

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE
ROLE PLAYING DI RAUDHATUL ATHFAL (RA)
DARUL 'ULUM PGAI PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**EVIWATI
2009/50976**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU-PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode *Role Playing* Di RA Darul 'ulum PGAI Padang.**

Nama : EVIWATI

Nim/ BP : 2009/50976

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan.

Padang, Januari 2012

Di setujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.pd
Nip: 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Dra. Hj. Dahliarti, M.pd
Nip: 19480128 197503 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan,



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.pd
Nip: 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI METODE ROLE PLAYING DI RAUDHATUL ATHFAL (RA) DARUL 'ULUM PGAI PADANG

Nama : EVIWATI
Nim / BP : 50976 / 2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Yulsyofriend, M. Pd	1.
2. Sekretaris	: Dra. Dahliarti, M. Pd	2.
3. Anggota	: Dra. Izzati, M. Pd	3.
4. Anggota	: Indra Yeni, S. Pd	4.
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	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 orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan skripsi yang lazim.

Padang, Januari 2012



EVIWATI
NIP. 50976

ABSTRAK

Eviwati. 2012: Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan menggunakan Metode Role Playing di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B2 RA Darul ‘Ulum PGAI Padang, dengan permasalahan penelitian yaitu kemampuan bahasa anak masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimana metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak kelas B2 di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang.

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian anak kelas B2 RA Darul ‘Ulum PGAI Padang Tahun Pelajaran 2011/2012 sebanyak 16 orang yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 7 orang laki-laki. Manfaat penelitian ini yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran dengan kategori Sangat Tinggi sebelum tindakan adalah empat belas koma lima persen, pada siklus I rata-ratanya dua puluh dua koma enam persen, sedangkan pada siklus II rata-ratanya mencapai lima Sembilan koma tiga persen. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

KATA PENGANTAR

Assalmu'alaikum, Wr. Wb,

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Meningkatkan Bahasa Anak melalui Metode *Role Playing* di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang**”.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan baik dan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan PG- PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh Dosen dan Pegawai Tata Usaha di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

6. Ibu Armaini Selaku Kepala RA Darul ‘Ulum PGAI Padang yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh keluargaku yang telah memberikan dukungan secara moril dan materil kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan serta ridho Allah SWT. Pada akhirnya peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini sehingga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua terhadap penjabaran ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional	6
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
B. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Pendidikan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
c. Manfaat Pendidikan Anak Usia dini	12
d. Prinsip dan Tahap Perkembangan ANak Usia Dini.....	13
3. Pengembangan Bahasa	16
a. Pengertian Bahasa	16
b. Tujuan Bahasa	18
c. Manfaat Bahasa	19
d. Factor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Bahasa	21
e. Tahap-tahap Pengembangan Bahasa.....	25
f. Karakteristik Perkembangan Bahasa	29
g. Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa	31
4. Metode	32
a. Pengertian Metode	32
b. Tujuan Metode	33
c. Manfaat metode.....	35
5. Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	36
a. Pengertian Bermain Peran (<i>role Playing</i>)	36
b. Tujuan Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	38
c. Karakteristik Bermain Peran	40
d. Manfaat Bermain Peran	42
e. Langkah-langkah Pembvelajaran Bermain peran	44

C. Penelitian Yang Relevan	48
D. Kerangka Konseptual	49
E. Hipotesis Tindakan	50

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	51
B. Subjek Penelitian	52
C. Prosedur Penelitian	52
D. Instrumentasi	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Teknik Analisis Data	61

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	63
B. Analisa Data	103
C. Pembahasan.....	111

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	113
B. Implikasi	114
C. Saran	114

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Format Observasi	60
Tabel 2 : Format Lembaran Wawancara	60
Tabel 3 : Hasil Peningkatan Bahasa Anak Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	63
Tabel 4 : Hasil Observasi Penngkatan Bahasa Anak melalui <i>Role playing</i> pada Siklus I Pertemuan 1.....	69
Tabel 5 : Hasil Observasi Penngkatan Bahasa Anak melalui <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 2.....	73
Tabel 6 : Hasil Observasi Penngkatan Bahasa Anak melalui <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 3.....	78
Tabel 7 : Rekapitulasi Hasil observasi Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I.....	82
Table 8 : Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I.....	84
Tabel 9 : Hasil Observasi Peningkatan Bahasa Anak melalui <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 1.....	90
Tabel 10: Hasil Observasi Penngkatan Bahasa Anak melalui <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 2.....	94
Tabel 11: Hasil Observasi Penngkatan Bahasa Anak melalui <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 3.....	99
Tabel 12: Rekapitulasi Hasil observasi Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus II.....	103
Tabel 13: Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus II.....	105
Tabel 14 : Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Rele playing Kondisi Awal, siklus I dan II.....	109
Tabel 15 : Perbandingan Nilai Rata- rata Kemampuan Bahasa Anak Melalui Role Playing sebelum dan sesudah tindakan.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	71
Gambar 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	75
Gambar 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Dengan Metode <i>Rolle Playing</i> Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	80
Gambar 4 Rekapitulasi Rata-rata Nilai Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui <i>Role Playing</i> Siklus I.....	83
Gambar 5 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Dengan Metode <i>Rolle Playing</i> Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	92
Gambar 6 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	96
Gambar 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Dengan Metode <i>Rolle Playing</i> Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	101
Gambar 8 Rekapitulasi Rata-rata Nilai Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui <i>Role Playing</i> Siklus II.....	104
Gambar 9 Rekapitulasi Rata-rata Nilai Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Kondisi Awal, Siklus I Pertemuan 3, Siklus II Pertemuan 3.....	110
Gambar 10 Perbandingan Nilai Rata-rata Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode <i>Role Playing</i> Sebelum dan Sesudah Dilakukan Tindakan.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Rincian Data Peserta Didik RA Darul ‘Ulum PGAI Padang
- Lampiran II RKH Sebelum Tindakan
- Lampiran III RKH Siklus I (Pertemuan 1-3)
- Lampiran IV RKH Siklus II (Pertemuan 1-3)
- Lampiran V Foto Property Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak
- Lampiran VI Foto Kegiatan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak
- Lampiran : Skenario
- Lampiran : Surat izin penelitian dari UNP
- Lampiran : Izin penelitian dari Kemeterian Kota Padang
- Lampiran : Izin melakukan penelitian dari RA Darul ‘Ulum PGAI Padang.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang dimasuki anak. Saat memasuki TK dan RA merupakan saat pertama kali anak keluar dari lingkungan keluarga dan berjumpa dengan orang-orang yang asing baginya. Situasi ini menuntut perhatian dan strategi yang khusus dari pendidik agar anak merasa senang dalam melakukan aktifitasnya di sekolah. Pendidikan anak TK harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, sebagaimana yang dikatakan oleh Anderson dalam Masitah, (2005:2) bahwa pendidikan TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang meliputi berbagai aspek pengembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik motorik dan seni.

Pendidikan TK dan RA pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (PERMEN Diknas RI) Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan bagian Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Pembimbing dijelaskan bahwa : “Guru yang profesional dituntut untuk memiliki 4 kompetensi, salah satu diantaranya adalah kompetensi pedagogik.

Pada komponen kompetensi pedagogik dijelaskan pula bahwa kompetensi ini seorang guru TK/PAUD adalah menguasai dan memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip bermain sambil belajar yang mendidik yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di TK/PAUD. Serta mampu untuk menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik bermain sambil belajar yang bersifat holistik, otentik dan bermakna yang terkait dengan berbagai bidang pengembangan di TK/PAUD.

Dalam pengajaran bahasa banyak pendekatan dan metode yang diterapkan oleh guru pendamping Anak Usia Dini. Tinggal bagaimana guru bisa memanfaatkan metode yang ada dan memilih metode yang benar-benar cocok untuk pengajaran bahasa agar tujuan yang diinginkan dalam proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik. salah satu metode yang sering digunakan guru dalam pengajaran bahasa adalah metode cerita bergambar. Metode cerita bergambar adalah dengan menggunakan media gambar guru bercerita untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Disamping itu metode teknik reflektif juga diterapkan guru agar tujuan pengajaran bahasa dapat tercapai yaitu meningkatnya kemampuan bahasa anak.

Metode bermain peran termasuk salah satu metode yang juga dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan. Metode ini dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat Usia Dini hingga ke perguruan tinggi, termasuk peneliti sendiri.

Menurut peneliti, dalam rangka mencapai tujuan meningkatkan bahasa anak metode bermain peran termasuk metode yang praktis dalam pengajaran bahasa kepada anak. Metode ini menyajikan pengalaman langsung kepada anak sehingga anak berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang tentu saja tidak akan menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada anak.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar dilihat dari kenyataan yang terjadi dalam pengajaran bahasa anak adalah bahwa kurang berkembangnya kemampuan bahasa anak, karena guru sering mengabaikan bahasa anak dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak. Hal ini dikarenakan anak tidak mendapatkan pengalaman langsung yang dapat merangsang bahasanya. Begitu juga dengan guru, guru kurang kreatif dengan ide-ide barunya dalam menciptakan metode dan media yang dapat menarik minat anak serta meningkatkan prestasi belajarnya. Oleh sebab itu, dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak, maka guru mengambil metode bermain peran yang dengan metode ini anak mendapatkan pengalaman langsung dalam menata bahasa yang baik.

Berdasarkan hal di atas serta mengingat pentingnya bahasa bagi anak, maka peneliti merasa perlu untuk menciptakan suatu model pembelajaran

yang dapat mempermudah anak dan tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan bahasa dengan judul: Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berbahasa.
2. Guru kurang kreatif dalam penyajian pelajaran.
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian kepada kemampuan anak berbahasa belum baik dan belum mampunya anak menceritakan kembali apa yang telah dan sedang dialami.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu: Bagaimana Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak di Raudhatul Athfal (RA) Darul ‘Ulum PGAI Padang.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) di RA Darul 'Ulum PGAI Padang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi Anak

- a. Anak dapat memahami tentang kemampuan berbahasa
- b. Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
- c. Menambah pengetahuan anak

2. Bagi Guru

- a. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan-rekan
- b. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan tentang bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
- c. Meningkatkan kualifikasi keprofesionalan guru Taman Kanak-kanak (TK) dalam meningkatkan bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)
- d. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan bahasa anak melalui Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

3. Masyarakat

Sebagai pengembangan ilmu pendidikan Anak Usia Dini khususnya di bidang peningkatan bahasa.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat menunjukkan kreativitas penulis dalam mengajar
- b. Menambah wawasan tentang peningkatan bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*role playing*) untuk anak usia dini
- c. Meningkatkan kualifikasi keprofesionalan guru Taman Kanak-kanak (TK).

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

G. Definisi Operasional

Ada beberapa kata kunci guna menjelaskan maksud dari kandungan judul penelitian ini, yaitu:

Bahasa menurut Menurut Prayitno (2004:132) bahasa adalah penggunaan simbol-simbol (huruf, kata atau isyarat) dalam sebuah sistem yang diatur untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa sangat mempengaruhi seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa seseorang dapat mengungkapkan apa yang sedang dirasakannya, dengan

berbahasa seseorang dapat menceritakan apa yang telah dialaminya. Jadi bahasa merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang.

Bermain peran (*role playing*) menurut Lunandi, (1980:39). adalah suatu model pembelajaran yang dialihkan dari buku ke bentuk latihan lapangan atau praktek. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan metode bermain peran adalah bahwa anak bermain peran dengan skenario yang telah dibuatkan untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC (dalam Santoso,2005:1.2) mengatakan Anak Usia Dini menurut NAEYC (*National Association For The Education of Young Children*) mengatakan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di Taman Penitipan Anak, Penitipan Anak Pada Keluarga, Pendidikan Prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Suyanto, (2005:7) mengatakan bahwa “Anak Usia Dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat”.

Masitoh, (2005:1.14) menyatakan bahwa:

Anak Usia Dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki karakteristik pertumbuhan dan perkembangan. Dan Anak Usia Dini adalah anak yang aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat, eksploratif dan mengekspresikan perilakunya secara spontan

Pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang Anak Usia Dini adalah anak yang berada dalam masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan bersifat unik serta energik dan aktif dengan segala karakteristik yang dimilikinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini.

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas. Ada beberapa karakteristik Anak Usia Dini yang dikemukakan oleh Hartati (dalam Aisyah, 2007: 1.4-1.9), yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik
3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa potensial untuk belajar
5. Menunjukkan sikap egosentris
 - a. Merasa superior
 - b. Merasa inferior
 - c. Merasa jadi korban
6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
7. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Selain karakteristik Anak Usia Dini di atas, ada beberapa titik kritis yang perlu diperhatikan pada Anak Usia Dini menurut Kartadinata, (2003), (dalam Aisyah, 2007:1.9-1.11), yaitu :

- a. Membutuhkan rasa aman, istirahat dan makanan yang baik
- b. Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru
- c. Membutuhkan latihan dan rutinitas
- d. Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban
- e. Cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa
- f. Membutuhkan pengalaman langsung
- g. *Trial and error* menjadi hal pokok dalam belajar
- h. Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak

Habana, (dalam Aisyah, 2007:1.10) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun, meliputi:

1. Perkembangan fisik anak; ditandai dengan keaktifan anak melakukan berbagai kegiatan.
2. Perkembangan bahasa;
3. Ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.

4. Perkembangan kognitif; ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya.

Pendapat di atas disimpulkan bahwa karakteristik Anak Usia Dini meliputi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik, motorik, kognitif, sosial emosional dan lain sebagainya yang memerlukan perhatian khusus dari setiap aspek tersebut.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Depdiknas, (2003: 4) menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan 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.

Anwar, (2007:2) menyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik di dalam maupun diluar lingkungan keluarganya.

Masitoh, (2005: 17) mengungkapkan bahwa “ Pendidikan bagi Anak Usia Dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan

menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak" TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendapat di atas memberikan arti bahwa pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan pada anak usia sebelum sekolah dasar, jadi pendidikan diberikan guna untuk bekal bagi pendidikan yang akan ditempuh anak selanjutnya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Partini, (2010:2) tujuan pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Aspek fisik/motorikm anak mampu mengelola gerakan dan keterampilan tubuh, termasuk gerakan-gerakan, mengontrol tubuh baik gerakan halus maupun kasar.
2. Aspek intelektual, mampu berpikir logis, kritis, berargumen, mencerahkan masalah dan memahami hubungan sebab akibat.
3. Aspek emosional, mampu mengembangkan diri dan sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki yang wajar serta mengikis sifat egosentrisme.
4. Aspek moral dan spritual, memahami aturan-aturan moral dan nilai-nilai agama serta mentaatinya menjalankan ritual dan terlibat dalam kegiatan spiritual.

5. Aspek sosial, mampu bersosialisasi, bersahabat dengan orang lain mengenai kehidupan masyarakat dan memahami keberagaman sosial dan budaya.
6. Aspek bahasa, seni dan kreativitas, dapat berkomunikasi dengan sederhana, memiliki sensitifitas terhadap irama dan dapat mengapresiasi seni, dapat menyalurkan bakat dan minat dalam seni dan mengolah kreatifitas.

Fasli Jalal (dalam Santoso, 2005: 2.13), menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak. PAUD meliputi seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam institusi pendidikan.

Pendapat di atas, memberikan arti bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengotimalkan fungsi otak dan untuk melatih keseluruhan kemampuan dan aspek anak.

c. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Manfaat pendidikan Anak Usia Dini menurut Aisyah, (2009:2.15) adalah:

1. Meningkatkan perkembangan konsep yang dimiliki anak
2. Memungkinkan anak mengeksplorasi dan keterampilan melalui berbagai kegiatan
3. Meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan
4. Meningkatkan taraf kecakapan berpikiran anak.

Masithoh, (2008:1.6) mengemukakan manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

1. Pendidikan dapat mengembangkan kepribadian agar anak siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
2. Pendidikan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang baik jasmaniah maupun rohaniah.
3. Pendidikan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak.
4. Mengembangkan rasa ingin tahu serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki.

Keberhasilan pendidikan pada setiap anak diawali dengan hasil pendidikan yang diperolehnya pada Anak Usia Dini. Anak Usia Dini belum dapat diberikan pelajaran membaca, berhitung dan menulis, akan tetapi adalah mengenalkan huruf-huruf dan angka. Pendidikan di TK merupakan persiapan untuk memasuki pendidikan dasar (Dikdas). Hasil pendidikan di TK sangat mempengaruhi pendidikan dasar.

Jadi dapat dikatakan bahwa manfaat Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk melatih mental, sosial dan intelektual anak guna mempersiapkan diri untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

d. Prinsip dan Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Banyak pandangan yang dikemukakan para ahli tentang perkembangan Anak Usia Dini, salah satunya adalah menurut Bredekamp dan Coople, 1997 (dalam Aisyah, 2007: 1.17) bahwa prinsip-prinsip perkembangan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan aspek/ranah fisik, sosial, emosional dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
4. Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.
5. Perkembangan anak berlangsung kearah yang makin kompleks, khusus, terorganisasi dan terinternalisasi.
6. Perkembangan dan cara belajar anak terjadi dan dipengaruhi oleh konteks sosial budaya yang majemuk.
7. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial dan pengetahuan yang diperolehnya.
8. Perkembangan dan belajar merupakan interaksi kematangan biologis dan lingkungan fisik maupun lingkungan social.
9. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak.

Pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan Anak Usia Dini terdiri dari beberapa tahap dan perkembangan tersebut meliputi semua aspek dan ranah, baik kognitif, sosial emosional, bahasa dan lain sebagainya. Perkembangan itu berjalan sesuai dengan usia dan mengalami proses yang cepat. Pada usia itu, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek seperti sosial, emosional, kognitif dan lain sebagainya.

Pada fase perkembangan, anak dibagi menjadi empat tahap sebagaimana menurut Erikson, (dalam Hildayani, 2008: 2.5-2.9) bahwa tahap-tahap itu adalah sebagai berikut :

1. Tahap I: *Basic Trust vs Mistrust* (percaya vs curiga), yaitu pada usia 2 tahun. Pada tahap ini apabila anak merespon rangsangan, anak mendapat pengalaman yang menyenangkan maka anak akan tumbuh dengan rasa percaya diri yang tinggi, akan tetapi sebaliknya apabila mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan maka anak akan tumbuh dengan rasa curiga.
2. Tahap II: *Autonomy vs Shame and Doubt* (mandiri vs ragu), usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menguasai kegiatan meregang atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya. Pada masa ini apabila anak sudah merasa mampu menguasai anggota tubuhnya maka dapat menimbulkan rasa otonomi, tapi sebaliknya apabila lingkungan tidak memberinya kepercayaan atau terlalu banyak bertindak untuk anak maka akan menimbulkan rasa malu dan ragu-ragu.
3. Tahap III: *Initiative vs guilt* (berinisiatif vs bersalah), usia 4-5 tahun. Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya apabila lingkungan banyak memberikan protes maka akan menimbulkan rasa bersalah.
4. Tahap IV: *Industry vs Inferiority* (percaya diri vs rendah diri), usia 6 tahun sampai pubertas. Pada tahap ini anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya untuk mempersiapkan diri memasuki masa dewasa. Bila anak mampu menguasai suatu keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, bila tidak menguasai, menimbulkan rasa rendah diri.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada tahap-tahap yang dilalui anak dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya. Antara tahap yang satu berbeda dengan tahap selanjutnya akan tetapi tetap menunjukkan kesinambungan perkembangan. Pada masa ini, apabila anak mendapatkan lingkungan yang kondusif dalam perkembangannya maka anak akan berkembang dengan baik seluruh aspeknya yang nantinya akan berpengaruh pada saat dewasa nanti.

3. Bahasa

a. Pengertian Bahasa

Menurut Hurlock, (1993:176) banyak orang yang mempertukarkan penggunaan istilah bicara dengan bahasa, meskipun istilah ini sebenarnya tidak sama. Dimana bahasa mencakup setiap sarana komunikasi yang bertujuan menyampaikan makna kepada orang lain, sedangkan bicara adalah bentuk bahasa lisan yang menggunakan artikulasi atau kata yang digunakan menyampaikan maksud.

Menurut Prayitno, (2004:132) bahasa adalah penggunaan simbol-simbol (huruf, kata atau isyarat) dalam sebuah sistem yang diatur untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbicara dalam versi lisan, bahasa, aksi motoris dan oral bicara.

Sedangkan *Bromley* (dalam Dhieni, 2008:1.11) mengemukakan pengertian bahasa sebagai berikut:

Bahasa adalah sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dibaca dan sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Menurut Badudu, (dalam Dhieni, 2005:1.8) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung dan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya. Bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer atau manasuka. Digunakan masyarakat dalam rangka untuk

bekerjasama berintegrasi dan mengidentifikasi diri. Hal ini diperjelas oleh Owens, (dalam Dhieni, 2005:3.1) mengemukakan bahwa anak usia 4-5 tahun memperkaya kosa kata melalui pengulangan. Mereka sering mengulang kosa kata yang baru dan unik sekalipun belum memahami artinya. Di dalam kosa kata tersebut, anak menggunakan *fesmeeting* yaitu suatu proses dimana anak menyerap arti kata baru setelah mendengarkannya sekali atau dua kali dalam kecakapan. Menurut Raggaiansanka, (2009:36) bahasa merupakan alat komunikasi di muka bumi.

Uraian di atas, disimpulkan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat orbiter (manasuka) dan manusiawi. Sedangkan menurut Llyod, (dalam Dhieni, 2008:1.12) mengemukakan bahwa “bahasa sebagai komunikasi”. Komunikasi adalah pemindahan suatu arti melalui suara, tanda bahasa tubuh dan simbol. Dengan demikian bahasa adalah suatu modifikasi komunikasi yang meliputi berbagai ide dan informasi dan berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan prasyarat dalam kemampuan berpikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berpikir karena keduanya berkembang bersamaan dan bahasa merupakan perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Melalui bahasa anak dapat berbicara, mengenal kata dan membaca.

b. Tujuan Bahasa

Tujuan Pengembangan kemampuan berbahasa anak menurut Kuntjoro, (dalam Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2007: 3) dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif.
2. Agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami oleh orang lain.
3. Agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain.
4. Agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Menurut Rike, (2010:12) Tujuan bahasa dan Pengembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Kemampuan bahasa Anak Usia Dini diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi dan merespon orang lain.

Menurut Akbar, (2010: 3) pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara 53.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bahasa dan pengembangan bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini adalah agar anak dapat berkomunikasi dengan baik, dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya

c. Manfaat Bahasa

Bromley, (dalam Dhieni (2008:1.21) menyebutkan ada 5 macam manfaat pengembangan bahasa:

1. Bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu. Anak usia dini belajar kata-kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginan utama mereka.
2. Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku. Anak-anak belajar bahwa mereka dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang tua, dewasa dengan menggunakan bahasa.

3. Bahasa membantu perkembangan kognitif. Bahasa memudahkan kita untuk menyimpan dan menyeleksi informasi yang kita gunakan untuk menganalisis dan memecahkan masalah
4. Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain. Kita menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam kelompok dan berpartisipasi dalam masyarakat. Bahasa berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu dengan cara mereka yang khas merefleksi perkembangan kepribadian mereka..
5. Kita menggunakan pendapat dan perasaan pribadi dengan cara yang berbeda dari orang lain. Anak usia dini seringkali mengkomunikasikan pengetahuan, pemahaman dan pendapatnya dengan cara mereka yang khas merefleksi perkembangan kepribadian mereka.

Sehubungan dengan peranan penting bahasa dalam kehidupan, Halliday (dalam Mulyati, 2009:2.14) mengemukakan beberapa fungsi bahasa bagi anak. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Fungsi instrumental, bahasa digunakan sebagai alat perpanjangan tangan: tolong ambilkan pensil”
2. Fungsi regulatif, bahasa digunakan untuk mengatur orang lain “jangan ambilkan bukuku”.
3. Fungsi interaksional, bahasa digunakan untuk bersosialisasi “apa kabar?”

4. Fungsi personal. Bahasa digunakan untuk mengungkapkan perasaan, pendapat dan sebagainya “saya senang sekali.
5. Fungsi heuristik atau mencari informasi. Bahasa digunakan untuk bertanya “apa itu?”.
6. Fungsi imajinatif. Bahasa digunakan untuk memperoleh kesenangan, misalnya bermain-main dengan bunyi atau irama.
7. Fungsi representatif . bahasa digunakan untuk memberikan informasi atau menyampaikan fakta “sekarang hujan”.

Menurut Akkhadiyah, (dalam Suhartono, 2005:8) menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi di dalam kelompok. Pribadi itu berpikir, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya.

Pendapat-pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa bahasa bermanfaat dalam kehidupan yang dengan bahasa dapat merubah, menyimpulkan, mengekspresikan keunikan individu dalam berpikir, bersikap, berbuat dan memberikan sumbangan yang besar dalam perkembangan anak. Jadi dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Menurut Yusuf, (2004) (dalam Subianto, 2009: 1) faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa adalah:

1. Status Sosial Ekonomi Keluarga

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang dari keluarga miskin mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan perbedaan kecerdasan dan kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya) dan pada keluarga kelas rendah, kegiatan keluarga cenderung rendah kurang terorganisasi dari pada kelas menengah keatas.

2. Hubungan Keluarga

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan ibu yang mengajar, melatih dan memberikan contoh bahasa kepada anak. Hubungan yang sehat antara ibu dengan anak (penuh perhatian dan kasih sayang dari ibunya) memfasilitasi perkembangan bahasa anak, sedangkan hubungan yang tidak sehat mengakibatkan anak akan mengalami kesulitan atau kelambatan dalam perkembangan bahasanya. Hubungan yang tidak sehat itu bisa berupa sikap ibu yang keras/kasar, kurang kasih sayang, atau kurang perhatian untuk memberikan latihan dan contoh dalam berbahasa yang baik kepada anak, maka perkembangan bahasa anak cenderung akan mengalami stagnasi atau kelainan seperti: gagap dalam berbicara, tidak jelas dalam

mengungkapkan kata-kata, merasa takut untuk mengungkapkan pendapat dan berkata yang kasar atau tidak sopan.

3. Faktor Kesehatan

Kesehatan merupakan faktor keluarga yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada bahasa awal kehidupannya. Apabila anak mengalami sakit terus-menerus maka anak tersebut akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasa anak secara formal.

4. Faktor Intelegensi

Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau diatas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang mengalami kelambatan perkembangan bahasanya dikategorikan anak yang bodoh.

5. Jenis Kelamin (seks)

Pada tahun pertama usia anak tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia 2 tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih.

Menurut Safei, (2011: 1) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa adalah:

1. Umur Anak, bertambah umur akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan meningkat kebutuhannya.

Bahasa seseorang akan berkembang sejalan dengan penambahan pengalaman dan kebutuhannya.

2. Kondisi Lingkungan

Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan bahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan di lingkungan pedesaan. Begitu pula perkembangan bahasa di daerah pantai, pegunungan, dan daerah-daerah terpencil dan di kelompok sosial lain.

3. Kecerdasan Anak

Untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual atau tingkat berpikir. Ketepatan meniru, memproduksi perbendaharaan kata-kata yang diingat, kemampuan menyusun kalimat dengan baik, dan memahami atau menangkap maksud pernyataan pihak lain, amat dipengaruhi oleh kerja pikir atau kecerdasan seseorang anak.

4. Status Sosial Ekonomi Keluarga

Keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak dan anggota keluarganya. Rangsangan untuk dapat ditiru oleh anak-anak dari anggota keluarga yang berstatus sosial rendah. Hal ini akan

tampak perbedaan perkembangan bahasa bagi anak yang hidup didalam keluarga terdidik dan tidak terdidik. Dengan kata lain pendidikan keluarga pengaruh pula terhadap perkembangan bahasa.

5. Kondisi Fisik

Kondisi fisik di sini dimaksudkan kondisi kesehatan anak. Seseorang yang cacat yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berkomunikasi dan tentu saja akan mengganggu perkembangannya dalam berbahasa.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, baik untuk umum maupun untuk Anak Usia Dini. Faktor tersebut dapat berasal dari intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor yang berasal dari intrinsik adalah seperti dari jenis kelamin, maupun dari luar seperti status ekonomi keluarga, faktor intelegensi, kesehatan dan hubungan keluarga yang kesemua itu memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa seseorang.

e. Tahap-Tahap Pengembangan Bahasa

Ada beberapa tahap perkembangan bahasa pada anak, sebagaimana dalam tulisan *American Academy of Pediatrics*, menurut Aisyah, (2007:6.4) yaitu sebagai berikut :

1) Bayi (usia 4 - 7 bulan)

Pada saat bayi kecepatan dan tingkat kekerasan suara orang dewasa merupakan hal yang menarik baginya. Cara bayi mempelajari bahasa juga melewati beberapa tahap. Dari lahir bayi

mulai mendengar informasi tentang bahasa dengan cara mendengarkan orang dewasa berbicara dan memperhatikan bagaimana orang dewasa berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Selanjutnya pada usia 4 bulan, bayi akan mulai mengenali suara seseorang, bukan hanya karena cara orang tersebut berbicara, akan tetapi karena kekhasan suaranya. Bayi akan mendengarkan vokal dan konsonan dan mulai menyadari bagaimana cara keduanya dikombinasikan ke dalam suku kata, kata dan kalimat.

2) *Toddler* (18 bulan-3 tahun)

Anak pada masa ini berperilaku mengerti dengan apa yang dikatakan, hal semacam ini menunjukkan bahwa ia sedang mengembangkan kemampuan berbahasanya dan kemampuan memahami sesuatu dengan benar. Pada perkembangan selanjutnya terjadi lompatan yang besar, pada saat ini orang tua tidak perlu menyanyi untuk menarik perhatiannya lagi, akan tetapi yang dibutuhkan pada saat itu justru berbicara dengan perlahan tetapi jelas, serta menggunakan kata-kata sederhana dan kalimat pendek.

Perlu dicatat bahwa biasanya perkembangan bahasa anak laki-laki pada umumnya lebih lambat dibandingkan anak perempuan. Selanjutnya toddler akan membuat kalimat penuh menurut versinya masing-masing

3) Anak Usia Kelompok Bermain (usia 3-4 tahun)

Pada usia 3 tahun, anak seharusnya memiliki kosa kata aktif sebanyak 300 kata atau lebih. Anak dapat berbicara dalam kalimat

yang berisi 5 atau 6 tahun ini, anak akan nampak berbicara secara terus menerus. Pada usia ini, percakapan anak seharusnya cukup jelas sehingga orang lain pun dapat memahami sebagian besar pesan yang disampaikan.

4) Taman Kanak-kanak (usia 4-6 tahun)

Tanpa ajaran formal, hanya dengan mendengar dan melakukan, anak akan menguasai beberapa peraturan dasar tata bahasa pada saat ia masuk sekolah. Pada usia 4 tahun, kemampuan bahasa anak akan berkembang, kosa kata yang dikuasainya telah berkembang mencapai 1.500 kata dan akan bertambah lagi sekitar 1.000 kosa kata lagi. anak pun dapat menjelaskan cerita yang menggunakan kalimat yang relatif kompleks sehingga kata perkalimat.

Menurut Purwanto, (dalam compasiana, 2010:2) adapun tahap-tahap perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Bahasa Usia Bayi. Pada umumnya ucapan bayi pertama kali terjadi pada usia 10 sampai 6 bulan, walaupun pada kehidupan nyata ada juga bayi yang membutuhkan waktu lebih lama dari itu. Sebelum anak-anak mengucapkan kata-kata, mereka membuat ocehan dengan ucapan: baa, maa, paa, dan sebagainya. Mengoceh ini dapat terjadi pada usia sekitar 3 sampai 6 bulan. Untuk dapat melakukan itu dengan lancar sangat ditentukan oleh kematangan biologis, bukan pengukuhan atau kemampuan mendengar. Bahkan kejadian itu terjadi juga pada anak tuna rungu. Pada anak yang berumur 18 sampai 24 bulan telah mulai

mengucapkan pernyataan dengan 2 kata. Selama masa ini mereka sudah mulai merasa penting mengekspresikan konsep - konsep dan menganggap bahwa bahasa memainkan proses penting dalam berkomunikasi dengan orang lain berupa penggunaan kata-kata yang pendek dan tepat untuk berkomunikasi, yang di karakteristik dengan ungkapan anak-anak

2. Tahap perkembangan bahasa Anak Usia Dini yang berawal dari berkenaan dengan fonologi, beberapa anak usia pra sekolah memiliki kesulitan dalam mengucapkan kelompok konsonan. Kedua yang berkaitan dengan morfologi bahwa pada kenyataannya anak-anak itu juga dapat mengembangkan ungkapannya lebih dari dua kata setiap kalimatnya. Ketiga, berkenaan dengan sintaksi bahwa anak belajar dan menerapkan secara aktif aturan-aturan yang dapat ditemukan pada tingkat sintaksis. Keempat berkenaan dengan semantic, bahwa begitu sudah mampu menggunakan kalimat lebih dari kata, anak-anak sudah mulai mampu mengembangkan pengetahuan tentang makna dengan cepatnya

3. Perkembangan bahasa usia sekolah yang dikemukakan oleh Robert E. Owens (1996) bahwa usia-usia sekolah adalah periode yang sangat kreatif dalam perkembangan bahasa. Usia sekolah dikarakteristikan dengan pertumbuhan dalam semua aspek bahasa. Walaupun perkembangan pragmatic dan sematik Nampak yang sangat lazim. Perkembangan Pragmatik yang meliputi pertumbuhan

linguistik yang sangat penting adalah penggunaan bahasa atau pragmatik. Dalam hal ini kita melihat interaksi bahasa dan sosiliasai. Diproses sebagai diskripsi objek dan kejadian yang laku dan percakapan pada dua aspek penting dalam penggunaan bahasa yaitu narasi dan percakapan. Narasi cenderung pengalaman pendongeng cerita. Berikutnya perkembangan semantik Robert E. Owens (1996) menegaskan bahwa selama masa sekolah individu meningkatkan jumlah perbendaharaan dan spesifikasi defansi. Karena pada masa ini mereka ingin manifestasikan rasa ingin tahunya, keseluruhan proses pertumbuhan semantic yang bermutu pada tahun awal sekolah itu dikaitkan dengan keseluruhan perubahan kognitif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bahasa dan pengembangan bahasa pada manusia dilalui dalam beberapa tahap, dimulai dari tahap pada masa bayi, kemudian masa toddler, anak usia kelompok bermain dan pada masa Taman Kanak-kanak. Pada setiap tahap yang dilalui dalam pengembangan bahasa, terdapat peningkatan kata-kata dan bahasa yang dipahami dan dimengerti anak.

f. Karakteristik Perkembangan Bahasa

Berdasarkan dimensi perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik perkembangan menurut Aisyah, (2007:6.8-6) antara lain sebagai berikut:

1. Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata
2. Mampu melaksanakan 3 perintah lisan secara berurutan dengan benar

3. Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami
4. Menyebut nama, jenis kelamin, dan umumnya menyebut nama panggilan orang lain (teman, kakak, adik atau saudara yang telah dikenalnya).
5. Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, dan bagaimana.
6. Dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata : apa, siap dan mengapa.
7. Dapat menggunakan kata depan seperti : di dalam, di luar , di atas, di bawah dan di samping.
8. Dapat mengulang lagu anak-anak dan menyanyikan lagu sederhana.
9. Dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana
10. Dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin belajar.

Karakteristik perkembangan kemampuan berbahasa anak TK atau anak usia prasekolah menurut Allen dan Marot, (dalam kuntjoro, 2010: 132–133) adalah sebagai berikut:

1. Berbicara tentang benda, kejadian, dan seseorang yang tak ada di sekitarnya : “Rudi punya mobil-mobilan”.
2. Berbicara tentang apa yang dilakukan orang lain: “Mama sedang memasak di dapur”.
3. Menambah informasi mengenai apa yang baru dikatakan: “Iya, lalu ia rebut lagi mainanku”
4. Menjawab pertanyaan sederhana dengan tepat.
5. Semakin banyak mengajukan pertanyaan, terutama tentang lokasi dan identitas benda atau orang
6. Menggunakan bentuk percakapan yang semakin banyak yang membuat percakapan terus berlanjut: “Lalu apa yang ia lakkan? “Bagaimana dia bias bersembunyi?”
7. Menarik perhatian orang terhadap dirinya, benda, atau kejadian di sekitarnya: “Lihat helikopterku datang”.
8. Menyuruh orang lain melakukan sesuatu terlebih dahulu: “Ayo melompat ke dalam air. Kamu dulu.”

9. Bisa melakukan interaksi social yang menjadi kebiasaan: “Hai,” “Tolong”.
10. Berkomentar terhadap benda dan kejadian yang sedang berlangsung: “Ada kambing.”
11. Kosakatanya meningkat, anak sudah mampu menggunakan 300 sampai 1000 kata.
12. Mengucapkan sajak sederhana dan menyanyikan lagu.
13. Mengucapkan perkataan yang jelas hamper setiap waktu.
14. Mengucapkan frasa kata benda yang dikembangkan: “Anjing besar berwarna coklat.”
15. Mengucapkan kata kerja dengan kata “sedang”, menggunakan pengulangan kata untuk bentuk jamak.
16. Mengungkapkkan kalimat negatif dengan menyelipkan kata “bukan” atau “tidak” sebelum kata benda atau kata kerja sederhana: “Bukan bajuku.”
17. Menjawab pertanyaan mengenai benda atau kejadian yang dikenal anak: “Apa yang sedang kamu lakukan?” “Apa ini” dan “Di mana?”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak akan menguasai bahasa dan mengalami perkembangan bahasa itu sendiri sesuai dengan usia, dalam rentang usia 4-6 tahun ini terlihat anak sudah dapat menguasai bahasa yang tingkat kesulitannya agak tinggi. Anak akan mencoba bahasa yang didengarnya, anak juga selalu ingin dilibatkan dalam setiap percakapan.

g. Ruang Lingkup Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang bidang kemampuan pengembangan dasar yang dipersiapkan guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik sesuai dengan tahap perkembangannya.

Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar peserta didik di TK mampu mengungkapkan pikiran berdasarkan bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat peserta didik di TK untuk dapat berbahasa Indonesia.

Penelitian Wing, (dalam Musfiroh, 2008:2) menunjukkan bahwa anak membedakan bermain dan bekerja. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda.

Dari pendapat di atas terlihat bahwa bermain bagi merupakan suatu hal yang sangat penting, anak memiliki imajinasi tinggi dan memposisikan dirinya sebagai orang yang benar-benar berada dalam dunia permainan tersebut, contohnya menjadi seorang dokter, pedagang dan sebagainya.

4. Metode

a. Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa Inggris yaitu *method* yang berarti melalui, melewati, cara atau jalan untuk mencapai tujuan, sedangkan dalam bahasa Arabnya dikenal dengan istilah *thariqah* yang berarti cara-cara atau langkah-langkah.

Menurut Langgulung, (dalam Ramayulis, 2008: 184) mendefinisikan bahwa metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan pendidikan.

Metode, menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002:740) berarti: "Cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan".

Menurut Purwadarminta, (dalam Naidra, 2011: 1) metode adalah merupakan suatu usaha untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Secara umum adalah cara yang telah teratur dan terpilih baik-baik untuk mencapai maksud dan tujuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian metode adalah suatu usaha atau jalan atau cara yang teratur dan tersistematis untuk mencapai sebuah tujuan atau maksud dan kesuksesan.

Sedangkan metode mengajar, Zuhairini dkk. (1981:68) memberikan definisi sebagai berikut: "Metode mengajar adalah merupakan salah satu komponen dari pada proses pendidikan yang merupakan alat mencapai tujuan, yang didukung oleh alat-alat bantu mengajar. merupakan kebulatan dalam suatu sistem pendidikan"

b. Tujuan Metode

Sujiono, (2005: 7.3) mengatakan bahwa tujuan dari metode adalah agar dapat mencapai tujuan dengan cepat dan tepat. Metode pada dasarnya tidak akan berfungsi secara optimal apabila penggunaannya tidak tepat. Metode akan dapat berfungsi secara maksimal apabila penggunaannya

melakukan pengkajian-pengkajian yang mendalam tentang suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan anak yang dibina. Sebagai seorang guru TK perlu memilih alasan yang kuat dan memperhatikan factor-faktor pendukung pemilihan sebuah metode.

Metode dibedakan dari pendekatan. Pendekatan lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan, sedangkan metode lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya. Satu pendekatan yang direncanakan untuk satu pembelajaran mungkin dalam pelaksanaan proses tersebut digunakan beberapa metode. Sebagai contoh dalam pembelajaran pencemaran lingkungan. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat dipilih dari beberapa pendekatan yang sesuai, antara lain pendekatan lingkungan. Ketika proses pembelajaran pencemaran lingkungan dilaksanakan dengan pendekatan lingkungan tersebut dapat digunakan beberapa metode, misalnya metode observasi, metode didkusi dan metode ceramah. Supaya lebih jelas ikuti perencanaan yang dilakukan oleh seorang guru ketika akan memberi pembelajaran pencemaran lingkungan tersebut. Pada awalnya ia memilih pendekatan lingkungan, berarti ia akan menggunakan lingkungan sebagai fokus pembelajaran. Pada akhir pembelajaran melalui konsep pencemaran lingkungan siswa akan memahami tentang lingkungan sekitarnya apakah sudah tercemar atau tidak.

Untuk merealisasikan hal tersebut ia menggunakan metode diskusi dan ceramah. Dalam pembelajarannya ia membuat suatu masalah untuk didiskusikan oleh siswa kemudian ia akan mengakhiri pembelajaran tadi dengan memberi informasi yang berkaitan dengan hasil diskusi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dan pendekatan dirancang untuk mencapai keberhasilan suatu tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Metode

Menurut Moeslichatoen, (1999: 9) penggunaan metode bermanfaat untuk dimensi perkembangan anak, hal ini berkaitan dengan ,motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial.

Disamping itu, menurut Depdiknas, (2001: 18) manfaat metode merupakan salah satu alat untuk mencapai kemampuan yang diharapkan untuk dicapai, ini berarti bahwa dapat digunakan sebagai pedoman bagi guru untuk menentukan metode.

Jadi pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari metode adalah untuk mempermudah dan mempercepat pencapaian tujuan. Disamping itu juga dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pedoman dan panduan di dalam proses belajar mengajar untuk dapat menentukan sebuah metode yang paling tepat dalam sebuah pembelajaran.

5. **Bermain Peran (*Role Playing*)**

a. **Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)**

Lunandi, (1980:39) mengatakan Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan bentuk pengajaran yang dialihkan dari buku ke bentuk latihan lapangan atau praktek.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan' dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Hadfield, (dalam Lunandi, 1986:32) mengatakan *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Pendapat ini mengatakan bahwa belajar dengan menggunakan *role playing* selain anak mendapatkan ilmu atau pelajaran, anak juga akan merasa senang karena dapat berkomunikasi dengan teman-temannya.

Dalam *role playing* anak dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa yang baik. Selain itu, *role playing* sering kali

dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Pendapat di atas mengatakan bahwa anak berada dalam dunia yang lain saat di bermain peran, dunia hayalnya akan dimunculkan dalam bentuk permainan sehingga anak merasa berada pada situasi tertentu, tidak pada situasi yang sebenarnya.

Dalam *role playing* anak diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab dengan bahasa yang baik) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (2002:12) Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid. Jadi, dalam pembelajaran murid harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Sementara itu, sesuai dengan pengalaman penelitian sejenis yang telah dilakukan, manfaat yang dapat diambil dari *role playing* adalah: Pertama, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar. Ketiga, *role playing* dapat memberikan kepada anak kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain anak

akan merasa senang karena bermain adalah dunia anak. Masuklah ke dunia anak, sambil kita antarkan dunia kita.

b. Tujuan Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Zuhaerini (1983: 56), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

1. Menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak.
2. Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis.
3. Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Pendapat di atas mengatakan bahwa apabila pembelajaran itu tidak memungkinkan akan dipahami anak hanya dengan metode ceramah barulah digunakan metode bermain peran karena dalam bermain peran anak akan lebih mudah memahami pelajaran tersebut dan tentu saja akan sangat menyenangkan bagi anak.

Sementara itu, Davies (1987: 19) mengemukakan bahwa penggunaan Bermain Peran (*Role Playing*) dapat membantu anak dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Esensi Bermain Peran (*role playing*), menurut Chesler dan Fox dalam Basri Syamsu (2000: 23) adalah *The Involvement of Participant and Observers In a Real Problem Situation and The Desire For Resolution and Understanding That This Involvement Engender*. Terjemahan bebasnya “Partisipan Berkesempatan Untuk

Terlibat Aktif Dalam Situasi Nyata Untuk Mengerti dan Memecahkan Masalah”.

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Ada empat asumsi yang mendasari model ini memiliki kedudukan yang sejajar dengan model-model pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. Kedua, bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Ketiga, model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Keempat, model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Mudairin, (2009: 4) menjelaskan bahwa untuk dapat mengukur sejauh mana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni:

Adapun manfaat itu adalah: (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi anak terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dilaksanakan menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

(1) tahap memotivasi kelompok; (2) memilih pemeran; (3) menyiapkan pengamat; (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran; (5) pemeranan; (6) diskusi dan evaluasi; (7) pemeranan ulang; (8) diskusi dan evaluasi.

Dari pendapat di atas, maka terlihat bahwa hal-hal yang perlu dan harus di catat oleh seorang pengamat selama pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berlangsung. begitu juga mengenai tahap-tahap yang akan dilakukan sebelum, sedang dan sesudah bermain peran dilaksanakan.

c. Karakteristik Bermain Peran

Menurut Davies, (1987: 34) melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dua karakteristik yaitu berakar dari dimensi pribadi dan sosial.

- 1) Dimensi pribadi, model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.
- 2) Dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis.

Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis. Pembelajaran partisipatif merupakan fenomena yang sedang tumbuh dalam pendidikan, baik pendidikan sekolah maupun pendidikan luar sekolah. Setiap jenis pembelajaran menggunakan metode dan teknik yang disesuaikan dengan factor-faktor yang ada disekelilingnya. Agar pembelajaran partisipatif berjalan efisien dan efektif mencapai sasarannya

Disamping itu menurut Maharani, (2010:2) ada 5 karakteristik bermain peran yaitu:

1. Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak
2. Bermain peran berasal dari motivasi yang muncul dari dalam diri si anak. Anak melakukan kegiatan tersebut atas kemampuannya sendiri, tanpa harus disuruh atau diberi ombalan oleh orang lain
3. Bermain peran sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternative bagi kegiatan bermainnya.
4. Bermain peran senantiasa melibatkan peran aktif anak, anak benar – benar aktif dalam kegiatan tersebut, secara fisik maupun mental.
5. Bermain peran memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya dan sebagainya.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki karakteristik tersendiri yaitu selalu mengandung unsure dua dimensi yaitu dimensi social dan pribadi. Selain itu bermain peran senantiasa melibatkan peran aktif anak, dan merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak – anak.

d. Manfaat Bermain Peran

Mudairin, (2009: 34) mengemukakan manfaat dari bermain peran adalah sebagai berikut:

1) Mengembangkan Imajinasi Anak

Melalui permainan ini mereka berimajinasi. Imajinasi akan memacu daya kreativitas anak. Mereka bisa merubah kardus menjadi kamar mandi lengkap dengan bath tub nya. Merubah sehelai kertas menjadi pedang-pedangan. Mengubah guling menjadi motor-motoran. Sungguh kreativitas yang sering tidak terpikir oleh kita orang dewasa.

2) Membantu Perkembangan Bahasa dan Intelektual Anak

Simak obrolan mereka saat bermain peran. Kita akan terkejut dan terpesona karena ternyata banyak kosakata baru yang mereka kuasai. Mereka berbicara layaknya orang yang sedang mereka tiru. Biasanya mereka meniru kita orangtuanya atau orang yang terdekat dengan mereka. Pengalaman baru juga akan menjadi peran baru bagi mereka lengkap dengan kosa katanya. Informasi baru yang mereka peroleh akan mereka olah menjadi sebuah cerita dalam permainan mereka. Dari sanalah kita akan mengetahui pemaknaan mereka terhadap lingkungan dan informasi yang mereka terima.

3) Menimbulkan rasa Percaya Diri

Memainkan peran orang dewasa, membuat mereka merasa sudah mampu melakukannya. Rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri positif pada anak-anak. Konsep diri

membangun rasa percaya diri. Tampak sederhana saat anak berpura-pura menjadi seorang Ayah, seorang Ibu, seorang Guru, dan lain sebagainya. Tetapi amati ekspresi wajah mereka, lihatlah betapa mereka bangga saat menjadi Ayah, Ibu, Guru ataupun sosok lainnya.

4) Melatih Sosial dan Emosi anak

Jika bermain peran ini dilakukan bersama teman-temannya. Maka akan tumbuh kemampuan untuk berkomunikasi, kepemimpinan dan kemampuan mengelola emosi. “Eh, kamu jadi dokternya ya....kamu jadi pasiennya....aku perawat” Betapa anak-anak dengan sigap menganalisa peran-peran apa yang diperlukan, memikirkan dan memutuskan siapa yang tepat memerankannya, berbagi peran, mengkomunikasikan idenya pada teman, dan berbagi kesenangan dengan teman-temannya.

5) Meningkatkan perkembangan Motorik anak

Saat anak bermain peran mereka akan lincah bergerak ke sana kemari. Tak ada bermain peran yang hanya duduk diam memandang seperti saat mereka menonton tv. Bermain peran adalah permainan yang sangat aktif. Melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka. Saat mereka merasa perlu mencipta benda-benda yang diperlukan, otot motorik halus juga akan mereka gunakan. Melipat, menggunting, merobek, menempel, dan lain sebagainya.

Corsini, dalam Tatiek, (2001: 99) menyatakan bahwa bermain peran bermanfaat :

- a) Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya
- b) Media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota dapat lebih efektif melalui keterampilan-keterampilan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah.
- c) Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam proses bermain peran

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran adalah mengembangkan imajinasi anak, melatih social emosional anak, melatih perkembangan motorik anak, membantu perkembangan bahasa dan intelektual dan menimbulkan rasa percaya diri pada anak. Di samping itu juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai media pembelajaran dan sebagai metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran (*role playing*)

Menurut Hamalik, (2010:215) sebelum melaksanakan pengajaran dengan model pembelajaran bermain peran maka ada beberapa langkah

yang harus di ikuti oleh guru, mengemukakan langkah-langkah tersebut adalah:

a. Persiapan dan Instruksi

Guru memiliki situasi atau dilema bermain peran sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran, guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan.

b. Tindakan Dramatik dan Diskusi

Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting, keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.

c. Evaluasi Bermain Peran

Anak memberikan keterangan baik lisan maupun Tulisan dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran, guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam jurnal sekolah atau buku catatan guru.

Pendapat mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran bermain peran yang dikemukakan di atas masih sangat umum, akan tetapi sudah mencakup semua hal yang dibutuhkan dalam

bermain peran. Selanjutnya pendapat di bawah ini akan melengkapi secara rinci langkah-langkah bermain peran.

Imron, (2009:24) menjelaskan langkah-langkah bermain peran (*role playing*) atau bermain peran, yaitu :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- b. Menunjuk beberapa anak untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar.
- c. Guru membentuk kelompok anak yang anggotanya 5 orang.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para anak yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing anak berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing anak diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Pendapat mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembelajaran bermain peran peneliti ambil dari kedua pendapat ini dan penulis gabungkan sesuai dengan yang peneliti butuhkan dalam penelitian dan pembahasan peneliti.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Tahap memotivasi kelompok:
 - a. Guru membentuk kelompok anak menjadi 3 kelompok, sehingga 2 kelompok terdiri dari 5 orang anak, sedangkan 1 kelompok lainnya terdiri dari 6 orang anak.
 - b. Masing-masing kelompok menentukan sendiri ketua kelompoknya
 - c. Memotivasi kelompok untuk melaksanakan peran yang akan diberikan.
2. Memilih peran
 - a. Pemilihan dan pembagian peran dilakukan sendiri oleh anak dalam kelompoknya masing-masing sesuai dengan tugas

yang diberikan guru sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

- b. Menyiapkan pengamat: Pengamatan dapat dilakukan oleh guru atau peneliti secara langsung selama kegiatan bermain peran terlaksana.
- c. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran, Guru menyiapkan lembar kegiatan bermain peran kepada masing-masing kelompok yang berisikan tentang teknis pelaksanaan bermain peran.

3. Pemeranan

- a. Proses bermain peran berlangsung, guru melaksanakan observasi aktivitas belajar anak dan mengisinya pada lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya (format lembar observasi terlampir).
- b. Masing-masing anak memainkan perannya sesuai dengan yang telah disepakati bersama dalam kelompok.

4. Diskusi dan evaluasi.

Guru dan kelompok peran melaksanakan diskusi untuk mengevaluasi hasil bermain peran yang telah dilaksanakan sehingga kekurangan dan kelemahan masing-masing kelompok dapat diperbaiki bersama.

- a. Pemeranan ulang. Jika terdapat kekurangan dan kelemahan pada masing-masing kelompok selama bermain peran maka guru memberikan tugas kepada kelompok anak untuk memperbaikinya dengan cara melaksanakan bermain peran kembali.
- b. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Masing-masing kelompok menarik kesimpulan tentang topik pelajaran yang telah diperankan. Masing-masing kelompok saling memberikan masukan kepada kelompok lainnya tentang peran yang telah dilaksanakan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari anak baik secara perseorangan maupun kelompok.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada beberapa langkah atau tahapan dalam melaksanakan bermain peran yang seharusnya diikuti karena pelaksanaan bermain peran merupakan sebuah proses.

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurasia, 2011. Tesis dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama”, UPI, Sumedang.

Di dalam penelitiannya ditebermain peran tanpa tersistematis akan dapat mengakibatkan tidak maksimalnya hasil yang diharapkan nantinya. mukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan apresiasi drama dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini adalah bukan tentang keahlian bermain perannya akan tetapi bagaimana anak mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang baik.

Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Nurasia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan apresiasi drama, dan penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk meningkatkan bahasa anak.

2. Yuliani.2010. Skripsi dengan judul:”Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Bercerita Album Biografi Anak di TK Ywka Sawahan Kec. Padang Timur. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa dengan adanya pembelajaran mealui bercerita album biografi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Penelitian ini menggunakan media album biografi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Jadi persamaannya adalah sama-sama mengkaji tentang peningkatan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian Yuliani menggunakan metode bercerita dengan album biografi dan penelitian yang akan dilakukan ini adalah menggunakan metode bermain peran.

C. Kerangka Konseptual

Meningkatkan kemampuan bahasa pada anak harus dimulai sejak dini karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia yang paling cepat dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Dengan bahasa orang lain akan dapat dengan cepat menangkap tujuan dan maksud yang diinginkan oleh seseorang.

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) yang mana anak belajar dengan berpedoman kepada skenario yang dirancang oleh guru tentang bermain di sebuah restoran

Pada pemeranan itu terdapat beberapa percakapan yang nantinya akan memberikan pemahaman kepada anak melalui percakapan-percakapan yang

berlangsung diantara mereka. Dengan demikian anak bisa berbahasa dengan baik serta memahami apa yang dikatakan orang lain.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah terjadinya peningkatan kemampuan bahasa anak melalui model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) yang berkontribusi dalam proses dan hasil belajar anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang maka dapat ditarik simpulan:

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang dilaksanakan pada rentang usia 4-6 tahun. Pendidikan pada masa ini lebih dititik beratkan pada peletakkan dasar-dasar dan fondasi kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, social emisonal, bahasa dan komunikasi sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini.
2. Bahasa merupakan salah satu perkembangan yang sangat bagi Anak Usia Dini. Melalui bahasa anak dapat berbicara, bercerita, mengungkapkan apa yang diinginkan, sehingga berbahasa menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia.
3. Banyak bentuk-bentuk perkembangan bahasa yang dikemukakan para ahli, salah satunya adalah perkembangan bahasa verbal. Bahasa verbal terkait dengan bahasa pengucapan maupun cara orang berkomunikasi antara satu dengan lainnya.
4. Melalui bermain peran Anak Usia Dini akan terlatih dalam menggunakan bahasa verbal, dengan seringnya anak berkomunikasi dengan yang lain, dan dengan bermacamnya jenis kata yang diucapkan anak, maka bahasa verbal anak akan terlatih. Selain itu, guru juga membuka peluang untuk anak

berlatih berkomunikasi dengan bebas, sehingga anak dapat mengekspresikan dirinya dengan senang.

5. Metode yang digunakan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan bermain peran merupakan sebuah metode yang sangat tepat untuk melatih bahasa verbal anak. Dengan pemberian bimbingan dan motivasi kepada anak, diharapkan kemampuan bahasa anak dapat meningkat.
6. Peningkatan perkembangan bahasa anak dengan menggunakan metode bermain peran terlihat sangat drastis. Dari siklus I hingga siklus II kemampuan bahasa anak terus meningkat sehingga pada pertemuan 3 siklus II. Rata-rata pada siklus I anak yang masuk kategori sangat tinggi menjadi 48% dan pada siklus II menjadi 60%.

B. Implikasi

1. Kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Bermain peran sangat cocok diterapkan pada Anak Usia Dini terutama untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

C. Saran

Dari kesimpulan di atas, maka demi untuk kesempurnaan penelitian ini diberikan beberapa saran, yaitu:

1. Guru harus mampu memberikan solusi dari setiap permasalahan pembelajaran yang muncul di dalam kelas, terutama untuk Anak Usia Dini.

2. Dalam mencari metode, guru hendaknya berpedoman kepada prinsip belajar Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain.
3. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat peraga/media yang dapat menunjang kegiatan bahasa.
4. Pentingnya komunikasi yang berkesinambungan antara pihak sekolah dengan unit program pengalaman lapangan agar terjalin kerjasama yang baik.
5. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aisyah, Siti, dkk, 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Davis, H. Robert, et al. 1987. *Lerning System Design. An Approach to the Improvement of Instruction*. New York: McGraw-Hill Company.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya. Peningkatan Mutu dan Tenaga Kependidikan*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman pembelajaran "persiapan membaca dan menulis melalui permainan di TK"* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas, 2002. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hamalik, Oemar, 2010. *Prose Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hidayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Imron, Syaiful. 2009. *Role Playing*. http://gooogle/ipank_say.blogspot.com
- Lunandi, 1980. *Pendidikan Orang Dewasa : Sebuah Uraian Praktis Untuk Pembimbing, Penatar dan Penyuluh Lapangan*, Jakarta : PT Gramedia.
- Mudairin. 2009. *Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid*.
- Musfiroh, Taknoatun. 2009. *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia,
- Nurasia, 2011. Tesis. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama*, UPI, Sumedang.
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Grafindo Lantero Media.
- Permen Diknas RI. 2009. *Peraturan Pendidikan Nasional Indonesia NO 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*.
- Prayitno, Irwan. 2004. *Anakku Penyejuk Hatiku* Bekasi : Pustaka Tarbiatuna.