

**PENINGKATAN KEBERANIAN ANAK DALAM BERKOMUNIKASI
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RAUDHATUL ATHFAL
AISYIYAH LUBUK NYIUR BATANG KAPAS
PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**NOVA GUSMIRA
NIM. 1110564**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRAK

Nova Gusmira (1110564/2011). Peningkatan Keberanian Anak Dalam Berkomunikasi Melalui Metode Bermain Peran di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa keberanian anak dalam berkomunikasi masih kurang. Hal ini disebabkan dalam mengajar guru kurang bervariasi menggunakan metode dan media pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Metode yang digunakan kurang menunjang keberanian berkomunikasi anak, serta kurangnya media guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian berkomunikasi anak melalui bermain peran di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan. Subjek penelitian adalah kelompok B1 di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan tahun 2013/2014 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah mencari persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan keberanian anak dalam berkomunikasi sebelum tindakan masih rendah. Pada siklus I rata-rata keberanian anak dalam berkomunikasi meningkat tetapi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II peningkatan keberanian anak dalam berkomunikasi meningkat dan mencapai rata-rata tingkat keberhasilan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

PERSETUJUAN PEMBIMBING**Skripsi**

Judul : Peningkatan Keberanian Anak dalam Berkomunikasi melalui Metode Bermain Peran di Raudhatul Athfal Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan

Nama : Nova Gusmira

Nim : 2011/ 1110564

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

**Nurhafizah, M. Pd**

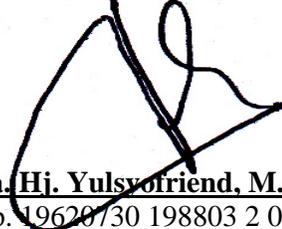
NIP: 19600305 198403 2 001

Pembimbing II

**Elise Murvanti, M. Pd**

NIP: 19741220 200012 2 002

Ketua Jurusan

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**

Nip. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

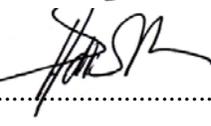
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*

Peningkatan Keberanian Anak dalam Berkomunikasi melalui Metode Bermain Peran di Raudhatul Athfal Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan

Nama : Nova Gusmira
NIM : 1110564/ 2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Januari 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nurhafizah, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Elise Muryanti, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M.Pd	4. 
5. Anggota : Indra yeni, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2014
Yang menyatakan

Nova Gusmira

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan Kehadirat Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyusun proposal yang berjudul “Peningkatan Keberanian Anak Dalam Berkomunikasi Melalui Metode Bermain Peran di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan”.

Peneliti menyadari bahwa di dalam pembuatan skripsi ini berkat bantuan dan tuntunan Tuhan Yang Maha Esa dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengatitkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini:

1. Nurhafizah, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Elise Muryanti, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini di UNP.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons selaku dekan serta Bapak Ibu pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Bapak dan Ibu Staf Pengajar dan Tata Usaha Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Dinas Pendidikan Kabupaten Pesisir Selatan yang telah memberi izin penelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan yang telah memberi izin dan membantu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Majelis Guru RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan yang telah membantu peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Anak-anak kelompok B1 RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan pendidikan anak usia dini tahun 2011 dan semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.
11. Teristimewa ucapan terima kasih peneliti kepada Suami dan anak yang telah memberikan segala daya dan upaya dalam mendukung baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu selesainya penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT merahmati kita semua. Amin Ya Robbal Alamin.

Padang, November 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Perkembangan Anak Usia Dini.....	9
2. Pendidikan Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	16
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	20
3. Perkembangan Kemampuan Bahasa AUD.....	22
a. Pengertian Bahasa	22
b. Perkembangan Bahasa	23
4. Pengembangan Keberanian Berkomunikasi AUD	26
5. Bermain	30
a. Pengertian Bermain.....	30
b. Tujuan Bermain.....	32
c. Karakteristik Bermain	32
d. Manfaat Bermain.....	34
6. Bermain Peran	35
a. Pengertian Bermain Peran.....	35
b. Tujuan Bermain Peran.....	36
c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	39

	d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran	40
	B. Penelitian Relevan	42
	C. Kerangka Berpikir	43
	D. Hipotesis Tindakan	44
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian	45
	B. Waktu dan Tempat Penelitian	46
	C. Subjek Penelitian	46
	D. Prosedur Penelitian	46
	E. Defenisi Operasional.....	63
	F. Instrumen Penelitian	63
	G. Teknik Pengumpulan Data.....	64
	H. Teknik Analisis Data	65
	I. Indikator Keberhasilan.....	66
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Deskripsi Data.....	67
	B. Analisis Data	93
	C. Pembahasan	104
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan	109
	B. Implikasi.....	110
	C. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Skema Kerangka Berpikir.....	44
Bagan 2 Siklus PTK.....	47

DAFTAR TABEL

		Hal
Tabel 1	Format Observasi	64
Tabel 1	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi pada kondisi awal	67
Tabel 2	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus I pertemuan 1	71
Tabel 3	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus I pertemuan 2	73
Tabel 4	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus I pertemuan 3	77
Tabel 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus I, Pertemuan 1, 2, dan 3....	79
Tabel 6	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus II pertemuan 1	83
Tabel 7	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus II pertemuan 2	86
Tabel 8	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran siklus II pertemuan 3	88
Tabel 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus II, Pertemuan 1, 2, dan 3 ..	89
Tabel 10	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori sangat tinggi)....	91
Tabel 11	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori tinggi)	96
Tabel 12	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi melalui bermain peran kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori rendah)	99
Tabel 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	101

DAFTAR GRAFIK

		Hal
Grafik 1	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi pada kondisi awal	69
Grafik 2	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus I pertemuan 1	72
Grafik 3	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus I pertemuan 2.....	75
Grafik 4	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus I pertemuan 3.....	78
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus I, Pertemuan 1, 2, dan 3 ..	80
Grafik 6	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus II pertemuan 1	84
Grafik 7	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus II pertemuan 2.....	87
Grafik 8	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi siklus II pertemuan 3.....	92
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus II, Pertemuan 1, 2, dan 3.	96
Grafik 10	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori sangat tinggi)	98
Grafik 11	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori tinggi).....	99
Grafik 12	Hasil observasi keberanian anak berkomunikasi kondisi awal, siklus I dan siklus II (kategori rendah)	102
Grafik 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Keberanian Anak Berkomunikasi Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II	84

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rancangan Kegiatan Harian Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 3 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 4 Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 5 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7 Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 8 Lembar Observasi Kondisi Awal
- Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 11 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 3
- Lampiran 12 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 13 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 14 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 3
- Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap makhluk ciptaan Allah SWT dianugrahi kemampuan untuk berbicara. Makhluk Allah yaitu manusia, hewan dan tumbuhan memiliki cara tersendiri dalam berkomunikasi. Simbol untuk berkomunikasi pada manusia dengan orang lain adalah bahasa. Melalui daya cipta manusia yang dapat menciptakan berbagai kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Keberanian dalam berkomunikasi tidak akan datang dengan sendirinya. Tentunya sangat dibutuhkan stimulus atau rangsangan mulai dari anak masih berada dalam kandungan. Berkomunikasi pada anak ketika anak masih berada dalam kandungan dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti belaian, sentuhan, dan sebagainya. Meskipun anak belum bisa berbicara, namun anak sudah mengerti dengan sentuhan yang diberikan oleh orang tuanya. Anak juga memiliki cara tersendiri untuk merespon rangsangan tersebut. Tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat adalah pada masa pranatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel syaraf otak sebagai modal pembentukan kecerdasan terjadi saat anak berada dalam kandungan.

Kemampuan berkomunikasi anak sebagai salah satu aspek perkembangan di bidang bahasa. Program pembelajaran Anak Usia Dini

mempunyai peran penting, karena aspek kemampuan berkomunikasi dimaksudkan untuk membina anak agar mampu mengungkapkan pikirannya melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia yang baik. Secara tidak langsung kemampuan berkomunikasi anak akan mempengaruhi keberaniannya dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain. Bermain bagi anak bagaikan bekerja bagi manusia dewasa. Bermain adalah salah satu cara bagi anak dalam berkomunikasi. Peran pendidikanlah untuk mengawali bagaimana permainan dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi.

Pelaksanaan pembelajaran pada Anak Usia Dini salah satunya bergantung kepada guru sebagai motor penggerak pembelajaran. Kepiawaian guru dalam memilih metode pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan belajar anak. Untuk meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi, guru dapat menggunakan metode yang memungkinkan terbentuknya situasi yang dapat mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak. Karena, kemampuan berbahasa akan mendukung pula keberanian anak dalam berkomunikasi.

Metode yang tepat digunakan guru sangat membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, salah satu metode yang dapat diterapkan mengenai kemampuan berkomunikasi anak adalah dengan metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar

dimana anak dituntut untuk dapat berkomunikasi secara baik dengan temannya. Metode ini akan lebih efektif jika dibantu dengan media yang dapat menunjang kreatifitas anak dalam berkomunikasi.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran peneliti sebagai guru di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur menyadari bahwa pelaksanaan proses pembelajaran masih secara konvensional. Guru kurang produktif dalam menggunakan metode ataupun media pembelajaran. Metode mengajar yang kurang bervariasi mengakibatkan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Kebanyakan metode yang digunakan kurang menunjang keberanian berkomunikasi anak, disamping juga kurangnya media guru dalam proses pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan terhadap anak menunjukkan kurangnya keberanian anak dalam berkomunikasi. Hal ini dibuktikan dengan sikap anak yang malu menjawab pertanyaan guru, anak tidak mau mengeluarkan pendapatnya dalam proses pembelajaran walaupun guru sudah memintanya. Anak kurang merespon terhadap apa yang telah disampaikan guru. Selain itu, juga seringnya terjadi pertengkaran sesama anak yang disebabkan kurang jelas dan baiknya komunikasi di antara mereka. Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa masih kurangnya keberanian anak dalam berkomunikasi baik dengan guru maupun dengan temannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “peningkatan keberanian anak dalam berkomunikasi melalui metode bermain peran di Raudhatul Athfal Aisyiyah Lubuk Nyiur

Batang Kapas Pesisir Selatan”. Dengan penelitian ini diharapkan keberanian anak dalam berkomunikasi mengalami peningkatan melalui metode bermain peran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak kurang berani menjawab pertanyaan guru.
2. Anak kurang berani mengeluarkan pendapatnya, baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran
3. Anak kurang merespon terhadap apa yang telah disampaikan guru
4. Sikap anak yang sering bertengkar dengan temannya karena kurang jelas dan baiknya komunikasi di antara mereka
5. Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan, sehingga kurang menarik perhatian anak

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal, masalah yang akan diteliti dibatasi mengenai : kurang berani anak menjawab pertanyaan guru, mengeluarkan pendapat, dan kurang bisanya anak berkomunikasi dengan jelas di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah sesuai pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas adalah : Bagaimana metode bermain peran dalam meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi melalui metode bermain peran di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berarti bagi:

1. Bagi Anak

Anak merasa termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga memungkinkan keberanian anak dalam berkomunikasi dapat meningkat setelah menggunakan metode bermain peran.

2. Bagi Guru

Dapat memotivasi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya untuk meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam upaya memperbaiki sistem pembelajaran dan meningkatkan mutu dari

hasil belajar mengajar khususnya bagi kehidupan anak agar dapat bersosialisasi dengan teman-teman di sekolah, serta sebagai bahan informasi atau masukan bahwa meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi lebih efektif digunakan dengan metode bermain peran di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dalam membuat karya ilmiah dan menjadi landasan berpijak untuk menindaklanjuti penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas.

5. Bagi Masyarakat

Menjadi sarana untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak berusia 0-6 tahun yang memiliki keunikan tersendiri di setiap pertumbuhan dan perkembangan mereka. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun (Santoso, 2005: 1.2).

Sebagian ahli sejarah beranggapan bahwa anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa. Tapi, kenyataannya tidak semua pernyataan itu benar karena anak-anak memiliki perbedaan dengan orang dewasa, baik secara fisik maupun psikis.

Bronson dalam Santoso (2005:1.3) membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian pengembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat permainan. Ada enam tahap perkembangannya yaitu “*young infants* (lahir hingga usia 6 bulan), *older infants* (7 hingga 12 bulan), *young toddlers* (usia satu tahun), *older toddlers* (usia 2 tahun), prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun), serta anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia sejak lahir sampai berumur enam tahun. Usia ini merupakan masa pembentukan karakter dan kepribadian seseorang.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki potensi, tingkah laku serta karakteristik yang unik dan tidak sama dengan orang dewasa. Potensi dan karakteristik inilah yang nanti akan dikembangkan sehingga anak dapat berkembang menjadi manusia dewasa yang mandiri serta bertanggung jawab terhadap dirinya, keluarganya, serta masyarakat dimana ia berada.

Ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman. (Eliyawati, 2005:2)

Karakteristik anak yang bermacam-macam sebagaimana yang diutarakan di atas, maka guru perlu menggunakan tema kegiatan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan tersebut. Kegiatan yang cocok bagi anak usia dini adalah yang sederhana, kongkrit, sesuai dengan dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman

langsung, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait dengan kegiatan-kegiatan bermain anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai berumur enam tahun. Anak ini memiliki potensi dan karakteristik yang unik sebagai anak usia dini. Potensi dan karakteristik ini dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan teman.

c. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan manusia sesungguhnya berlangsung sepanjang kehidupan, mulai dari saat konsepsi sampai dengan saat kematian. Usia dini merupakan masa perkembangan. Pada masa ini terjadi lonjakan yang luar biasa yang tidak akan ditemukan di masa selanjutnya. Pemberian rangsangan atau stimulus kepada AUD merupakan suatu yang penting untuk membantu tahap tumbuh kembang anak agar menjadi cikal bakal sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Permen 58 Tahun 2005 mengatakan bahwa:

Usia dini adalah usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang, usia dini adalah masa penuh kegembiraan apabila semua anggota keluarga memberikan perhatian, rasa aman, kasih sayang yang tulus, total dan penuh dengan rasa cinta, maka perkembangan otak anakpun berkembang dengan baik karena pada masa dini persentase perkembangan otak manusia berada pada persentase yang cukup tinggi.

Masa kanak-kanak merupakan masa peka anak dalam menghadapi dan menerima ransangan yang datang dari lingkungan sekitarnya. Maka guru sebagai penyelenggara proses pembelajaran harus mengetahui masa peka anak untuk menerima ransangan yang datang dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, sebagai guru juga harus mengetahui dan memahami karakteristik perkembangan anak usia dini guna memudahkan guru dalam memahami anak sebagai individu.

Perkembangan dapat dibagi dalam beberapa aspek. Hildayani (2005: 1.7) mengemukakan aspek-aspek perkembangan sebagai berikut:

Sebagai contoh, Dodge dkk. (2002) membagi area perkembangan ke dalam empat aspek, yaitu aspek sosial-emosional, aspek fisik, aspek kognitif, dan aspek bahasa. Dalam pendidikan TK di Indonesia, ada enam aspek yang menjadi fokus program pengembangan, yaitu aspek pengembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, seni, serta moral dan nilai-nilai agama (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2002). Secara umum, para ahli perkembangan sering membagi aspek-aspek tersebut ke dalam tiga area besar, yaitu aspek fisik, kognitif, dan psikososial.

Aspek-aspek perkembangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Aspek bahasa

Dhieni (2005:1.14) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Fungsi bahasa ada lima yaitu bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku, bahasa membantu perkembangan

kognitif, bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, serta bahasa mengekspresikan keunikan individu. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Sedangkan Mubin dan Cahyadi (2006:86) mengemukakan bahwa pada umur 2,6 tahun ke atas anak mulai menggunakan kalimat majemuk untuk menyatakan buah pikirannya. Ia mulai dapat membedakan mana yang penting, mana pokok kalimat dan mana bagian yang menerangkan pokok tersebut. Pernyataan biasanya muncul meliputi: hal, waktu, dan hal sebab akibat (seperti kapan, mengapa dan lain-lain).

b) Aspek kognitif

Sujiono (2005:1.2) mengatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak adalah bermain, pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair,

percobaan/eksperimen, bercerita, karyawisata, dramatisasi. Dengan adanya metode-metode tersebut, diharapkan aspek kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

c) Aspek sosial-emosional

Hildayani (2005:10.2) menyatakan perkembangan sosial-emosional meliputi perkembangan dalam hal emosi, kepribadian, dan hubungan interpersonal. Anak yang secara sosial dan emosional siap untuk bersekolah adalah anak yang percaya diri, ramah dan dapat mengembangkan hubungan yang baik dengan teman. Anak yang berkembang dengan baik dalam aspek-aspek sosial-emosional akan memiliki kualitas diri yang positif.

d) Aspek moral

Istilah moral atau moralitas menurut Hildayani (2005:12.2) mengacu pada suatu kumpulan aturan dasar yang berlaku secara umum mengenai benar dan salah. Lingkungan utama yang mempengaruhi perkembangan moral individu adalah keluarga, sekolah, dan hubungan-hubungan sosial sehingga tugas orang dewasa. Sedangkan tujuan utama dari pendidikan moral adalah untuk mengembangkan kesadaran akan benar dan salah, atau lebih dikenal dengan hati nurani. Perkembangan moral ini dipengaruhi oleh penggunaan

alasan, interaksi dengan sebaya, contoh tingkah laku moral dan perilaku sosial, serta dilema moral.

e) Aspek fisik

Hildayani (2005:8.3) mengemukakan bahwa perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan/jasmani seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik seorang anak yaitu hereditas, hormon dan nutrisi.

Aspek-aspek tersebut sebenarnya saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kesemua aspek tersebut sama-sama bernilai penting.

Atas dasar di atas maka timbullah beberapa aliran pendidikan, sebagaimana yang ungkapkan Santoso (2005:1.8) sebagai berikut:

1) Aliran nativisme

Aliran ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh faktor bakat yaitu pembawaan yang dibawa sejak lahir, sehingga pengaruh dari luar termasuk pendidikan tidak ada gunanya.

2) Aliran empirisme

Aliran ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh pengaruh lingkungan. Pendukung aliran ini bahwa pendidik dapat mendidik atau membentuk pribadi anak.

Akan menjadi apa anak ditentukan oleh pendidik yang mempengaruhinya.

3) Aliran konvergensi

Aliran ini merupakan perpaduan antara aliran nativisme dan aliran empirisme. Pandangan ini menyatakan bahwa perkembangan anak ditentukan oleh bakat dan lingkungan. Kedua faktor tersebut mempunyai peranan yang sama dalam membentuk pribadi anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini berkembang dalam beberapa aspek, dan perkembangan itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor bakat dan faktor lingkungan.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Masa anak usia dini merupakan masa dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek secara cepat dalam rentangan hidup manusia. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah berperan penting dalam perkembangan anak usia dini. proses pendidikan berupa bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dengan memerhatikan karakteristik perkembangan tiap tahapnya.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam

tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Selanjutnya Depdiknas, USPN (2004:4) menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Asolihin (2012:1) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia lahir sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki sekolah dasar dan kehidupan dan tahap berikutnya.

Sujiono (2009:7) mengutip dari Wikipedia menerangkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk membina, menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Jalal dalam Santoso (2005:2.13) menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak meliputi seluruh proses pembelajaran stimulus psikologi sosial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam institusi pendidikan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa setiap anak mencapai puncak pengalaman akan menghasilkan aliran listrik di otak yang merangsang pertumbuhan synapse dan denrite baru dan akhirnya akan meningkatkan kualitas otak.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yang dikemukakan Perdana (2013:1) yaitu:

- 1) Tujuan utama: untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan

yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

- 2) Tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Kebijakan PAUD mengatakan bahwa PAUD bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Tujuan pendidikan anak usia dini yang ingin dicapai menurut Sujiono (2009:42) adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai adalah:

- 1) Dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini dan mengaplikasikan hasil identifikasi tersebut dalam perkembangan fisiologis yang bersangkutan.
- 2) Dapat memahami perkembangan kreativitas anak usia dini dan usaha-usaha yang terkait dengan perkembangannya.
- 3) Dapat memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini.
- 4) Dapat memahami arti bermain bagi perkembangan anak usia dini.
- 5) Dapat memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia kanak-kanak.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum menurut Sujiono (2009:42) adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar:

- 1) Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- 2) Anak mampu mengelola keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, gerakan kasar, serta menerima rangsangan sensorik (panca indera).
- 3) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak mampu berpikir logis, kritis dan memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- 5) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- 6) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Simpulan dari penjelasan di atas bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan atau perkembangan otak anak-anak usia dini dan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Proses pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya diperoleh dari pendidikan yang dijalannya. Untuk mengiringi pertumbuhan dan perkembangan anak, maka pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri sebagaimana yang diutarakan oleh Sujiono (2009:9) bahwa pembelajaran pada anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*), belajar sambil berbuat (*learning by doing*), dan belajar melalui stimulasi (*learning by stimulating*).

Asolihin (2012:1) mengatakan karakteristik pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 2) Belajar melalui bermain.
- 3) Pendekatan berpusat pada anak.
- 4) Pendekatan konstruktivisme.
- 5) Pendekatan kreatif dan inovatif.
- 6) Lingkungan yang kondusif.
- 7) Menggunakan pembelajaran yang terpadu.

- 8) Pengembangan tematik.
- 9) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.
- 10) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga kegiatan yang cocok untuk anak usia dini yaitu sederhana, kongkrit, sesuai dengan dunia kehidupan anak. Sesuai dengan itu, karakteristik pembelajaran bagi anak usia dini haruslah menggunakan konsep belajar sambil bermain dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif yang dibantu dengan media dan sumber belajar yang menarik bagi anak.

d. Manfaat Pendidikan anak Usia Dini

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh oleh semua anak, karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya, begitu juga dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan anak usia dini, maka akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelanjutan hidup anak nantinya. Manfaat pendidikan usia dini juga diutarakan oleh Perdana (2013:1) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hal-hal yang dibutuhkan oleh anak, yang bermanfaat bagi perkembangan hidupnya.
- 2) Untuk mengetahui tugas-tugas perkembangan anak, sehingga dapat memberikan stimulasi kepada anak, agar dapat melaksanakan tugas perkembangan dengan baik.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana membimbing proses belajar anak pada saat yang tepat sesuai dengan kebutuhannya.
- 4) Agar dapat menaruh harapan dan tuntutan terhadap anak secara realistis.
- 5) Agar mampu mengembangkan potensi anak secara optimal sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.

Putra (2013:1) menyatakan jika anak mendapatkan pendidikan usia dini, maka manfaatnya:

- 1) PAUD dapat membantu mencegah kejahatan, kehamilan remaja, dan tingkat putus sekolah yang terjadi saat anak Anda beranjak dewasa. Ketika anak-anak mendapatkan manfaat dari pendidikan anak usia dini, mereka akan mempelajari bagaimana cara bersosialisasi dengan baik dan benar. Pembekalan hal-hal positif dalam bersosialisasi dapat membuat anak Anda mengetahui mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan.
- 2) PAUD adalah investasi terbaik untuk anak. Anak yang diberi pembekalan sejak dini akan menunjang prestasi mereka saat dewasa dan pastinya akan ada efek timbal balik yang lebih untuk orang tuanya.
- 3) Percaya diri anak dalam menghadapi masalah sangat besar. Bekal yang diberikan dalam program pendidikan usia dini membuat anak tidak merasa takut lagi untuk berinteraksi dengan seseorang maupun banyak orang.

Sedangkan manfaat yang dikemukakan Sujiono (2009:46) seperti:

- 1) Dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
- 2) Dapat mengenalkan anak pada dunia sekitar.
- 3) Dapat mengembangkan sosialisasi anak.

- 4) Dapat mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- 5) Dapat memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
- 6) Dapat memberikan stimulus kultural dan ekspresi kultural pada anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangatlah penting karena pada masa itulah terjadi perkembangan yang pesat pada anak. Manfaat dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya, sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan sebagai bekal masa depan anak nantinya.

3. Perkembangan Kemampuan Bahasa AUD

a. Pengertian Bahasa

Pada manusia bahasa merupakan suatu sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan. Dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan menyampaikan ide serta pikirannya kepada orang lain dan dengan bahasa pula anak dapat memahami perkataan orang lain, sehingga bahasa disebut juga sebagai pintu gerbang ilmu pengetahuan.

Badudu dalam Dhieni (2005:1.8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan

dan keinginannya. Fatimah (2006:27) mengemukakan bahwa bahasa sebagai alat komunikasi dapat diartikan sebagai tanda, gerak, dan suara untuk menyampaikan isi pikiran dan perasaan kepada orang lain. Menurut Bromley dalam Dhieni (2005:1.8) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide dari manapun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Sedangkan Dhieni (2005:1.9) menyatakan bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi sistem simbol khusus yang dipahami dan digunakan sekelompok individu untuk mengkomunikasikan berbagai ide dan informasi.

Peneliti menyimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi individu untuk menyampaikan ide, keinginan, pikiran, perasaan ataupun informasi terhadap sesamanya dalam lingkungan masyarakat.

b. Perkembangan Bahasa

Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Istilah perkembangan digunakan untuk perubahan yang bersifat kualitatif mengenai aspek psikis atau rohani (Fatimah, 2006: 11). Mubin (2006:21) mengungkapkan perkembangan adalah suatu proses perubahan pada seseorang kerakar yang lebih maju dan lebih dewasa. Sedangkan bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi.

Yang memiliki fungsi pokok menurut Fatimah (2006:27) sebagai alat komunikasi atau saran pergaulan dengan sesamanya.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu meningkatkan kemampuan melalui bahasa yang sederhana, berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak dalam berbahasa. Setiap anak mempunyai perbedaan dalam perkembangan bahasa disebabkan pengaruh lingkungan yang selalu menstimulus anak dalam berbahasa.

Dhieni (2005:1.14) membagi karakteristik bahasa anak sebagai berikut:

- 1) Sistematis, artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten.
- 2) Arbitrari, yaitu bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan.
- 3) Fleksibel, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman.
- 4) Beragam, artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasidialek atau cara.
- 5) Kompleks, artinya yaitu kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-

hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

Bahasa anak kecil menurut Mubin (2006:85) terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- 1) Stadium nama (umur 1,6 – 2,0 tahun)

Anak sadar bahwa semua benda itu mempunyai nama, maka anak merasa selalu haus akan nama-nama benda.

- 2) Stadium kalimat tunggal (umur 2,0 – 2,6 tahun)

Anak telah dapat menyusun kalimat tunggal, tetapi sering dalam bentuk kalimat tanya.

- 3) Stadium anak kalimat (umur 2,6 tahun ke atas)

Anak mulai menggunakan kalimat majemuk untuk menyatakan buah pikirannya.

Santrock dalam Dhieni (2005:3.1) membagi tahap perkembangan bahasa anak yaitu fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantik (variasi arti), dan pragmatik (penggunaan bahasa). Sedangkan pembagian tahap perkembangan bahasa menurut Ramli (2005:53) sebagai berikut:

- 1) 5-6 bulan bahasanya adalah menangis.
- 2) 10-18 bulan menggunakan kalimat satu kata sampai kombinasi dua kata.
- 3) Usia 2 tahun anak mampu menggunakan kalimat yang lebih panjang.

- 4) Usia 3 tahun anak mulai memahami dan menggunakan aturan percakapan.
- 5) Usia 4 tahun anak dapat memvariasikan gaya bicaranya.
- 6) Usia 5-6 tahun kalimat anak terdiri dari 6 sampai 8 kata.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan bahasa memiliki tahap-tahap tertentu. Tahap perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari usianya yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan.

4. Perkembangan Keberanian Berkomunikasi AUD

Keberanian adalah suatu sikap untuk berbuat sesuatu dengan tidak terlalu merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk. Aristoteles mengatakan bahwa, *“The conquering of fear is the beginning of wisdom.* Kemampuan menahklukkan rasa takut merupakan awal dari kebijaksanaan.” Artinya, orang yang mempunyai keberanian akan mampu bertindak bijaksana tanpa dibayangi ketakutan-ketakutan yang sebenarnya merupakan halusinasi belaka. Orang-orang yang mempunyai keberanian akan sanggup menghidupkan mimpi-mimpi dan mengubah kehidupan pribadi sekaligus orang-orang di sekitarnya. (Denis, 2010)

Menurut Peter Irons dalam Denis (2010) keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya. Paul Findley dalam Denis (2010) mengatakan bahwa keberanian adalah suatu sifat mempertahankan dan memperjuangkan apa

yang dianggap benar dengan menghadapi segala bentuk bahaya, kesulitan, kesakitan, dan lain-lain.

Ciri-ciri umum keberanian menurut Denis (2010):

- a. Adanya tekad
- b. Percaya diri
- c. Konsistensi
- d. Optimisme

Ciri-ciri khusus keberanian menurut Denis (2010):

- a. Berpikir secara matang dan terukur sebelum bertindak
- b. Mampu memotivasi orang lain
- c. Selalu tahu diri, rendah hati, dan mengisi jiwa serta pikiran dengan pengetahuan baru menuju ke arah yang benar
- d. Bertindak nyata
- e. Semangat
- f. Menciptakan kemajuan
- g. Siap menanggung resiko
- h. Konsisten/istiqomah

Langkah-langkah agar anak memiliki keberanian menurut Al-Maghribi (2012) sebagai berikut:

- a. Mendampingi anak

Mendampingi anak ketika mencoba hal baru akan memberikan rasa aman pada anak. Berikan motivasi-motivasi positif dan ajak komunikasi mengenai hal barunya tersebut.

b. Mengajak teman-temannya ikut bermain

Berikanlah kesempatan kepada anak untuk memperhatikan temannya bermain. Dengan hal ini akan memberikan dorongan pada anak untuk ikut mencoba.

c. Memberikan pujian/penghargaan kepada anak

Ketika anak sudah berani mencoba hal baru, berikan penghargaan dengan menciumnya atau memeluknya. Hal ini bertujuan agar anak merasa senang dan akhirnya tidak takut lagi.

d. Jangan pernah memaksa kepada anak

Ketika anak belum berani untuk mencoba hal baru, janganlah kemudian memaksanya. Hal ini akan mengakibatkan anak merasa tertekan sehingga muncul rasa minder.

Sedangkan komunikasi dan bahasa pada dasarnya memiliki perbedaan. Komunikasi tidak terbatas pada bahasa verbal saja. Jika terdapat beberapa orang bersama dalam suatu tempat, pasti terjadi komunikasi. Sekalipun mereka tidak berbicara, namun hal tersebut merupakan bentuk lain dari komunikasi yang dapat diekspresikan melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan suara-suara nonlinguistik seperti menggumam atau menggerutu.

Bromley dalam Dhieni (2005:1.8) menyatakan bahwa komunikasi merupakan pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol. Sedangkan Hildayani (2005:11.4) mendefinisikan komunikasi

adalah proses pengiriman dan penerimaan informasi, ide, perasaan atau pesan. Setiap saat kita melakukan komunikasi, bahkan saat kita tidak mau atau kita tidak sadar. Dalam tidurpun terkadang kita masih “mengirim pesan” lewat mimpi, kita bahkan tidak kuasa untuk tidak berbicara dalam satu hari. Karena dalam diam kita masih “bicara” dalam hati. Jadi, komunikasi bagian penting bagi manusia yang membuat kita secara konstan mengirimkan dan menerima pesan Bruber dalam Hildayani (2005:11.4) mengatakan fungsi komunikasi sebagai alat untuk melakukan interaksi sosial.

Anak-anak adalah komunikator dari awal kehidupannya. Perkembangan komunikasi anak dapat digambarkan Hildayani (2005:11.6) sebagai berikut:

- a. Awal kehidupan seorang manusia di dunia lahir sebagai bayi. Bayi berkomunikasi dalam bahasa tangisannya. Tangisan bayi mempunyai pola dalam “mengkomunikasikan” suatu hal yang menjadi kebutuhannya seperti lapar, ngompol, nagntuk atau sakit.
- b. Usia 6 minggu – 3 bulan, bayi mulai mengembangkan komunikasinya menjadi *cooing* atau ocehan tanpa arti yang jelas.
- c. Usia 3 – 6 bulan, bayi mulai memainkan bunyi suara yang sering mereka dengar dari lingkungan sekitar.
- d. Usia 6 – 10 bulan, sistim komunikasinya menjadi *bubling* atau mengulang gabungan konsonan dan vocal.

- e. Usia 1 tahun, anak sudah berkomunikasi secara berarti dengan menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

Dapat disimpulkan bahwa keberanian berkomunikasi merupakan semua tindakan yang dianggap benar sehingga tidak terlalu merisaukan kemungkinan-kemungkinan buruk dalam proses pengiriman dan penerimaan suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol. Perkembangan kemampuan berkomunikasi anak akan terus berkembang sesuai dengan tingkatan usianya serta pengaruh lingkungannya.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Yus (2011:33) menyatakan bahwa bermain merupakan proses belajar baik disadari anak atau tidak anak telah belajar sesuatu yang berguna bagi hidupnya. Menurut Solehuddin dalam Masitoh (2005:9.3) menyatakan bahwa pada intinya bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat voluntir, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif, dan fleksibel. Jadi, bermain merupakan aktifitas belajar menyenangkan dan berguna bagi hidup anak nantinya.

Tasmin (2011:1) mendefinisikan bermain sebagai apapun kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dinikmati (*pleasurable and enjoyable*). Bermain dapat menggunakan alat (mainan) ataupun tidak. Hanya sekedar berlari-lari keliling di dalam

ruangan, kalau kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan oleh anak, maka kegiatan itupun sudah dapat disebut bermain.

Menurut Mayesty dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Sedangkan Dockett dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain menurut Musfiroh (2005:1) merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan dalam kultur manapun. Sedangkan Moeslichatoen (2004:32) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi Anak Taman Kanak-Kanak. Melalui bermain anak akan mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar baik disadari maupun tidak disadari yang dilakukan secara berulang-ulang memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

b. Tujuan Bermain

Sujiono (2009:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru bagi dirinya.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:32) bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi, atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan bermain adalah mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi, atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah dan mencari cara baru.

c. Karakteristik Bermain

Dalam hal ini Arbah (2009:1) mengatakan terdapat tujuh ciri yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan apakah sesuatu itu bermain atau bukan, yakni:

Pertama, bermain dilakukan secara *voluntir*. Bermain yang dilakukan secara sula rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain. *Kedua*, bermain itu *spontan*. Bermain kapan pun mereka mau. *Ketiga*, kegiatan lebih bermain lebih *berorientasi pada proses* dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya. *Keempat*, bermain didorong oleh motivasi *intrinsik*. Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya didorong orang tua, untuk mendapatkan hadiah,dll. *Kelima*, bermain itu pada dasarnya *menyenangkan*. Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya. Artinya semakin aktivitas itu menyenangkan, maka hal tersebut semakin merupakan bermain. *Keenam*, bermain itu bersifat *aktif*. Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya. *Ketujuh*, bermain *fleksibel*. Dengan ciri ini berarti anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya.

Jeffree, McConkey dan Hewsondalam Sujiono (2009:146)

berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak.
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.
- 4) Bermain harus difokuskan kepada proses daripada hasil.
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan Novikasari (2012:1) menyatakan karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah sukarela
- 2) Bermain adalah pilihan anak
- 3) Bermain adalah permainan yang menyenangkan
- 4) Bermain adalah simbolik
- 5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan

Berdasarkan karakteristik di atas penulis menyimpulkan bahwa karakteristik bermain yaitu kegiatan nyata yang dilakukan anak tanpa ada paksaan, dimana anak berperan aktif dalam permainannya.

d. Manfaat Bermain

Moeslichatoen (2004:32) mengemukakan manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) Dapat melakukan koordinasi otot kasar.
- 2) Dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah.
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas.
- 4) Dapat melatih kemampuan bahasa.
- 5) Dapat meningkatkan kepekaan emosinya.
- 6) Dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Sedangkan Montolalu (2008:1.18) manfaat bermain adalah sebagai berikut

- 1) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak.
- 2) Mengaktifkan semua panca indra anak.
- 3) Memenuhi keingintahuan anak.

- 4) Memberikan kesempatan pada anak melatih memecahkan masalah.
- 5) Memberikan motivasi dan ransangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 6) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Dari rincian di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat bermain adalah untuk mengembangkan kreativitas anak dalam mengasah kemampuan atau potensi yang dimilikinya dengan kegembiraan dan kesenangan.

6. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Depdikbud dalam Dhieni (2005:7.24), bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Sedangkan metode bermain peran mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas kemudian dijadikan sebagai

bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Sujiono (2005:5.15):

Bermain peran atau *role playing* adalah suatu kegiatan yang memerankan sesuatu di luar perannya agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa di masa datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting di masa kini atau situasi yang diciptakan setiap saat dan di setiap tempat.

Menurut Eliyawati (2005:15) kegiatan bermain peran sengaja dilakukan oleh guru dalam rangka memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar melakukan peran-peran tertentu sehingga anak akan terlatih untuk menghayati hal-hal yang disimulasikan jika kelak benar-benar terjadi dan menimpa anak tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan untuk melatih keterampilan anak agar menjadi individu yang berkompeten dan bertanggung jawab. Melalui bermain anak dapat bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak yang membuatnya menyadari akan kemampuan yang dimilikinya.

b. Tujuan Bermain Peran

Dhieni (2005:7.24), bermain peran dalam proses pembelajaran ditunjukkan sebagai usaha memecahkan masalah (diri,sosial) melalui serangkaian tindakan pemeran secara ekspilisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat :

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaan
- 2) Memperoleh wawasan (*Insight*) tentang sikap-sikap, nilai dan persepsinya
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

Sudjana (2011:84) mengemukakan tujuan dari bermain peran ini adalah:

- 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Sujiono (2005:5.15) mengemukakan bahwa tujuan belajar kegiatan bermain peran bermacam-macam seperti guru ingin menyajikan informasi kepada anak, mengembangkan keterampilan praktis sehubungan dengan tugas atau kewajiban anak sehari-hari, belajar menempatkan diri pada diri orang lain sehingga dapat memahami orang lain secara lebih baik, belajar tentang orang lain, mengubah perilaku menjadi lebih baik, menjadi pendengar yang lebih baik, belajar bagaimana memimpin orang lain.

Selanjutnya bermain peran juga dapat membuat anak pandai berimajinasi karena memerankan sosok yang bukan dirinya. Misalnya

ia mengkhayalkan dirinya menjadi dokter, pada posisi orang lain itu ia belajar bereksplorasi dan berimajinasi serta meningkatkan kemampuan verbal, dengan peran ini juga diharapkan dapat mengatasi rasa takut dalam dirinya.

Peningkatan berkomunikasi anak melalui bermain peran sangat erat kaitannya. Dimana berkomunikasi merupakan pengiriman dan penerimaan suara, tanda, bahasa tubuh, dan simbol antar sesama individu. Sedangkan bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, kerja sama kelompok, pengendalian diri, keterampilan bermain peran, memungkinkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan masa lalu. Misalnya anak memerankan seorang tokoh, berarti anak diberi tanggung jawab untuk memerankan diri. Berkomunikasi dapat dilatih dengan baik melalui peran yang dimainkan oleh anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama bermain peran untuk mengembangkan kemampuan anak melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan yang didesain sedemikian rupa dapat merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan tujuan pokok dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang sangat tepat.

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Dhieni (2005:7.25) mengemukakan langkah-langkah bermain peran yang telah peneliti modifikasi, sebagai berikut:

- 1) Guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
- 3) Guru memberi kebebasan anak memilih peran yang sukainya.
- 4) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendiri memilih anak yang melaksanakan tugas itu.
- 5) Guru menetapkan peran pendengar.
- 6) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- 7) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 8) Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan membuka diskusi umum.
- 9) Sebagai hasil diskusi kadang-kadang diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan Dhieni di atas, maka peneliti merancang kegiatan bermain peran yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

- 1) Guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
- 3) Guru menetapkan peranan masing-masing anak.
- 4) Guru menjelaskan masalah dan peranan yang mereka harus mainkan anak.
- 5) Guru membimbing anak dalam bermain peran.
- 6) Guru dan anak menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.

Dengan langkah-langkah di atas diharapkan dapat mempermudah dan menunjang proses pembelajaran anak.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran ini dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Zuhairini (1993:89) mengemukakan kelebihan dari metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Untuk melatih dan menanamkan pengertian terhadap perasaan seseorang
- 2) Untuk menumbuhkan rasa kesetiaan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan
- 3) Sebagai bekal pengalaman bagi siswa ketika akan terjun ke masyarakat
- 4) Dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa

- 5) Untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki siswa
- 6) Metode ini akan menarik perhatian siswa, sehingga suasana di dalam kelas akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Iru dan Arihi (2012:88) mengemukakan kelebihan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- 2) Melatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk.
- 4) Menumbuhkan rasa kerjasama antar pemain.
- 5) Membiasakan untuk bertanggung jawab.
- 6) Membina bahasa lisan siswa

Dengan kelebihan yang dikemukakan oleh Zuhairini di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa dengan bermain peran akan dapat melatih keberanian berkomunikasi anak dengan adanya sikap anak yang percaya akan dirinya sehingga mampu mengembangkan potensi diri tanpa mengabaikan pengertian terhadap perasaan orang lain. Dengan demikian, komunikasi anak akan baik dengan orang lain.

Walaupun metode ini banyak kelebihan dalam penggunaannya, namun metode ini juga mempunyai beberapa kelemahan seperti yang diungkapkan Zuhairini (1993:90) berikut:

- 1) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.

- 2) Ada kalanya para murid enggan memerankan suatu adegan karena merasa rendah diri atau malu.
- 3) Apabila pelaksanaan metode bermain peran ini gagal, maka guru tidak dapat mengambil sesuatu kesimpulan apapun yang berarti pula tujuan pengajaran tidak dapat tercapai.
- 4) Metode ini memakan waktu yang cukup banyak.

Iru dan Arihi (2012:88) mengemukakan kelemahan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Anak yang tidak ikut bermain akan kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 4) Kelas lain terganggu oleh suara pemain dan penonton/pengamat.

Dengan adanya kelemahan di atas, maka diharapkan guru dapat meminimalisir kelemahan tersebut agar kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran anak dapat dilakukan dengan maksimal.

B. Penelitian Relevan

Mahyurianti (2007) dengan judul “Implikasi metode sosiodrama dalam meningkatkan keberanian anak berkomunikasi di kelompok A TK Negeri 2 Padang”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keberanian anak berkomunikasi.

Yendarmi (2011) dengan judul “Meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi melalui metode bercerita”. Menemukan keberanian anak dalam berkomunikasi meningkat.

Azwinar (2012) dengan judul “Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui bermain peran di taman kanak-kanak Syukrillah Agam”. Hasil penelitiannya menunjukkan perkembangan bahasa anak melalui bermain peran.

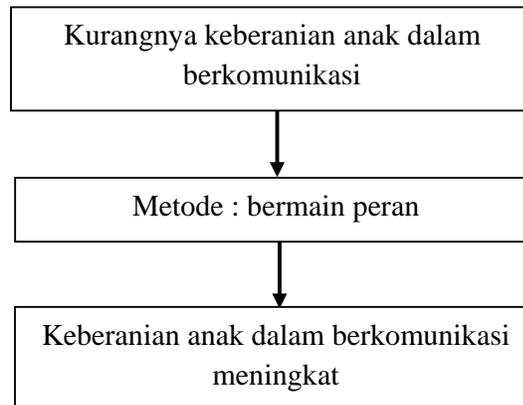
Beda penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah pada objek penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan dilaksanakan pada anak di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan dengan metode bermain peran. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti keberanian anak dalam berkomunikasi.

C. Kerangka Berpikir

Keberanian anak dalam berkomunikasi di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan masih kurang. Hal ini terlihat dari tidak berani anak mengeluarkan pendapat, malu menjawab pertanyaan guru serta tidak baiknya komunikasi sesama mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi yaitu metode bermain peran. Dengan tujuan agar anak berani mengeluarkan pendapat, bisa berkomunikasi dengan baik dengan temannya, serta berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru kepadanya.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran ini tidak terlepas dari bimbingan guru. Pembelajaran dimulai dengan menentukan tema yang akan diperankan anak. Kemudian anak memainkan perannya masing-masing.

Kegiatan pembelajaran anak seperti bermain peran ini dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan. Kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 1
Skema kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut: “metode bermain peran dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan”.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemandirian anak melalui bermain peran, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bermain peran adalah kegiatan untuk melatih keterampilan anak agar menjadi individu yang berkompeten dan bertanggung jawab. Melalui bermain anak dapat bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak yang membuatnya menyadari akan kemampuan yang dimilikinya.
2. Pembelajaran untuk mengasah keberanian anak dalam berkomunikasi melalui kegiatan bermain peran sangat menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dapat meningkatkan keberanian berkomunikasi anak. Pada siklus I rata-rata keberanian berkomunikasi anak sudah mengalami peningkatan namun belum maksimal, dilanjutkan pada siklus II sehingga keberanian berkomunikasi anak meningkat mencapai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
3. Aspek anak bisa berkomunikasi secara jelas ketika bermain peran mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi sedangkan kriteria tinggi dan rendah mengalami penurunan.

4. Aspek anak berani mengeluarkan pendapat mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi sedangkan kriteria tinggi dan rendah mengalami penurunan.
5. Aspek anak berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengalami peningkatan pada kriteria sangat tinggi sedangkan kriteria tinggi dan rendah mengalami penurunan.
6. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi di di RA Aisyiyah Lubuk Nyiur Batang Kapas Pesisir Selatan.

B. Implikasi

Pengenalan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi anak, sehingga telah terjadi peningkatan di setiap indikator seperti dapat berkomunikasi secara jelas, berani mengeluarkan pendapat, serta berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Peningkatan ini terjadi karena anak lebih antusias dalam belajar melalui kegiatan bermain peran.

Bagi guru, kegiatan bermain peran dapat dilakukan untuk meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi. Guru dapat mengembangkan metode-metode belajar yang bervariasi untuk anak, sehingga guru menjadi sosok yang ditunggu-tunggu siswanya dalam belajar. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran hendaknya lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Guru hendaknya mampu menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan keberanian berkomunikasi anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan keberanian berkomunikasi anak melalui kegiatan bermain peran.
5. Bagi pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maghribi. 2012. *Menjadikan Anak Berani*. <http://www.al-maghibicendekia.com>. Diakses tanggal 25 Agustus 2013
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arbah. 2009. *Pengertian dan Karakteristik Bermain*. <http://melyloelhabox.blogspot.com>
- Asolihi. 2012. *Pengertian Dan Konsep Dasar PAUD*. <http://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com>
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Denis. 2010. *Pengertian dan Ciri-Ciri Keberanian*. <http://denis-exavro.blogspot.com>. Diakses tanggal 25 Agustus 2013
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2005. *Standar PAUD Direktorat Pembinaan TK dan SD*. Jakarta: Depdiknas
- _____. 2008. *Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Eliyawati, Cucu. 2005 *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Fatimah, Enung. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia
- Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Iru, La dan Arihi, La Ode Safiun. 2012. *Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. DIY: Multi Presindo.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

- Mubin dan Cahyadi, Ani. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Ciputat: Quantum Teaching
- Perdana, Andrea. 2013. *Pengertian, Konsep, dan Tujuan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. <http://tugassekolahdankuliah.blogspot.com>
- Putra, Lucky Kresna. 2013. *Fakta Mengejutkan Tentang Manfaat PAUD*. <http://www.vemale.com>
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Santoso, Sugeng. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Solehuddin. 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya
- _____. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tasmin, Rnini. S. 2011. *Manfaat Bermain Bagi Anak*. <http://www.kb-tkislam.raudhah-school.net>
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Zuhairini dkk. 1993. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani