

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELOMPOK B1 RAUDHATUL ATHFAL AL-MU'MININ KENDARI

Bambang Sugianto^{1)*}, Wa Ode Zul Jumia¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Korespondensi Penulis. Email: bambangsugianto@uho.ac.id, Telp : 085241971949

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin Kendari. Hasil belajar anak pada observasi awal memperoleh persentase sebesar 25% atau 3 orang anak yang mendapatkan nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan adapun ketidaktercapaiannya sebesar 75% atau 11 orang anak yang belum berkembang. Kemudian meningkat pada siklus I dengan persentase ketercapaian sebesar 41,7% atau 5 anak, dimana terdapat 2 anak yang mendapatkan nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dan 3 anak yang mendapatkan nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan dan ketidaktercapaian sebesar 58,3% atau 7 orang anak yang belum berkembang. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu dengan persentase ketercapaian sebesar 83,3% atau 10 anak, dimana terdapat 4 orang anak yang mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dan 8 anak mendapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan dan ketidaktercapaian sebesar 16,7% atau 2 anak belum berkembang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui Metode Bermain Peran, Kemampuan Bahasa Anak di Kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin Kendari dapat ditingkatkan.

Kata kunci: Kemampuan Bahasa Anak ,Metode Bermain Peran

IMPROVING THE LANGUAGE SKILLS OF CHILDREN THROUGH ROLE PLAYING METHODS IN THE GROUP B1 RAUDHATUL ATHFAL AL-MU'MININ KENDARI

Abstract

*This study aims to improve the language skills of children through role playing methods in the group B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin Kendari. The children's learning outcomes in the observations earned a percentage of 25% or 3 children who earned a star rating (***) or Growing up expectations and the incapacity of 75% or 11 undeveloped children. Then increase in cycle I with percentage of achievement equal to 41,7% or 5 children, where there are 2 children who get star value (****) or growing very good and 3 children who get star value (***) or developed appropriate expectations and non-achievement of 58.3% or 7 children who have not developed. Then it improves in cycle II with the percentage of achievement of 83.3% or 10 children, where there are 4 children who got the star score (****) or growing very good and 8 children got the star rating (***) or growing up as expected and unattainable by 16.7% or 2 children have not developed yet. Thus it can be concluded that through Role Play Method, the children's Language Language Ability in Group B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin Kendari can be improved.*

Keywords: Children's Language Skill, Method, Role Play.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuh dan

pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan di mana anak mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan mengalami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Oleh karena itu anak merupakan

pribadi yang unik melewati tahapan perkembangan kepribadian, maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dan berbagai suasana, hendaknya memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak (Ambara, dkk 2014: 2).

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah agar tercapainya pelaksanaan pendidikan yang dilaksanakan pada usia dini, dimana pendidikan anak usia dini digolongkan dalam pendidikan pra-sekolah. Pendidikan pra-sekolah merupakan fondasi bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang pendidikan berikutnya yaitu pendidikan dasar, karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28, ayat 3 menyatakan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk anak siap memasuki pendidikan sekolah dasar (Depdiknas, 2007: 1).

Kemampuan bahasa yaitu untuk menambah pemahaman dalam menguasai perbendaharaan kata dengan menggunakan kosa kata yang sangat berkaitan dengan kemampuan berbahasa seseorang. Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Jika kosa kata yang dimiliki masih kurang maka dalam menyampaikan pendapat terhadap seseorang akan mengalami hambatan.

Mastitoh dalam Aisyah dkk, (2007:1.14) bahwa kemampuan berbahasa anak adalah agar mampu mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa.

Pembelajaran kosa kata adalah untuk menumbuh kembangkan keterampilan berbahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan kemampuan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan apa yang dipikirkan melalui kata yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk

dapat berbahasa Indonesia dengan benar. Bidang pengembangan kompetensi dasar berbahasa adalah anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, untuk persiapan membaca dan menulis. Hal tersebut, mendasari pentingnya pengembangan kosa kata diajarkan di TK. Pemberian stimulasi di lingkungan sekolah dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum dan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin Kendari menunjukkan bahwa, kemampuan bahasa anak belum mencapai ketuntasan. Hal ini dapat dilihat dari 12 orang anak, yang memiliki kemampuan bahasa dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya 3 orang anak atau 25% dari 12 orang anak. Ketidak tuntasan kemampuan bahasa anak disebabkan karena metode pembelajaran dalam bermain peran yang digunakan belum dapat menarik perhatian anak dan metode bermain peran yang digunakan kurang dikembangkan serta kurangnya kesiapan anak dalam melakukan pembelajaran di kelas. Sementara standar ketuntasan dalam kelulusan secara individual dan klasikal yaitu sebesar 75%. (wawancara pelaksana RA Ibu Salni, Selasa, 05 April 2016). Dengan demikian, peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian guna mengetahui kekurangan atau kelemahan sehingga hasil belajar dari pada peserta didik dapat ditingkatkan.

Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan di Raudhatul Athfal al-mu'minin Kendari adalah kemampuan bahasa anak. Kemampuan bahasa anak dapat dikembangkan dengan melalui metode bermain peran. Melalui metode bermain peran tersebut, anak dapat mengungkapkan bahasa secara verbal melalui metode bermain peran, anak dapat mengungkapkan kata sifat negatif: (nakal, pelit dan jelek) melalui metode bermain peran, anak dapat mengungkapkan kata sifat positif: (baik hati, cantik, berani dan bagus) melalui metode bermain peran serta anak dapat melakukan perintah yang diberikan melalui metode bermain peran.

Bermain peran (*Role Play*) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Aqib, 2014: 114). Wahab (2012: 109) menjelaskan bahwa bermain

peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Sudiana (2002: 84). Mengemukakan bahwa Bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang mengikut sertakan siswa untuk memainkan peranan/bermain sandiwara menirukan masalah-masalah sosial dan kelebihan dari bermain peran yaitu siswa belajar membagi tanggung jawab, belajar menghayati peran yang diperankan, serta merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Fungsi metode dalam bermain peran menurut Wulandari (2014: 34) yaitu untuk meningkatkan kreativitas, disiplin, keluwesan. Selanjutnya Syah (2007: 154) menyebutkan bahwa langkah-langkah dalam bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan atau perencanaan memuat:
 - (a) penetapan masalah yang akan diangkat,
 - (b) memilih pemain peran, (c) persiapan pemain untuk mempersiapkan perannya.
2. Tahap pelaksanaan yaitu siswa bermain menampilkan peran yang telah dipersiapkan.
3. Tahap evaluasi meliputi: (a) siswa memberikan tanggapan, (b) siswa membuat kesimpulan.

Kelebihan dari metode bermain peran antara lain: melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, dapat menumbuhkan kerjasama khususnya antara pemain, melatih siswa menghayati suatu peristiwa dan menarik kesimpulan, serta melatih cara berpikir dan kemampuan kosa kata yang diungkapkan secara lisan (Syah, 2007: 154-155).

METODE

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tersebut adalah penelitian yang dimaksudkan sebagai upaya menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kelas dengan memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pada bidang pendidikan, khususnya

kegiatan pembelajaran, PTK berkembang sebagai suatu penelitian terapan, karena sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas. (Arikunto dkk, 2010: 3).

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Al-Mu'Minin Kendari Kelompok B1 semester ganjil Tahun Ajaran 2016/2017. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan November 2016. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak Raudhatul Athfal Al-Mu'Minin Kendari kelompok B1 jumlah 12 orang di antaranya anak laki-laki berjumlah 8 orang dan anak perempuan berjumlah 4 orang.

Faktor-faktor yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) faktor anak didik yaitu mengamati aktivitas anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal kemampuan bahasa, melalui pengenalan kosa kata mengungkapkan bahasa secara verbal melalui metode bermain peran, mengungkapkan kata sifat negatif: (nakal, pelit dan jelek) melalui metode bermain peran, mengungkapkan kata sifat positif: (baik hati, berani dan bagus) melalui metode bermain peran serta anak dapat melakukan perintah yang diberikan melalui metode bermain peran; (2) faktor guru, yaitu mengamati upaya guru yang dilakukannya dalam menumbuhkan kemampuan dalam meningkatkan bahasa anak melalui metode bermain peran; (3) hasil belajar anak tentang kemampuan kosa kata dengan melalui metode bermain peran.

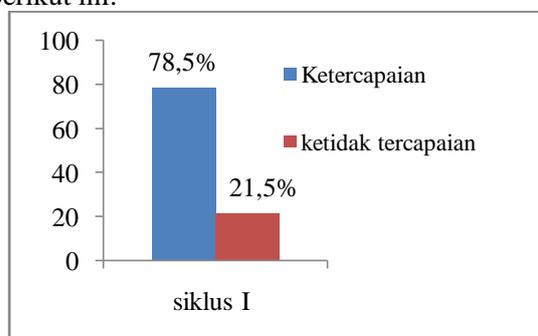
Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila peningkatan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan peningkatan pemahaman anak dalam bertambahnya kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'Minin Kendari. Penelitian dianggap berhasil apabila telah mencapai 75% dari 12 orang anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang dilaksanakan sesuai prosedur penelitian yang sudah dirancang sebelumnya di mana pelaksanaan penelitian tersebut dalam setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pada pelaksanaan pembelajaran dalam tiap pertemuan menggunakan metode bermain peran yang di bantu dengan media yang menunjang jalannya suatu kegiatan bermain peran dan

berupa media gambar yang diperlihatkan kepada anak juga digunakan anak dalam bermain peran.

Pada awal pembelajaran guru menyiapkan anak untuk mulai kegiatan bermain peran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan media dan memberikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita. Hasil analisis observasi guru sesuai dengan dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati harus capai oleh guru. Pada siklus I skor yang diamati oleh guru dari 14 aspek yaitu hanya 11 aspek atau sebesar 78,5% diantaranya : (1) guru menanyakan keadaan anak dan kesiapannya, (2) guru merencanakan pembelajaran kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran, (3) guru merencanakan pembelajaran kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran, (4) guru membagi tokoh-tokoh yang akan di perankan, (5) guru menyiapkan alat atau bahan yang di perlukan dalam memaparkan pembelajaran kemampuan bahasa anak, (6) guru dapat menjelaskan materi tentang melakukan kegiatan bermain peran yang akan diajarkan pada anak serta manfaat untuk anak, (7) guru melaksanakan pengolahan dalam kelas, (8) guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan bermain peran, (9) guru memimpin jalannya kegiatan bermain peran, (10) guru mengadakan tanya jawab dan (11) guru membrikan kesimpulan dari kegiatan hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 3 aspek atau 21,5% diantaranya: (1) guru menyanyikan lagu sesuai tema, (2) guru memotivasi anak untuk mendengarkan cerita dan (3) guru menanyakan pada anak tentang masalah-masalah yang dihadapi anak melakukan kegiatan bermain peran. Dari deskripsi tersebut hal ini dapat terlihat pada lampiran 32 halaman 171, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Hasil Analisis Mengajar Guru Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 di atas hasil aktivitas mengajar guru pada siklus I, skor yang

diamati oleh guru dari 14 aspek yaitu hanya 11 aspek yang tercapai atau sebesar 78,5% sedangkan yang tidak tercapai yaitu 3 aspek atau sebesar 21,5%.

Proses pembelajaran pada siklus I terhadap anak meliputi sikap untuk melakukan kegiatan bermain peran terlebih dahulu anak siap untuk mengikuti pembelajaran dalam bermain peran, Anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melalui metode bermain peran, Anak telah mendenarkan apa yang di jelaskan guru dan anak senang berperan sebagai penjual pakaian dan beberapa benjadi pembeli. analisis observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 14 aspek yang diamati harus dicapai, namun yang tercapai sebanyak 10 aspek atau sebesar 71,4% diantaranya: (1) anak siap mengikuti pembelajaran dalam bermain peran, (2) anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melalui metode bermain peran , (3) anak telah menggunakan alat permainan yang disiapkan oleh guru, (4) anak sudah dapat menyelesaikan tugasnya yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dalam suasana bermain peran sambil bermain , (5) anak sudah memahami apa yang ditugaskan oleh guru (6) anak merasa nyaman berada dalam kelas (7) anak menyebutkan kembali kegiatan hari ini, (8) anak telah mendengarkan apa yang di jelaskan oleh guru, (9) anak saling menolong teman dalam bermain peran, (10) anak memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh guru. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 1 aspek atau 28,6% diantaranya:(1) anak menyanyikan lagu sesuai tema, (2) perhatian anak tertuju pada guru dalam proses belajar mengajar (anak telah memperhatikan guru secara seksama), (3) anak sudah dapat memberanikan diri dalam mengatakan pendapatnya dan (4) anak termotivasi untuk mendengarkan cerita. Hasil aktivitas belajar anak pada siklus I, skor yang diamati dari 14 aspek yaitu hanya 10 aspek yang tercapai atau sebesar 71,4% sedangkan yang tidak tercapai yaitu 4 aspek atau sebesar 28,6%.

Peneliti yang bekerja sama dengan guru kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendari melaksanakan evaluasi atau penelitian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui meningkatkan kemampuan bahasa anak setelah melaksanakan metode bermain peran. Evaluasi dilaksanakan secara individu karena dengan cara ini peneliti bisa melihat

kemampuan bahasa anak atas tindakan yang diberikan. Dalam pencapaian keberhasilan, anak dikelompokkan dalam empat kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan data yang di peroleh pada tabel perhitungan nilai individual pada tindakan siklus I (terlihat pada lampiran 47, halaman: 200). Dapat menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak berada pada taraf nilai 3 (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dari data hasil evaluasi seperti yang ditampilkan tersebut, maka dilakukan analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan di peroleh hasil seperti tampak pada tabel berikut ini:

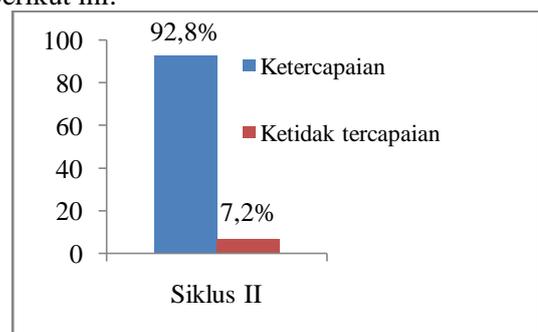
Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	16,7%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	25%
Mulai Berkembang (MB)	4	33,3%
Belum Berkembang (MB)	3	25%
Jumlah	12	100%

Berdasarkan hasil yang di peroleh pada Tabel 1 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui metode bermain peran di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendari pada tahap evaluasi siklus I, rata-rata anak telah memperoleh nilai bintang tiga (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 25% yaitu 3 orang anak dari 12 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang empat (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 16,7% yaitu yang diperoleh 2 orang anak, selanjutnya untuk nilai bintang dua (**) atau Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 33,3% yaitu diperoleh 4 orang anak dan sedangkan untuk nilai bintang satu (*) atau Belum Berkembang (BB) dengan persentase 25% yaitu diperoleh 3 orang anak.

Pada awal pembelajaran siklus II, guru menyiapkan anak untuk mulai kegiatan bermain peran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan media dan memberikan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita. Hasil

analisis observasi guru sesuai dengan dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati harus capai oleh guru. Pada siklus II aspek yang dicapai oleh guru dari 13 aspek atau sebesar 92,8% diantaranya : (1) guru menanyakan keadaan anak dan kesiapannya, (2) guru merencanakan pembelajaran kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran, (3) guru menyiapkan materi pembelajaran tentang kemampuan kosa kata, (4) guru membagi tokoh-tokoh yang akan di perankan, (5) guru memotivasi anak untuk mendengarkan cerita dan (6) guru menanyakan pada anak tentang masalah-masalah yang dihadapi anak melakukan kegiatan bermain peran (7) guru menyiapkan alat atau bahan yang di perlukan dalam memaparkan pembelajaran kemampuan bahasa anak, (8) guru dapat menjelaskan materi tentang melakukan kegiatan bermain peran yang akan diajarkan pada anak serta manfaat untuk anak, (9) guru melaksanakan pengolahan dalam kelas, (10) guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan bermain peran, (11) guru memimpin jalannya kegiatan bermain peran, (12) guru mengadakan tanya jawab dan (13) guru membriakan kesimpulan dari kegiatan hari itu. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 1 aspek atau 7,2% yaitu: guru menyanyikan lagu sesuai tema. Dari deskripsi tersebut hal ini dapat terlihat pada lampiran 36 halaman 179, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut ini:



Gambar 2. Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 di atas hasil aktivitas mengajar guru pada siklus II, skor yang diamati oleh guru dari 14 aspek yaitu hanya 13 aspek yang tercapai atau sebesar atau 92,8% sedangkan yang tidak tercapai yaitu 1 aspek atau srbesar 7,2%.

Proses pembelajaran pada siklus I terhadap anak meliputi sikap untuk melakukan kegiatan bermain peran terlebih dahulu anak

siap untuk mengikuti pembelajaran dalam bermain peran, anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melalui metode bermain peran, anak telah mendenarkan apa yang di jelaskan guru dan anak senang berperan sebagai serangga dan lainnya sebagai anak baik, nakal dan kumbang. Analisis observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 14 aspek yang diamati harus dicapai, namun yang tercapai sebanyak 10 aspek atau sebesar 71,4% diantaranya : (1) anak siap mengikuti pembelajaran dalam bermain peran, (2) anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melalui metode bermain peran , (3) anak telah menggunakan alat permainan yang disiapkan oleh guru, (4) anak sudah dapat menyelesaikan tugasnya yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dalam suasana bermain peran sambil bermain , (5) anak sudah memahami apa yang ditugaskan oleh guru (6) anak merasa nyaman berada dalam kelas (7) anak menyebutkan kembali kegiatan hari ini, (8) anak telah mendengarkan apa yang di jelaskan oleh guru, (9) anak saling menolong teman dalam bermain peran, (10) anak memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh guru, (11) anak menyanyikan lagu sesuai tema, (12) perhatian anak tertuju pada guru dalam proses belajar mengajar (anak telah memperhatikan guru secara seksama), dan (13) anak termotivasi untuk mendengarkan cerita. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 1 aspek atau 28,6% yaitu : anak sudah dapat memberanikan diri dalam mengatakan pendapatnya. Hasil aktivitas belajar anak pada siklus I, skor yang diamati dari 14 aspek yaitu hanya 11 aspek yang tercapai atau sebesar atau 92,8% sedangkan yang tidak tercapai yaitu 3 aspek atau srbesar 7,2%.

Peneliti yang bekerja sama dengan guru kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendaru melaksanakan evaluasi atau penelitian pada akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui meningkatkan kemampuan bahasa anak setelah melaksanakan metode bermain peran. Evaluasi dilaksanakan secara individu karena dengan cara ini peneliti bisa melihat kemampuan bahasa anak atas tindakan yang diberikan. Dalam pencapaian keberhasilan, anak di kelompokkan dalam empat kategori yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB).

Adapun hasil pelaksanaan kegiatan obsrvasi dan evaluasi, penelitian bersama guru

kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendaru berkolaborasi untuk menilai perkembangan anak akan mereka capai dalam kegiatan pembelajaran yang yang bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran. Pada tahap observasi dan evaluasi, peneliti senantiasa mencatat segala apa yang diperoleh melalui perkembangan tindakan siklus II, nilai tersebut diperoleh berdasarkan perkembangan anak pada kegiatan penelitian di kelompok B1. Adapun hasil perolehan nilai pada tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Berdasarkan data hasil perolehan nilai anak pada tabel siklus II menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai individual terlihat pada lampiran 47 halaman 202 mencapai nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan mencapai nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata perolehan anak dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran. Setelah diperoleh data nilai evaluasi akhir untuk tahap siklus II, maka selanjutnya peneliti bersama guru melanjutkan kegiatan yaitu menganalisis data untuk menilai tingkat keberhasilan anak secara klasikal untuk siklus II, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	33,3%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	50%
Mulai Berkembang (MB)	2	16,7%
Belum Berkembang (MB)	0	
Jumlah	12	100%

Berdasarkan perolehan nilai anak yang di tampilkan pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 dapat dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendaru secara klasikal pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 83,3% yang dicapai dari 12 orang anak, dimana 4 oran anak memperoleh nilai bintang empat (****) atau Berkembang

Sangat Baik (BSB) dengan persentase 33,3% dan 6 orang anak memperoleh nilai bintang tiga (***) atau berkembang Berkemang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 50%. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di kelompok B1 Raudhatul Athfal Al-Mu'minin kendaru di pandang telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada siklus I, hasil analisis data observasi aktivitas mengajar guru melalui metode bermain peran pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 78,5% atau 11 aspek dari 14 aspek yang telah diamati, sedangkan persentase yang tidak tercapai sebesar 21,5% atau 3 aspek dari 14 aspek. Meningkatkan pada siklus II dengan persentase ketercapaian sebesar 92,8% atau 13 aspek dari 14 aspek yang telah diamati, sedangkan persentase yang tidak tercapai sebesar 7,2% atau 1 aspek dari 14 aspek. Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar anak pada siklus I diperoleh persentase ketercapaian sebesar 71,4% atau 10 aspek dari 14 aspek yang telah diamati, sedangkan persentase yang tidak tercapai sebesar 28,6% atau 4 aspek dari 14 aspek. Meningkatkan pada siklus II diperoleh persentase ketercapaian sebesar 92,8% atau 13 aspek dari 14 aspek yang telah diamati, sedangkan persentase yang tidak tercapai 7,2% atau 1 aspek dari 14 aspek

Saran

Setelah melaksanakan tindakan penelitiannya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran dan melihat proses pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan penelitian serta dapat mengangkat kembali permasalahan yang sama tetapi dengan metode, media, teknik, dan strategi yang berbeda serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan dan temuan-temuan baru dalam

mengembangkan potensi anak didik khususnya di taman kanak-kanak secara optimal.

2. Bagi guru, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa anak, sebaiknya guru menggunakan pembelajaran melalui metode bermain peran, karena dengan melalui metode bermain peran anak dapat ditingkatkan kemampuan bahasanya.
3. Bagi sekolah, sebaiknya pihak sekolah dapat menyampaikan pada setiap guru untuk sesekali juga mengadakan model pembelajaran seperti bermain peran dalam kelas dan menyediakan media dan bahan

DAFTAR PUSTAKA

- Ambara, Didith Pramuditya, dkk. 2014. *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Edisi ke 3. Bandung: Yrama
- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : April 2007
- Sudiana, Nana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algensindo.
- Aisyah, Sitti.,dkk. 2007. *Pembelajaran Terpadu* edisi 1, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syah, Darwin. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Islam*. Jakarta: Gaung Press.
- Wahab, Abdul Azis. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar*. Edisi ke 4. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Citra Aulia. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa*. FKIP. Universitas Mataram. [Online]. Tersedia: <http://auliacitra03.blogspot.co.id/2014/07/peningkatan-kemampuan-berbicara-melalui.html> [27 Juli 2016].