakni batas lulus purposif atau ditentukan berdasarkan

kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2010: 106). Nilai rata-ratanya adalah 80%.

### HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di PAUD IT Sunnah Banda Aceh pada Tanggal 14 Januari dan 16 Januari 2016. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai kepala sekolah untuk mendapatkan izin penelitian sekaligus meminta izin untuk mengenal anak kelompok B yang akan menjadi subjek penelitian.

**Tabel 2. Gambaran Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	F	%
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	5	0,5	4	0,4	-	-	-	-
2	Menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	4	0,4	5	0,5	-	-	-	-
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	7	0,7	2	0,2	-	-	-	-
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	2	0,2	7	0,7	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>2,1</b>	<b>24</b>	<b>2,4</b>	-	-	-	-
<b>Rata-rata</b>		<b>2,3</b>	<b>0,23</b>	<b>2,66</b>	<b>0,26</b>	-	-	-	-

### Hasil Penelitian Siklus I

#### Siklus I

**Tabel 3. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	F	%
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-

### Pembahasan Siklus I Pertemuan I

#### 1. Memperkenalkan Diri dalam Kegiatan Bermain Peran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, di sini dapat kita lihat bahwa pada siklus I upaya meningkatkan

kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran masih sangat rendah. Pada indikator memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 3 dengan skor rata-rata

sebesar 0,3, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 6 dengan skor rata-rata sebesar 0,6, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik.

**Tabel 4. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	F	%
2	Menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran	2	0,2	7	0,7	-	-	-	-

### 2. Menjelaskan Perannya dalam Kegiatan Bermain Peran

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 2 dengan skor rata-rata sebesar 0,2,

jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 7 dengan skor rata-rata sebesar 0,7, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik.

**Tabel 5. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	F	%
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	4	0,4	5	0,5	-	-	-	-

### 3. Dapat Menyampaikan Informasi tentang Aturan dalam Kegiatan Bermain Peran

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 4 dengan skor rata-rata sebesar 0,4, jumlah

perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 5 dengan skor rata-rata sebesar 0,5, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik.

**Tabel 6. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	f	%	F	%
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	5	0,5	4	0,4	-	-	-	-

**4. Mengerti Beberapa Perintah secara Bersamaan dalam Bermain Peran**

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 5 dengan skor rata-rata

sebesar 0,5, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 4 dengan skor rata-rata sebesar 0,4, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik.

**Tabel 7. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	F	%	F	%
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-

**5. Mengulang Kalimat yang Lebih Kompleks dalam Bermain Peran**

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus I pada indikator mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran, yaitu jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul 3 dengan skor rata-rata sebesar 0,3, jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul 6 dengan skor rata-rata sebesar 0,6, tidak ada perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan, tidak ada perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik.

kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran pada pertemuan berikutnya. Setelah melakukan refleksi, peneliti bekerjasama dengan guru kelas merancang pembelajaran yang akan diberikan kepada anak dalam pertemuan berikutnya. Rata-rata yang diperoleh anak masih tergolong rendah dalam setiap kemampuan anak yang ada pada indikator dan tidak hanya terpaku pada satu kemampuan saja. Pada upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran pada siklus I belum memberikan hasil yang diharapkan. Melihat kondisi demikian peneliti akan mencoba melakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II.

**d. Refleksi**

Pada refleksi ini, peneliti mereview kembali tindakan apa saja yang telah diberikan selama pertemuan pertama, hasil apa saja yang telah diperoleh dan upaya meningkatkan



**Tabel 8. Gambaran Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	f	%	F	%
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
2	Menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	2	0,2	7	0,7
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
<b>Jumlah</b>		-	-	-	-	<b>6</b>	<b>0,6</b>	<b>2,9</b>	<b>2,46</b>
<b>Rata-rata</b>		-	-	-	-	<b>0,6</b>	<b>0,06</b>	-	<b>0,27</b>

**Hasil Penelitian Siklus II**

**Tabel 9. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	f	%	F	%
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8

**Siklus II**

**Pembahasan Siklus I Pertemuan II**

**1. Memperkenalkan Diri dalam Kegiatan Bermain Peran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus II, pada indikator memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran, yaitu tidak ada jumlah perolehan skor

dengan kategori belum muncul, tidak ada jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 1 dengan skor rata-rata sebesar 0,1, jumlah perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik 8 dengan skor rata-rata sebesar 0,8.

**Tabel 10. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	F	%	F	%
2	Menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8

**2. Menjelaskan Perannya dalam Kegiatan Bermain Peran**

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator menjelaskan

perannya dalam kegiatan bermain peran, yaitu yaitu tidak ada jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul, tidak ada jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai

muncul, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 1 dengan skor rata-rata sebesar 0,1, jumlah perolehan

skor dengan kategori berkembang sangat baik 8 dengan skor rata-rata sebesar 0,8.

**Tabel 11. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	f	%	F	%
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	2	0,2	7	0,7

### 3. Dapat Menyampaikan Informasi tentang Aturan dalam Kegiatan Bermain Peran

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran, yaitu tidak ada jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul, tidak ada jumlah perolehan skor anak dengan

kategori mulai muncul, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 2 dengan skor rata-rata sebesar 0,2, jumlah perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik 7 dengan skor rata-rata sebesar 0,7.

**Tabel 12. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	f	%	F	%
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8

### 4. Mengerti Beberapa Perintah secara Bersamaan dalam Bermain Peran

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran, yaitu tidak ada jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul, tidak ada

jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 1 dengan skor rata-rata sebesar 0,1, jumlah perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik 8 dengan skor rata-rata sebesar 0,8.

**Tabel 13. Gambaran Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No.	Indikator	BM		MM		BSH		BSB	
		F	%	f	%	F	%	F	%
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8

### 5. Mengulang Kalimat yang Lebih Kompleks dalam Bermain Peran

Dari penelitian yang telah dilakukan dari siklus II pada indikator mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran, yaitu tidak ada jumlah perolehan skor dengan kategori belum muncul, tidak ada jumlah perolehan skor anak dengan kategori mulai muncul, jumlah perolehan skor anak dengan kategori berkembang sesuai harapan 1 dengan skor rata-rata sebesar 0,1, jumlah perolehan skor dengan kategori berkembang sangat baik 8 dengan skor rata-rata sebesar 0,8.

#### d. Refleksi

Pada refleksi ini, peneliti mereview kembali tindakan apa saja yang telah diberikan selama pertemuan pertama dan kedua, hasil apa saja yang telah diperoleh dan upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada pertemuan

berikutnya. Setelah melakukan refleksi, pada kenyataannya pada siklus II upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran sudah lebih meningkat. Sehingga peneliti memutuskan bahwa peningkatan pada siklus II sudah berkembang sangat baik.

### PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan deskripsi tindakan pada siklus I dan siklus II, maka hasil penelitian seluruh siklus adalah sebagai berikut:

#### 1. Pembahasan Gambaran Observasi Aktivitas Anak

Observasi aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan lembar observasi anak. Rekapitulasi rata-rata skor pengamatan aktivitas anak berdasarkan hasil observasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 14. Rekapitulasi Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I dan II**

No.	Indikator	Siklus I								Siklus II							
		BM		MM		BSH		BSB		BM		MM		BSH		BSB	
		f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%	F	%
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	5	0,5	4	0,4	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
2	Menjelaskan	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8

	perannya dalam kegiatan bermain peran																	8
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	4	0,4	5	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	2	0,2	7	0,7	0,7
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	7	0,7	2	0,2	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8	0,8
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	2	0,2	7	0,7	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8	0,8
	<b>Jumlah</b>	<b>21</b>	<b>2,1</b>	<b>24</b>	<b>2,4</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>0,6</b>	<b>39</b>	<b>3,9</b>	<b>2,46</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>2,3</b>	<b>0,23</b>	<b>2,66</b>	<b>0,266</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0,6</b>	<b>0,066</b>	<b>4,37</b>	<b>0,437</b>	<b>0,27</b>

## 2. Pembahasan Gambaran Hasil Penelitian

Hasil penelitian anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode

bermain peran dengan menggunakan lembar tes kegiatan bermain peran. Rekapitulasi rata-rata skor hasil penelitian anak pada siklus I dan II dilihat sebagai berikut:

**Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Anak pada Siklus I dan II**

No.	Indikator	Siklus I								Siklus II								
		BM		MM		BSH		BSB		BM		MM		BSH		BSB		
		f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%	
1	Memperkenalkan diri dalam kegiatan bermain peran	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8
2	Menjelaskan perannya dalam kegiatan bermain peran	2	0,2	7	0,7	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8	
3	Dapat menyampaikan informasi tentang aturan dalam kegiatan bermain peran	4	0,4	5	0,5	-	-	-	-	-	-	-	-	2	0,2	7	0,7	
4	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan dalam bermain peran	5	0,5	4	0,4	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8	
5	Mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam bermain peran	3	0,3	6	0,6	-	-	-	-	-	-	-	-	1	0,1	8	0,8	
	<b>Jumlah</b>	<b>17</b>	<b>1,7</b>	<b>28</b>	<b>2,8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>0,6</b>	<b>39</b>	<b>2,46</b>	
	<b>Rata-rata</b>	<b>1,8</b>	<b>18,8</b>	<b>3,1</b>	<b>31,1</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>0,6</b>	<b>0,06</b>	<b>4,3</b>	<b>0,27</b>	

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di PAUD IT Sunnah Banda Aceh untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan bermain peran, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, hal ini dapat dilihat adanya peningkatan baik dari hasil penelitian bermain peran maupun observasi aktivitas anak. Oleh karena itu, yang perlu diperhatikan adalah memaksimalkan dan mempertahankan ISSN 2338-0306

aktivitas yang telah dilaksanakan agar pelaksanaan proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan:

1. Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak akan lebih baik jika guru menerapkan metode bermain peran sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam, upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menerapkan metode bermain peran khususnya pada PAUD IT Sunnah Banda Aceh.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anas Sudijono. (2006). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evendi. (2006). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika*. Surabaya: IKIP.
- Ketut Nuarca. (2009). *Paud Sebagai Kebutuhan Mendasar*. Denpasar: Udayana University Press.
- Nana Sudjana. (2010). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R. Moeslichatoen. (2005). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka.