**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan bicara anak bergantung pada pengalaman yang diperoleh anak selama masa perkembangan, pengalaman yang diperoleh berpengaruh pada naturasi otaknya dan kesiapan untuk belajar. Dia tidak terlepas dari seluruh aspek perkembangan anak, seperti perkembangan motorik kasar dan halus, serta perkembangan kognitif dan sosialnya, yang tidak kalah penting perkembangan bicara anak ditentukan oleh lingkungan anak itu sendiri.

Perbendaharaan kosa kata berperan penting dalam pengembangan bahasa dengan banyaknya kosa kata yang dikuasai dalam bicara anak akan lebih aktif untuk berbicara pada anak usia dini dapat mengucapkan kata-kata yang mereka gunakan, dapat menggabungkan beberapa kata menjadi kalimat yang berarti namun kemampuan berkomunikasi pada anak usia dini prasekolah dengan orang lain masih dalam taraf rendah, masih banyak kosa kata yang harus dikuasai untuk dapat menggunakan bahasanya dengan baik.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi, agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara secara baik dan benar. Oleh karena itu, pelajaran berbicara seharusnya mendapat perhatian dalam pengajaran keterampilan berbahasa anak didik.

1

Kenyataan yang terlihat hampir di tiap-tiap taman kanak-kanak selalu dijumpai anak-anak yang terlihat kurang memiliki kemampuan berbicara. Ada beberapa anak didik yang terlihat belum bergabung untuk bermain bersama teman-temannya, mereka lebih suka menyendiri atau tidak mau berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga berpengaruh pada perbendaharaan kata yang dikuasainya, sehingga kemampuan berbicaranya kurang.

Hal serupa juga dialami oleh anak Taman Kanak-Kanak AlAbrar Kelompok B Kota Makassar. Beberapa anak juga memiliki kemampuan berbicara yang kurang terarah. Ada beberapa anak terlihat pendiam (jarang komunikasi), ada juga yang ditanya oleh gurunya diam saja tidak menjawab. Sehingga jarang memiliki teman, bahkan cenderung menjadi anak yang terisolir diantara teman-teman di TK-nya, hal ini menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran. Data ini diperoleh pada hari senin tanggal 12 Desember 2011.

Selama ini kemampuan anak di TK AlAbrar kelompok B kota Makassar, dalam mengembangkan kemampuan berbicara khususnya dalam hal bertanya, menjawab, mengungkapkan pendapat, berinteraksi dan berkomunikasi yang rendah ini disebabkan karena (1) kurangnya metode pembelajaran yang memperhatikan aspek afektif anak dalam pembelajaran pengembangan bahasa anak secara maksimal; (2) kurangnya metode pembelajaran yang banyak memberi kesempatan pada anak untuk mengutarakan pendapat, bertanya, melatih kemampuan anak berbicara dan berinteraksi secara social; (3) kurangnya pembelajaran yang menarik dan menyeyangkan sesuai karakteristik anak serta mengembangkan kemampuan sesuai minat dan kecerdasan yang dimilikinya. Masalah-masalah itu perlu dicarikan solusinya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, demokratis, kolaboratif, dan konstruktif.

Menurut Widyatmoko (2011: 3-4) bahwa bermain peran:

Dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial; keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi.

Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang didalamnya aktivitas yang penting bagi pertumbuhan anak, karena dapat mengembangkan beragam potensi yang terdapat dalam diri sang anak. Anak-anak sangat seyang bermain peran yaitu, permainan dimana seorang anak dapat menjadi apa saja yang memiliki seperangkat perilaku tertentu yang unik, seperti guru, dokter, polisi, tentara juga orang tua. Dengan bermain peran anak memiliki kesempatan untuk melatih kemampuan bicaranya berinteraksi dan bersosialisasi dan menambah kosa kata yang dimilikinya. Selain itu dengan bermain peran juga menumbuhkan rasa saling mengenal dan semakin dekatnya antara anak didik yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis membahas judul penelitian skripsi “Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain peran makro di TK Al-Abrar Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara pada anak melalui metode bermain peran makro di TK Al-Abrar Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran makro di TK Al-Abrar Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

* 1. Manfaat Teoritis

Sebagai temuan teori yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan teori anak usia dini dalam pengembangan ilmu pengetahuan di lembaga pendidikan fakultas pendidikan.

* 1. Manfaat Praktisi

1. Menjadi acuan guru dalam pembelajaran bidang pengembangan bahasa terutama peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran makro di TK Al-Abrar Makassar
2. Sebagai masukan penyelenggara TK Al-Abrar Makassar untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**

**1. Pengertian Kemampuan Berbicara**

**a. Pengertian Kemampuan**

Kemampuan yang dimiliki oleh manusia merupakan bekal yang sangat pokok. Kemampuan ini telah berkembang selama berabad-abad yang lalu untuk memperkaya diri dan untuk mencapai perkembangan kebudayaan yang lebih tinggi. Misalnya para ilmuwan berusaha terus menemukan sumber-sumber energi yang baru, dengan menggunakan hasil penemuan ilmiah yang digali oleh generasi terdahulu terjadi karena manusia dibekali berbagai kemampuan Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berarti kesanggupan; kecakapan; kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Poerwadarminta (2007: 742) mempunyai pendapat lain tentang kemampuan yaitu: mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Pendapat lain dikemukakan juga oleh Nurhasnah (2007: 552) bahwa mampu artinya “(bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan”. Sehubungan dengan hal tersebut Tuminto (2007: 423) menyatakan bahwa “kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan”.

Sedangkan Marquis (1957: 58) memberikan definisi bahwa kemampuan (*ability*) mempunyai 3 arti yaitu (*achievement*) yang merupakan *actual ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu; (*capacity*) yang merupakan *potential ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran secara kecakapan individu dimana kecakapan ini berkembang dengan perpaduan antara dasar dan trening yang intensif dan pengalaman; (*aptitude*) yaitu kualitas yang hanya dapat di ungkap atau di ukur dengan tes khusus yang senga dibuat untuk itu *Ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan (*capability*) adalah kekuatan dan potensi yang dimiliki oleh perorangan, keluarga dan masyarakat yang membuat mereka mampu mencegah, mengurangi, siap siaga, meyanggapi dengan cepat atau segera pulih dari suatu kedaruratan dan bencana. Sedangkan menurut David (2008: 67) secara psikologis mengungkapkan bahwa kemampuan (*ability*) terdiri dari kemampuan potensi (*IQ*) dan kemampuan reality (*knowledge skill*).

5

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kacakapan atau seseorang dalam mencapai sesuatu hal yang ia inginkan atau keinginannya. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan.

**b. Pengertian Berbicara**

Pengertian bicara secara khusus dikemukakan Tarigan (1998:15) bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dari kata-kata untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dalam bentuk atau wujudnya, berbicara dinyatakan sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

Senada dengan pendapat di atas, Hurlock (2008:176) menyatakan bahwa “berbicara adalah suatu bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud, karena berbicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efekif, penggunaannya paling luas dan penting”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, yang dimaksud dengan berbicara adalah kemampuan mengucap kalimat untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan gagasan, perasaan, dalam bentuk rangkaian kata melalui alat ucap seseorang.

Hurlock (2008:5) menyatakan bahwa “awal masa kanak-kanak umumnya merupakan saat berkembang pesatnya tugas pokok dalam belajar berbicara, yaitu menambah kosakata, menguasai pengucapan kata dan menggabungkan katakata menjadi kalimat”.

Selama masa awal kanak-kanak, anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar bicara. Hal ini disebabkan karena dua hal. Pertama, belajar bicara merupakan sarana pokok dalam sosialisasi. Anak yang mampu berkomunikasi akan mudah mengadakan kontak sosial dan lebih mudah diterima sebagai anggota kelompok teman sebaya dari pada anak yang kemampuan berkomunikasinya terbatas. Kedua, belajar bicara merupakan sarana untuk memperoleh kemandirian. Anak-anak yang tidak dapat mengemukakan keinginan dan kebutuhannya atau yang tidak dapat berusaha agar dimengerti orang lain cenderung diperlakukan untuk selalu dibantu dan tidak berhasil memperoleh kemandirian yang diinginkan.

Berbicara adalah bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan Sedangkan Handayu (2000:15), mengungkapkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang di kombinasikan. Hal yang berbeda dikemukakan oleh Jumaris (2006:17) bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyian artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan, menyatakan pesan, pikiran, gagasan, dan perasaan”. Berbicara adalah ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa.

Sehubungan dengan hal itu Viwwit (2011: 5) menyatakan bahwa berbicara sesungguhnya merupakan bentuk komunikasi manusia yang disuarakan. Berbicara dapat pula diartikan sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan atau menyampaikan pikiran, gagasan, atau perasaan secara lisan. Pendapat lain diungkapkan pula oleh Nuraeni (2003: 87) bahwa berbicara merupakan suatu proses penyampaian informasi, idea tau gagasan dari pendengar sabagai komunikan.

Sedangkan Menurut Mulgrave (2008: 3) mengemukakan bahwa“berbicara itu lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata”. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir-hampir secara langsung apakah sang pembicara memahami atau tidak, baik bahan pembicaraannya maupun para penyimaknya; apakah dia bersikap yang serta dapat menyesuaikan diri atau tidak, pada saat dia mengkomunikasikan gagasan-gagasannya; dan apakah dia waspada serta antusias atau tidak. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata secara lisan untuk mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan untuk menyampaikan pesan.

**c. Pengertian Kemampuan Berbicara**

Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, di samping kemampuan aspek mendengarkan, membaca, dan menulis. Keberanian untuk berbicara, bertanya dan mengungkapkan gagasan sangat mendukung dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia. Untuk itu kemampuan berbicara perlu dikembangkan kepada anak sedini mungkin. Kemampuan merupakan tuntutan utama yang harus dikuasai oleh guru. Guru yang baik harus dapat mengmengungkapkan perasaan dengan kata sifatkan pengetahuan yang dikuasainya

secara lisan.

Sedangkan menurut Nuraeni (2003: 87), “kemampuan berbicara merupakan faktor yang sangat mempengaruhi kemahiran seseorang dalam penyampaian informasi secara lisan”. Sehubungan dengan hal tersebut Isnaini (2000: 91) mengungkapkan bahwa “kemampuan berbicara sebagai kemampuan produktif lisan yang menuntut banyak hal yang harus dikuasai oleh anak, meliputi penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

**d. Indikator Kemampuan Berbicara**

Faktor-faktor kebahasaan yang terkait dengan keterampilan berbicara seperti yang diungkapkan oleh Purba (2009: 24) adalah:

1. Ketepatan pengucapan atau persintakan (bunyi).
2. Penempatan tekanan, jeda, fonem (bunyi bahasa), dan ritme yang sesuai.
3. Pemilihan kata yang baik, konkret dan bervariasi.
4. Ketepatan susunan kata.

Selanjutnya Purba (2009) mengatakan bahwa penilaian indikator berbicara dilakukan dengan unjuk kerja/ performance dan membiasakan anak didik untuk menghasilkan bahasa dan mengemukakan gagasan melaui bahasa yang dipelajarinya.

Menutut PERMEN Nomor 58 Tahun 2009 bahwa indikator kemampuan berbicara anak usia 4 tahun sampai < 5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Mengulang kalimat sederhana.
2. Menjawab pertanyaan sederhana.
3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.
4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal.
5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain.
6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diingatkan atau ketidaksetujuan.
7. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar.

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator kemampuan berbicara yang akan diteliti adalah bermain peran dengan menilai cara anak mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan mengutarakan pendapat kepada orang lain anak TK Islam Al-Abrar Kota Makassar.

1. **Metode Bermain Peran Makro**

"Bermain" (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas,

sehingga arti utamanya mungkin hilang. Bermain merupakan cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak TK sesuai kompetensinya. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak. Permainan yang digunakan di TK merupakan permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu, bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di TK (Depdiknas, 2006).

Harlock (2008) mengatakan bahwa arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Scribd (2011: 34) bahwa:

Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (education games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

Sementara Dworetzky (Moeslichatoen, 1999) memberikan batasan, bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu : (1) motivasi intrinsik, artinya kegiatan bermain dimotivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan, (2) pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan, (3) bukan dikerjakan sambil lalu, bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura, (4) cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, (5) kelenturan, kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Menurut Erikson (1995: 13) hahwa:

Bermain peran makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil, dan bersifat lentur.

Menurut Mulyasa (2004: 141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai–nilai sosial yang kedudukannya sejajar dengan model–model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

* 1. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa kelompok peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
  2. Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bermain pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pameran dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikomotor bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran, peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
  3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide–ide dapat diangkat ke tarap sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam metode tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
  4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem kenyakinan dapat diangkat ke tarap sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikat dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

1. **Pengertian Bermain Peran Makro**

Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang utama dalam kehidupannya, artinya seluruh waktu yang dimiliki anak, di mana saja, kapan saja, dan dalam kondisi apa saja, selalu dihabiskan untuk kegiatan bermain. Menurut Mutiah (2012: 115) pengertian “bermain peran makro adalah, anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu”.

Selanjutnya, Widyatmoko (2011: 3-4) mengemukakan bahwa:

Main peran adalah main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun.

Menurut [Darunnajah (2011](http://darunnajahkindergarten.com/2011/metode-pembelajaran-tk/):2) bahwa “sentra bermain peran makro dapat menggunakan anak sebagai model”. Sedangkan, Mutiah (2012:115) juga mengemukakan bermain peran makro adalah:

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan praakademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat keduanya maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran disebut juga bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia 3 – 6 tahun. Bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengadilan diri, keterampilan spasial, afeksi, dan keterampilan kognisi. Bermain peran memungkinkan anak memproyeksikan dirinya kemasa depan dan menciptakan kembali masa lalu.

1. **Fungsi Metode Bermain Peran Makro**

”Main peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun” (Erikson, 1995:5). Bermain peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura.

Menurut Scribe (2011:36) manfaat bermain peran adalah sebagai berikut:

(1) membantu siswa menemukan makna dirinya dalam kelompok; (2) membantu siswa memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok; (3) memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah; (4) memberi siswa pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi (Gowen dalam Erikson, 1995).

Menurut Isenberg (Scribd, 2011:1), manfaat metode bermain peran adalah:

1. Bagi perkembangan aspek fisik
2. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar
3. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian
4. Bagi perkembangan aspek konisi
5. Bagi perkembangan alat penginderaan
6. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari,
7. Sebagai media terapi
8. Sebagai media intervensi.

Berikut uraian kedelapan aspek diatas, yaitu sebagai berikut:

Bagi perkembangan aspek fisik : Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar : Dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, dan mata). Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan relaks. Bagi perkembangan aspek kondisi: dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya. Bagi perkembangan alat penginderaan: aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari. Sebagai media terapi, karena selam bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak. Sebagai media intervensi: bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain peran adalah membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu dan selain itu bain peran diyakini sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.

1. **Tujuan Bermain Peran Makro**

Widyatmoko (2011: 4-5) mengemukakan bahwa tujuan Sentra Main Peran adalah sebagai berikut:

1. Untuk menampilkan kembali pengalaman yang didapat melalui panca indera dengan menampilkan dalam bentuk perilaku pura-pura.
2. Memberikan kekuatan sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, pengendalian diri.
3. Untuk meningkatkan perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun.
4. Sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.
5. Mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran atau *simbolik play* anak usia dini.
6. Dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, pra membaca, dan pra menulis.
7. Dapat melatih kemampuan memerankan suatu peran menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita.
8. Dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan, dan inisiatif.

Sedangkan menurut Scribe (2011: 35) bahwa metode bermain peran digunakan dengan tujuan:

1. Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan.
2. Agar dapat memahami sebab akibat suatu kejadian.
3. Sebagai penyalur/ pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu.
4. Sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan keutuhab siswa.
5. Pembentukan konsep diri (self concept).
6. Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian dan keaadaan.
7. Menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan.
8. Membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berfikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
9. Alat hubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya.
10. Membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berfikir kritis analitis berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.
11. Melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan digunakannya metode bermain peran makro yaitu agar anak dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, melatih daya pikir anak sehingga anak lebih mudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru, meningkatkan kreatifitas anak, serta dapat memperkenalkan materi pembelajaran kepada anak tanpa proses mencatat.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran Makro**

Hafiz (2012:1) mengemukakan kelebihan Metode Bermain Peran Makro adalah:

1. Dapat berkesan dengan kuat dalam ingatan atau dapat merupakan pengalaman yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi anak sehingga kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan semangat dan semangat optimism dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan

social yang tinggi.

1. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan menyebutkan kata-kata yang dikenal anak sendiri.
2. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan professional anak dan dapat menumbuhkan kesempatan bagi lapangan kerja anak.

Selain memiliki kelebihan Metode Bermain Peran Makro juga memiliki kekurangan, seperti halnya yang diungkapkan oleh Hafiz (2012:1) yaitu sebagai berikut:

1. Bermain Peran Makro memerlukan waktu yang relative panjang/ banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran makro mengalami kegagalan, bukan hanya dapat memberi kesan yang kurang baik,

tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

1. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan menggunakan bermain peran makro.
2. Pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode bermain peran makro.

Berdasarkan pendapat Hafiz di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro memiliki kelebihan yang berdampak pada perkembangan anak didik dan guru, serta memiliki kekurangan dalam hal pengaturan alokasi waktu agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

1. **Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran Makro**

Erikson (1995: 4) mengemukakan bahwa mutu pengalaman main peran tergantung pada variabel di bawah ini:

1. Cukup waktu untuk bermain ( paling sedikit satu jam).
2. Ruang yang cukup, sehingga perabotan tidak penuh sesak, alat-alat mudah dijangkau.
3. Alat-alat untuk mendukung bermacam-macam adegan main.
4. Adanya pengalaman yang sama sebelum main.
5. Orang dewasa yang dapat memberi dukungan bila dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak.
6. Sentra main peran harus ada di dalam dan di luar
7. Tema untuk main peran tentang lingkungan terdekat dengan anak dan tema lain yang diminati anak.

Untuk itu, kualitas pengalaman main peran tergantung pada beberapa faktor, antara lain; (1) cukup waktu untuk bermain, (2) ruang yang cukup, (3) adanya peralatan untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.

Menurut Erikson (1995:5) langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran adalah sebagai berikut:

Pengelolaan Kegiatan Main Peran

* + - 1. Pijakan Lingkungan

1. Menata bahan-bahan yang cukup dan beragam
2. Menyediakan bahan main yang mendukung pengenalan keaksaraan
3. Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif

Pengelolaan Kegiatan Main Peran

* + - 1. Pijakan Sebelum Main

1. Membaca/ bercerita dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema
2. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan
3. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
4. Menjelaskan rangkaian waktu main
   1. Menentukan bahan main yang akan dipilih
   2. Bermain
   3. Melaporkan hasil yang sudah dikerjakan
   4. Membereskan kembali bahan main
   5. Memilih bahan main lainnya

Pengelolaan Kegiatan Main Peran

* + - 1. Pijakan Selama Main

1. Memberikan anak waktu untuk bermain (1 jam)
2. Mengembangkan dan memperluas bahasa anak
3. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya
4. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak

Pengelolaan Kegiatan Main Peran

* + - 1. Pijakan Setelah Main

1. Merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman main dan saling menceritakan pengalaman mainnya
2. Membereskan bahan dan hasil main dengan cara pengelompokan, mengurutkan bahan main secara tepat

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu–isu, serta menjelaskan peran yang dimainkan.

Sedangkan Suyanto (2005: 7) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran yaitu:

1. menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik,
2. memilih partisipasi/peran,
3. menyusun tahap–tahap peran,
4. menyiapkan pengamat,
5. pemeranan
6. diskusi dan evaluasi
7. pemeranan ulang
8. diskusi dan evaluasi tahap kedua,
9. membagi pengalaman dan mengambil keputusan.

Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat menjelaskan masalah yang hangat dan aktual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik serta memungkinkan berbagai alternatif pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimasukkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah tahap ini. Sangat penting didalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran makro adalah sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.
5. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.
7. Pementasan ulang.
8. Evaluasi meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain.
9. Kesimpulan.
10. **Kerangka Pikir**

Bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang mendasari dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata dengan pengucapannya (berbicara), konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan spasial, afeksi dan keterampilan kognisi. Kualitas pengalaman main peran tergantung pada beberapa faktor, antara lain (1) cukup waktu untuk bermain, (2) ruang yang cukup, dan (3) adanya peralatan untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.

Saat memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan pra-akademis seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan yang lain dan berkomunikasi (berbicara) dengan teman bermain perannya.

Masalah yang dihadapi guru TK Al Abrar Kota Makassar yaitu rendahnya kemampuan berbicara anak. Untuk itu, salah satu upaya guru di TK Al-Abrar Makassar mengajarkan anak didiknya dalam berbicara, dengan kolaborasi penulis sebagai peneliti yaitu dengan metode bermain peran makro bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak. Dengan adanya penelitian tentang metode bermain peran makro ini maka diupayakan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Al Abrar Kota Makassar dalam aspek mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan mengutarakan pendapat kepada orang lain anak. Untuk itu tampilan skema kerangka pikir dengan didasari teori berikut ini.

**SKEMA KERANGKA PIKIR**

Rendahnya kemampuan berbicara anak di TK Al-Abrar Kota Makassar

Metode Bermain Peran Makro

1. menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik,
2. memilih partisipasi/peran,
3. menyusun tahap–tahap peran,
4. menyiapkan pengamat,
5. pemeranan
6. diskusi dan evaluasi
7. pemeranan ulang
8. diskusi dan evaluasi tahap kedua,
9. membagi pengalaman dan mengambil keputusan.

Meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Al-Abrar Kota Makassar

Indikator kemampuan berbicara yaitu menilai:

mengulang kalimat sederhana,

menjawab pertanyaan sederhana,

mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan

mengutarakan pendapat kepada orang lain.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir, dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : “Jika metode bermain peran makro digunakan dalam pembelajaran maka, bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Al-Abrar Makassar”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian** 
     1. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian deskriptif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini untuk mendeskripsikan aktifitas anak dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan. Data yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran makro di TK Al-Abrar Makassar.

1. **Jenis penelitan**

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas atau (*classroom action research*) dengan alur kerja berupa refleksi diri berulang yaitu: perencanaan, tindakan, obsevasi (pengamatan), refleksi, perencanaan ulang, tindakan, obsevasi (pengamatan), refleksi dan seterusnya jika pelaksanaan tindakan pada siklus sebelumnya belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang ingin dicapai penulis adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain makro di TK Al-Abrar Makassar dan yang menjadi sasaran utamanya guru dan anak didiknya saling bersinergis dalam kegiatan permainan yang dilakukan dengan memberi pemahaman dan penjelasan yang dapat dipahami anak dalam permainan.

25

* 1. **Setting dan Subjek Penelitian**

1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Abrar Makassar, penelitian memilih taman kanak-kanak tersebut berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

* 1. Masih ditemukannya anak yang kurang bisa berbicara dengan baik.
  2. Interaksi antara teman kelas untuk berkomunikasi masih kurang.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan anak-anak Tk Al-Abrar Makassar pada kelas kelompok B dengan jumlah 15 orang anak, dan yang diambil sampel penelitian 15 orang anak.

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sesuai tahapan/ siklusnya. Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan digambarkan sebagai berikut :

Refleksi

Siklus I

Pengamatan

Perencanaan

Pengamatan

Siklus II

Pelaksanaan

Pelaksanaan

Refleksi

Perencanaan

kesimpulan

Gambar 3.1: Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2008:16)

Berdasarkan gambar model penelitian tindakan kelas tersebut, dapat dijelaskan dalam rincian sebagai berikut:

1.Siklus Pertama

* + 1. Tahap Perencanaan. Pada siklus pertama perencanaan disusun secara fleksibel untuk mengantisipasi berbagai pengaruh yang ada di lapangan sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara efektif. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :
       1. Menyusun lembar pengamatan mengenai aktivitas mengajar guru dan belajar anak didik.
       2. Membuat skenario pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran makro.
       3. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.
       4. Menyiapkan ruang dan waktu yang cukup untuk bermain.
    2. Tahap Pelaksanaan. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran yang telah disusun berdasarkan langkah-langkah metode bermain peran makro. Dalam scenario pembelajaran harus menonjolkan tindakan yang ingin diterapkan, yaitu metode bermain peran makro dan keaktifan dalam menerima pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
    3. Tahap Pengamatan. Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan permainan berlangsung dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan terhadap perilaku dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku guru terhadap anak didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah metode bermain peran makro.
    4. Tahap Refleksi. Merupakan kegiatan mengkaji atau menelaah hasil yang dicapai selaku kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran membaca berlangsung dan menjadi masukan untuk pelaksanaan siklus kedua.
  1. Siklus Kedua
     1. Tahap Perencanaan

Pada siklus kedua relatif sama dengan siklus pertama, tetapi pada siklus ini dilakukan pembenahan yang dianggap perlu.

* + 1. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini pelaksanaan sama dengan siklus yang pertama, hanya saja kegiatan ini dibuat lebih menarik agar memberi motivasi pada anak-anak untuk melaksanakan kegiatan bermainnya lebih baik.

* + 1. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini semua kelompok sudah mendapat giliran untuk bermain, yaitu dengan metode bermain peran makro untuk peningkatan kemampuan berbicara anak. Pada tahap ini peneliti dan guru bekerjasama melihat hasil permainan tersebut, dengan penilaian per anak didik yang mana yang memahami permainan dan yang mana yang tidak memahami permainan atau diam saja.

* + 1. Tahap Refleksi

Merupakan kegiatan pengkajian hasil-hasil yang dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara anak didik di TK Al-Abrar Makassar. Siklus kedua ini sekaligus mengkaji keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan membandingkan hasil yang dicapai pada siklus pertama dan siklus kedua, kemudian disesuaikan dengan indikator keberhasilan pembelajaran yang diterapkan yaitu kategori mampu.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini diperlukan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

* 1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan mengadakan pengamatan lapangan. Observasi ini digunakan untuk mengamati aktifitas belajar anak dan aktifitas mengajar guru sebagai objek dalam penelitian ini. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan format observasi dengan model check list.

* 1. Tes Perlakuan

Tes perlakuan ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mamantau peningkatan anak dalam mencapai indikator kemampuan berbicara yaitu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan mengutarakan pendapat kepada orang lain anak dalam bermain peran makro.

* 1. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data-data berupa informasi atau laporan tertulis yang diperlukan dalam penelitian, misalnya hasil belajar anak dengan metode bermain peran makro bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak didik.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah berupa hasil observasi dan dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Dimana data yang dimaksud adalah untuk menggambarkan aktifitas mengajar guru dan belajar anak dalam pembelajaran yaitu dengan metode bermain peran makro bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak, dan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran itu berhasil setiap siklusnya, data dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran.

Penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada buku pedoman penilaian di taman kanak-kanak oleh Departemen Pendidikan Nasional (2005) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.1** Kategori Penilaian Hasil Belajar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kategori** | **Simbol** | **Penilaian** |
| 3 | Sangat Baik | B | Jika anak didik sangat mampu melakukan aspek penilaian |
| 2 | Baik | C | Jika anak didik mampu melakukan aspek penilaian |
| 1 | Masih perlu bimbingan | K | Jika anak didik kurang mampu melakukan aspek penilaian |

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

* + 1. **Hasil Penelitian**

Penelitian diawali dengan observasi terhadap objek penelitian yaitu anak dan guru Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui kondisi awal kualitas kemampuan berbicara anak yang selanjutnya dijadikan dasar pelaksanaan tindakan pada setiap siklusnya.

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) analisis dan refleksi. Berikut penjabaran dari masing-masing tahapan tiap siklus yang dilaksanakan dalam kemampuan berbicara anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Berikut adalah deskripsi dari kondisi awal (pratindakan) dan deskripsi pelaksanaan tindakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Makro Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.”

**1. Kondisi Awal (Pratindakan)**

Pengamatan kondisi pratindakan dilakukan untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti melakukan proses penelitian. Pengamatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung dengan guru dan anak. Pengamatan dilakukan hanya satu kali. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran di kelompok B dalam kemampuan berbicara anak.

31

Pengamatan tersebut dilakukan pada hari senin tanggal 12 Desember 2011. Pengamatan langsung dilaksanakan selama proses pembelajaran berbicara berlangsung di kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar. Hasil dari pengamatan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Metode Mengajar yang Diterapkan oleh Guru

Guru selama ini hanya menggunakan metode yang kurang inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak. Guru hanya sesekali membacakan materi. Setelah anak mengetahui materi, anak ditugasi untuk mengerjakan soal. Hal tersebut membuat anak merasa pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan monoton, terutama dalam pembelajaran berbicara yang seharusnya anak merasakan pembelajaran menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru belum mengembangkan metode pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru dan peneliti berdiskusi dan berkolaborasi sehingga menghasilkan kesepakatan bahwa untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran berbicara adalah dengan menggunakan metode bermain peran makro.

b. Pengelolaan Kelas oleh Guru

Observasi lapangan yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berbicara di kelompok B antara lain menemukan kesulitan pada guru dalam mengelola kelas. Ada sebagian anak yang asik berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung, sehingga terkadang suara dari guru tidak terdengar jelas. Ada anak yang mondar-mandir ke tempat duduk temannya hanya untuk meminjam penggaris, pensil, atau penghapus yang sekiranya tidak begitu penting. Ada juga anak yang minta ijin untuk ke kamar kecil. Dalam observasi lapangan ditemukan juga anak yang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Tetapi anak yang memperhatikan hanya sebagian kecil saja sehingga kondisi kelas kurang begitu mendukung untuk pencapaian hasil pembelajaran yang maksimal.

c. Kemampuan berbicara

Selama proses pembelajaran berlangsung anak terlihat kesulitan dalam berbicara. Mereka merasa kesulitan dalam mengungkapkan pikirannya dalam bentuk lisan. Selain itu anak juga merasa kesulitan dalam penggunaan mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana yang tepat dalam kalimat-kalimat cerita. Hal lain yang membuat mereka kesulitan dalam berbicara yaitu mereka tidak bisa mengungkapkan isi cerita secara keseluruhan dan runtut.

Pembelajaran berbicara yang dilaksanakan yaitu anak langsung ditugasi untuk mendengarkan kemudian memperagakannya di depan kelas tanpa dibekali dengan pengetahuan yang cukup mengenai tujuan berbicara, manfaat berbicara, dan penggunaan mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana yang tepat. Penilaian yang dilakukan guru dalam pembelajaran berbicara juga belum mengacu pada aspek-aspek penilaian dalam kriteria penilaian berbicara misalnya mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana , mengulang kalimat sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, dan mengutarakan pendapat kepada orang lain. Guru selama ini menggunakan penilaian berbicara hanya berdasarkan panjang pendeknya cerita. Sehingga anak dalam mengerjakan tugas berbicara lebih mementingkan memperbanyak dan memperpanjang cerita meskipun kata-katanya diulang serta mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana nya tidak tepat, tanpa menghiraukan tujuan dari berbicara yaitu memberikan gambaran yang jelas dan runtut. Hal tersebut diperoleh dari hasil berbicara anak sebelum dilaksanakannya tindakan.

Anak masih mengalami kesulitan dalam berbicara yang baik. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan berbicara anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar masih rendah.

**2. Pelaksanaan Penelitian**

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Siklus pertama terdiri dari dua pertemuan, dan siklus kedua juga terdiri dari dua pertemuan. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran yang tiap jam terdiri dari 30 menit. Masing-masing siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**a. Siklus I**

**1) Perencanaan Siklus I Pertemuan 1**

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Februari 2012 di ruang guru Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar. Peneliti dan guru kelompok B mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Akhir diskusi diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I akan dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis pada tanggal 7 dan 9 Februari 2012.

Tahap perencanaan siklus I pertemuan 1 meliputi kegiatan sebagai berikut:

* + - 1. Menyusun lembar pengamatan mengenai aktivitas mengajar guru dan belajar

anak didik.

* + - 1. Membuat scenario pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran makro.
      2. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.
      3. Menyiapkan ruang dan waktu yang cukup untuk bermain.

Pembelajaran yang direncanakan adalah pembelajaran berbicara yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran makro. Penggunaan metode bermain peran makro tersebut ditujukan supaya proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh bisa lebih baik dari pada pembelajaran yang sebelumnya. Ide penggunaan metode bermain peran makro didapatkan dari diskusi yang telah dilaksanakan oleh guru kelompok B dan peneliti menanggapi proses dan hasil pembelajaran berbicara sebelumnya.

**2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1**

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2012. Tindakan dilaksanakan selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit). Pembelajaran dilaksanakan di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 ini guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai partisipan pasif dengan duduk di tempat duduk paling belakang dan terpisah dari deretan tempat duduk anak untuk mengamati jalannya pembelajaran.

Urutan pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.
5. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.
7. Pementasan ulang.
8. Evaluasi meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain.
9. Kesimpulan.

Tindakan pada siklus I pertemuan 1 diakhiri dengan hasil berbicara anak melalui metode bermain peran makro yang akan dianalisis untuk perbaikan pada siklus I pertemuan 2.

**3) Pengamatan Siklus I Pertemuan 1**

Peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar dengan materi berbicara. Pengamatan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Februari 2012.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1, guru mengajarkan materi berbicara dengan menggunakan metode bermain peran yang sebelumnya belum diterapkan. Pengamatan tidak hanya pada kegiatan anak saja tetapi kegiatan guru dalam pembelajaran pun juga diamati. Hal yang diamati antara lain adalah penerapan penggunaan metode bermain peran makro. Selain itu kegiatan evaluasi juga tidak terlepas dari pengamatan peneliti.

Berdasarkan kegiatan tersebut, secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek guru pada siklus I pertemuan 1 sebagai berikut:

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dikategorikan kurang .

Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan baik.

Guru menyiapkan skenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema, dikategorikan kurang.

Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam skenario, dikategorikan kurang.

Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi skenario, dikategorikan cukup.

Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya, dikategorikan kurang.

Guru melakukan evaluasi, dikategorikan cukup.

Guru membuat kesimpulan, dikategorikan kurang.

Sedangkan secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek anak pada siklus I pertemuan 1 yaitu sebagai berikut:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru, dikategorikan kurang.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan cukup.
3. Anak menerima scenario bermain peran, dikategorikan baik.
4. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario, dikategorikan kurang.
5. Anak bermain peran, dikategorikan cukup.

**4) Refleksi Siklus I Pertemuan 1**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil berbicara anak, guru dan peneliti berdiskusi dan melakukan refleksi sebagai berikut:

Guru masih kurang focus terhadap tujuan yang ingin dicapai, guru tidak memiliki persiapan dalam menyiapkan skenario/naskah, guru masih bingung membagi peran kepada masing-masing kelompok anak, guru hanya menunjuk kelompok yang dianggap mampu menampilkan pementasannya, dan guru agak keliru dalam membuat kesimpulan.

Anak-anak masih cenderung belum bisa berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru dan tiap-tiap anak belum bisa menguasai peran yang terdapat dalam scenario.

**5) Perencanaan Siklus I Pertemuan 2**

Peneliti dan guru kelompok B mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian pada siklus I pertemuan 2. Pada akhir diskusi diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2 akan dilaksanakan pada hari Kamis pada tanggal 9 Februari 2012.

Tahap perencanaan siklus I pertemuan 2 meliputi kegiatan sebagai berikut:

* + - 1. Menyusun lembar pengamatan mengenai aktivitas mengajar guru dan belajar anak didik.
      2. Membuat scenario pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran makro.
      3. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.
      4. Menyiapkan ruang dan waktu yang cukup untuk bermain.

Pembelajaran yang direncanakan sama dengan pelasanaan pada siklus I pertemuan 1 adalah pembelajaran berbicara yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran makro. Penggunaan metode bermain peran makro tersebut ditujukan supaya proses dan hasil pembelajaran yang diperoleh bisa lebih baik dari pada pembelajaran pada siklus I pertemuan 1.

**6) Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2**

Tindakan siklus I pertemuan 2 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2012 selama dua jam pelajaran (2 x 30 menit), di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2 ini sama halnya dengan pertemuan 1 yaitu guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar mengajar, sedangkan peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran.

Adapun urutan pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.
5. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.
7. Pementasan ulang.
8. Evaluasi meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana , mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain.
9. Kesimpulan.

Tindakan pada siklus I pertemuan 2 ini diakhiri dengan hasil berbicara anak, sama halnya dengan tahapan pada siklus I pertemuan 1 yakni melalui metode bermain peran makro yang akan dianalisis untuk perbaikan pada siklus II.

**7) Pengamatan Siklus I Pertemuan 2**

Peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar dengan materi berbicara. Pengamatan ini dilaksanakan pada hari hari Kamis tanggal 9 Februari 2012.

Berdasarkan kegiatan tersebut, secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek guru pada siklus I pertemuan 2 sebagai berikut:

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dikategorikan cukup.

Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang,

dikategorikan baik.

Guru menyiapkan skenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema, dikategorikan cukup.

Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam skenario, dikategorikan kurang.

Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi skenario, dikategorikan cukup.

Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya, dikategorikan kurang.

Guru melakukan evaluasi, dikategorikan baik.

Guru membuat kesimpulan, dikategorikan cukup.

Sedangkan secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek anak pada siklus I pertemuan 2 yaitu sebagai berikut:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru, dikategorikan cukup.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan cukup.
3. Anak menerima scenario bermain peran, dikategorikan baik.
4. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario, dikategorikan kurang.
5. Anak bermain peran, dikategorikan cukup.

**8) Refleksi Siklus I Pertemuan 2**

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil berbicara anak, guru dan peneliti

berdiskusi dan melakukan refleksi sebagai berikut:

1. Permodelan dengan anak yang terlatih ternyata kurang mendapatkan perhatian karena anak sudah sering melihat mengutarakan pendapat kepada orang lain dari anak tersebut di depan kelas sebagai model dalam pembelajaran biasanya. Perbaikannya pada siklus II yang digunakan sebagai model adalah anak yang jarang sekali terlihat di depan kelas.
2. Anak masih enggan maju ke depan apabila diurutkan absen. Sebagai perbaikan pada siklus II anak yang maju ke depan didahulukan yang sudah siap.
3. Anak belum menggunakan menjawab pertanyaan sederhana dengan tepat serta mengungkapkan perasaan dengan kata sifat yang datar dan menyebutkan kata-kata yang dikenal yang kurang maksimal. Perbaikan pada siklus II adalah pelaksanaan pembelajaran berbicara melalui metode bermain peran makro lebih ditekankan pada penggunaan menjawab pertanyaan sederhana yang tepat dalam kalimat serta mengungkapkan perasaan dengan kata sifat dan menyebutkan kata-kata yang dikenal yang baik.

**b. Siklus II**

**1) Perencanaan Siklus II Pertemuan 1**

Bertolak dari hasil pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus I pertemuan 1 dan 2, peneliti dan guru yang bersangkutan mengadakan diskusi untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I. Hasil dari diskusi tersebut akan diterapkan pada siklus II. Kegiatan diskusi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Februari 2012 di ruang guru Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Peneliti dan guru akhirnya sepakat untuk memperbaiki pembelajaran berbicara melalui metode bermain peran makro pada siklus II dengan penekanan pada penggunaan mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana yang baik dalam berbicara. Selain itu juga direncanakan supaya guru memberikan motivasi yang lebih kepada anak untuk berani bertanya kepada guru.

Akhirnya disepakati bahwa jadwal tindakan siklus II pertemuan 1 akan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2012. Pembelajaran berlangsung selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit). Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

**2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1**

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2012. Tindakan dilaksanakan selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit). Pembelajaran dilaksanakan di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Pelaksanaan tindakan siklus II prtemuan 1 ini guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar mengajar. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

Urutan pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.
5. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.
7. Pementasan ulang.
8. Evaluasi meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain.
9. Kesimpulan.

**3) Pengamatan Siklus II Pertemuan 1**

Peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar dengan materi berbicara melalui metode bermain peran makro. Pengamatan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Februari 2012 pada.

Berdasarkan kegiatan tersebut, secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek guru pada siklus II pertemuan pertama sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dikategorikan baik .
2. Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan baik.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema, dikategorikan baik.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario dikategorikan cukup.
5. Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai

dengan isi scenario, dikategorikan cukup.

1. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya, dikategorikan cukup.
2. Guru melakukan evaluasi, dikategorikan baik.
3. Guru membuat kesimpulan, dikategorikan cukup.

Sedangkan secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek anak pada siklus II yaitu sebagai berikut:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru, dikategorikan baik.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan baik.
3. Anak menerima scenario bermain peran, dikategorikan baik.
4. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario, dikategorikan cukup.
5. Anak bermain peran, dikategorikan cukup.

**4) Refleksi Siklus II Pertemuan 1**

Tindakan siklus II pertemuan 1 yang dilaksanakan selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit) ini menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu anak telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan akan tetapi masih ada indikator guru dan anak yang dilaksanakan secara kurang maksimal. Untuk itu, peneliti menyarankan agar melanjutkan ke-pertemuan 2 agar hasil yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

**5) Perencanaan Siklus II Pertemuan 2**

Bertolak dari hasil pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II

pertemuan 1, maka peneliti dan guru yang bersangkutan mengadakan diskusi untuk mengatasi kekurangan yang ada pada siklus II pertemuan 1. Hasil dari diskusi tersebut akan diterapkan pada siklus II pertemuan 2. Kegiatan diskusi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Februari 2012 di ruang guru Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Peneliti dan guru akhirnya sepakat untuk memperbaiki pembelajaran berbicara melalui metode bermain peran makro pada siklus II pertemuan 1 dengan penekanan pada penggunaan mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana yang baik dalam berbicara. Selain itu juga direncanakan supaya guru memberikan motivasi yang lebih kepada anak untuk berani bertanya kepada guru.

Akhirnya disepakati bahwa jadwal tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2012. Pembelajaran berlangsung selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit). Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar. Pada perencanaan siklus kedua relatif sama dengan siklus I pertemuan 1 dan 2 serta siklus II pertemuan 1, tetapi pada siklus II pertemuan 2 dilakukan pembenahan yang dianggap perlu.

**6) Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2**

Tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2012 selama satu jam pelajaran (2 x 30 menit), di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar. Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 2 ini sama halnya seperti pada pertemuan pertama yaitu guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan belajar mengajar, sedangkan peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap proses pembelajaran.

Adapun urutan pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.
5. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.
7. Pementasan ulang.
8. Evaluasi meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana , mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal, mengutarakan pendapat kepada orang lain.
9. Kesimpulan.

**7) Pengamatan Siklus II Pertemuan 2**

Peneliti mengamati guru yang sedang mengajar di ruang Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar dengan materi berbicara melalui metode bermain peran makro. Pengamatan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Februari 2012. Berdasarkan kegiatan tersebut, secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek guru pada siklus II pertemuan 2 sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dikategorikan baik.
2. Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan baik.
3. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema, dikategorikan baik.
4. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario, dikategorikan baik.
5. Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario, dikategorikan baik.
6. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya, dikategorikan baik.
7. Guru melakukan evaluasi, dikategorikan baik.
8. Guru membuat kesimpulan, pada dikategorikan cukup.

Sedangkan secara garis besar diperoleh gambaran tentang jalannya pembelajaran berbicara dari aspek anak pada siklus II pertemuan 2 yaitu sebagai berikut:

1. Anak mendengarkan penjelasan guru, dikategorikan baik.
2. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang, dikategorikan baik.
3. Anak menerima scenario bermain peran, dikategorikan baik.
4. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario, dikategorikan baik.
5. Anak bermain peran, dikategorikan baik.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua guru mengajarkan materi berbicara melalui metode bermain peran makro yang ditekankan pada penggunaan mengulang kalimat sederhana. dan menjawab pertanyaan sederhana yang baik.

**8) Refleksi Siklus II Pertemuan 2**

Tindakan siklus II yang dilaksanakan selama dua pertemuan masing-masing satu jam pelajaran (2 x 30 menit) ini menunjukkan hasil yang diharapkan yaitu anak telah mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan pengamatan dan analisa hasil kemampuan berbicara anak maka guru dan peneliti sepakat untuk mengakhiri siklus tindakan penelitian dalam pembelajaran berbicara ini.

**B. Pembahasan**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini didapatkan hasil diantaranya adalah perubahan tingkah laku anak pada saat pembelajaran, perubahan cara mengajar guru dan perubahan hasil kemampuan berbicara dari anak.

Bardasarkan hasil observasi terhadap aktivitas anak dapat dilihat adanya kemajuan yang sangat baik. Keaktivan anak berangsur-angsur meningkat, keberanian anak meningkat, Kreativitas dan inisiatif anak meningkat. Observasi yang dilaksanakan bukan hanya pada aktivitas anak saja, aktivitas guru juga diobservasi. Hasil observasi aktivitas guru dari siklus I sampai dengan siklus II . Sedangkan hasil observasi aktivitas anak dari siklus I sampai dengan siklus II.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas guru. Kegiatan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pada akhir siklus jauh lebih baik dari pada siklus I. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I ke siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I, anak telah mengalami peningkatan dalam menggunakan menjawab pertanyaan sederhana , mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, dan menyebutkan kata-kata yang dikenal pada pembelajaran berbicara seperti pada lampiran 7 , hasil berbicara anak pada siklus I dibuat grafik sebagai berikut:

Gambar 4.1. Hasil Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Keterangan:

* + 1. Wirgo
    2. Muh. Aul
    3. Ali
    4. Firman
    5. ishaq
    6. Nifta
    7. Ghiza
    8. Fifa
    9. Indy
    10. Rahma
    11. Aqikah
    12. Sofa
    13. Marwa
    14. Kiki
    15. Nadin

= mengulang kalimat sederhana

= menjawab pertanyaan sederhana

= mengungkapkan perasaa dengan kata sifat

= menyebutkan kata-kata yang dikenal

= mengutarakan pendapat kepada orang lain

Siklus I yang telah dilaksanakan ternyata masih terdapat kelemahan. Kelamahan tersebut adalah masih kurang tepatnya penggunaan menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, dan menyebutkan kata-kata yang dikenal oleh anak. Kelemahan tersebut diperbaiki dalam pembelajaran berbicara pada siklus II dengan lebih menekankan pada penggunaan menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, dan menyebutkan kata-kata yang dikenal yang baik.

Siklus II dilaksanakan tindakan berupa penerapan penggunaan menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, dan menyebutkan kata-kata yang dikenal yang baik dalam pembelajaran berbicara seperti pada lampiran 8 halaman. Hasil kemampuan berbicara pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 4.2. Hasil Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

Keterangan:

* + 1. Wirgo
    2. Muh. Aul
    3. Ali
    4. Firman
    5. ishaq
    6. Nifta
    7. Ghiza
    8. Fifa
    9. Indy
    10. Rahma
    11. Aqikah
    12. Sofa
    13. Marwa
    14. Kiki
    15. Nadin

= mengulang kalimat sederhana

= menjawab pertanyaan sederhana

= mengungkapkan perasaa dengan kata sifat

= menyebutkan kata-kata yang dikenal

= mengutarakan pendapat kepada orang lain

Dalam pelaksanaan tahap siklus II, telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam hal penekanan penggunaan menjawab pertanyaan sederhana , mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, dan menyebutkan kata-kata yang dikenal yang baik. Dalam pelaksanaan siklus II ini banyak anak telah melakukan pertanyaan langsung kepada guru sehingga anak lebih berani dan termotivasi.

Berdasarkan hasil kemampuan berbicara anak siklus II di atas dapat diketahui kondisi akhir dari kemampuan berbicara anak. Anak yang masih dibawah kriteria adalah 4 anak (26,67%). Anak yang telah mencapai target adalah 11 anak (73,33%).

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan didalam dua siklus dengan penggunaan metode bermain peran makro dalam kemampuan berbicara pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbicara pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran makro. Hal tersebut terlihat dari aktivitas anak dalam proses pembelajaran yang semakin meningkat dalam setiap siklusnya, yaitu hasil pengamatan guru pada siklus I dan meningkat pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut diatas, ternyata hipotesis yang telah dirumuskan terbukti kebenarannya artinya ternyata langkah pembelajaran melalui metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Abrar Kota Makassar.

**B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut diatas beberapa saran yang dapat

dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dan sekaligus sebagai bahan uraian penutupan skripsi ini adalah :

1. Bagi sekolah

54

Mengupayakan pengadaan berbagai alat dalam mengasah kemampuan berbicara anak khususnya kelompok B baik permintaan maupun swadaya sekolah. Sehingga lebih menunjang dalam kemampuan berbicara secara lebih nyata sekaligus meningkatkan aktivitas belajar anak.

2. Bagi guru

Mempersiapkan secara cermat perangkat pendukung pembelajaran dan fasilitas belajar yang diperlukan karena sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh pada proses dan hasil kemampuan berbicara.

3. Bagi anak

Anak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, selalu melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru dan meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto.2008. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Diva Press; Yogyakarta

David .K.2008. *Taktik Psikologis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Darunnajah. 2011. *Metode Pembelajaran TK*. (online). http:// darunnajah kindergarten. com/ 2011/ metode-pembelajaran-tk/. (diakses desember 2011)

Depdikbud. 2006. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.

Erikson. 1995. *Metode Pembelajaran TK*. Jakarta: PT Grasindo.

Handayu. 2000. *Pengetesan Kemampuan Membaca Secara Komulatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Hafiz. 2012. *Metode Sosiodrama Dan Bermain Peran*. (online). Alhafiz84.wordpress.com/2012/01/16…(diakses desember 2011)

Harlock. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara

Isnaini Yulianita Hafi. 2000. *Reproduktif Anak dalam Keterampilan Berbahasa*. Yogyakarta: IKIP

Jumaris.M.2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak Pedoman Bagi Orang Tua Dan Guru*. Jakarta; PT Grasindo

Marquis. 1957. *Ilmu Aplikasi Pendidikan Bagian I: Ilmu Teoretis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Moeslichatoen, 1999, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Rineka Cipta

Mulgrave . 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara

Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mutiah. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

56

Nureni. 2003. *Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Daya Cipta Melalui Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-Kanak*; Jurnal Penelitian Pendidikan Vo.3 No. 1 April 2003.

Nurhasana. 2007. *Kemampuan Berbicara*. Jakarta: Yayasan Gema Pratasa

Poerwadarminta. 2007*. Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung: Balai Pustaka

Purba.2009. *Indicator Keterampilan Berbicara*. (online). [www.bpplsp-reg-1.go.id/../read.php](http://www.bpplsp-reg-1.go.id/../read.php). (diakses desember 2011)

Scribd. 2011. *Metode Pembelajaran*. (online). http://ml.scribd. com/doc/13065635/ Metodemetode-pembelajaran. (diakses desember 2012)

\_\_\_\_\_. 2011. *Manfaat Bermain*. (online). [http://www.scribd.com/ doc/17450340/ manfaat-bermain](http://www.scribd.com/%20doc/17450340/%20manfaat-bermain). (diakses desember 2012)

Suyanto.2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta;Hikayat Publishing.

Tarigan.1998. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Tuminto. 2007. *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: Rajawali Pres.

Viwwit. 2011. *Pengertian Berbicara*. (online). [www.scribd.com/../Pengertian](http://www.scribd.com/../Pengertian) Berbicara. (diakses desember 2011)

Widyatmoko. 2011. *Model Pembelajaran Sentra Main Peran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Sleman: Team Pengembang Juklak Model Pembelajaran Paud.

**Lampiran**

**Lampiran 5**

67

**FORMAT OBSERVIASI PEMBELAJARAN**

**(UNTUK GURU)**

**Hari/tanggal : Selasa, 7 Februari 2012 dan Kamis 9 Februari 2012**

**Selasa, 14 Februari 2012 dan Kamis, 16 Februari 2012**

**Siklus : I**

**Petunjuk :**

* **Mengamati pelaksanaan KBM yang di lakukan oleh guru!**
* **Mengisi kolom pengamatan sesuai dengan kenyataan yang ada dilapangan dengan tanda ceck list!**
* **Memberikan kualifikasi pada kolom yang tersedia!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan Guru/Aspek Pengamatan | **SIKLUS 1** | | | | | | **SIKLUS 2** | | | | | |
| **P 1** | | | **P 2** | | | **P 1** | | | **P 2** | | |
| **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8. | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.  Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.  Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.  Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.  Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario.  Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.  Guru melakukan evaluasi.  Guru membuat kesimpulan. | √ | √  √  √ | √  √  √  √ | √  √  √ | √  √  √ | √  √ | √  √  √  √ | √  √  √  √ |  | √  √  √  √  √  √  √ | √ |  |

**Lampiran 6**

68

**Deskriptor Guru**

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

B = jika Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

C = jika Guru menjelaskan tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum.

K = jika Guru tidak menjelaskan tujuan pembelajaran.

1. Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.

B = jika Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang dengan baik.

C = jika Guru membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang dengan kurang baik.

K = jika Guru tidak membagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.

1. Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.

B = jika Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.

C = jika Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan yang kurang sesuai tema.

K = jika Guru tidak menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai tema.

1. Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.

B = jika Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.

C = jika Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak tapi kurang sesuai yang terdapat dalam scenario.

K = jika Guru tidak membagi peran kepada masing-masing kelompok anak sesuai yang terdapat dalam scenario.

1. Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.

B = jika Guru mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario

C = jika Guru kurang mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario

K = jika Guru tidak mengarahkan tiap-tiap pemain untuk berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario

1. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.

B = jika Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya

C = jika Guru menunjuk salah satu kelompok yang kurang siap untuk menampilkan pementasannya

K = jika Guru tidak menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya

69

1. Guru melakukan evaluasi.

B = jika Guru melakukan evaluasi dengan tepat.

C = jika Guru melakukan evaluasi dengan kurang tepat.

K = jika Guru tidak melakukan evaluasi.

1. Guru membuat kesimpulan.

B = jika Guru membuat kesimpulan berdasarkan materi.

C = jika Guru membuat kesimpulan kurang berdasar pada materi.

K = jika Guru tidak membuat kesimpulan.

**Lampiran 7**

70

**FORMAT OBSERVIASI PEMBELAJARAN**

**(UNTUK ANAK)**

**Hari/tanggal : Selasa, 7 Februari 2012 dan Kamis, 9 Februari 2012**

**Selasa, 14 Februari 2012 dan Kamis, 16 Februari 2012**

**Siklus : I dan II**

**Petunjuk :**

* **Mengamati pelaksanaan KBM yang di lakukan oleh guru!**
* **Mengisi kolom pengamatan sesuai dengan kenyataan yang ada dilapangan dengan tanda ceck list!**
* **Memberikan kualifikasi pada kolom yang tersedia!**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan Guru/Aspek Pengamatan | **SIKLUS 1** | | | | | | | **SIKLUS 2** | | | | | | |
| **P 1** | | | **P 2** | | | **P 1** | | | | **P 2** | | |
| **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** | **B** | | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** |
| 1.  2.  3.  4.  5. | Anak mendengarkan penjelasan guru  Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.  Anak menerima scenario bermain peran.  Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.  Anak bermain peran. | √ | √  √ | √  √ | √ | √  √  √ | √ | √  √  √ | | √  √ |  | √  √  √  √  √ |  |  |

**Lampiran 8**

71

**Deskriptor Siswa**

1. Anak mendengarkan penjelasan guru.

B = jika Anak mendengarkan penjelasan guru.

C = jika Anak kurang mendengarkan penjelasan guru.

K = jika Anak tidak mendengarkan penjelasan guru.

1. Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.

B = jika Anak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.

C = jika Anak dibagi dalam beberapa kelompok yang tidak beranggotakan 5 orang.

K = jika Anak tidak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 5 orang.

1. Anak menerima scenario bermain peran.

B = jika Anak menerima scenario bermain peran.

C = jika Anak menerima scenario tetapi bukan untuk bermain peran.

K = jika Anak tidak menerima scenario bermain peran.

1. Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.

B = jika Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario.

C = jika Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran belum sesuai dengan isi scenario.

K = jika Tiap-tiap pemain tidak berlatih memainkan peran sesuai dengan isi scenario.

1. Anak bermain peran.

B = jika Anak bermain peran dengan percaya diri yang baik.

C = jika Anak bermain peran dengan malu-malu.

K = jika Anak tidak bermain peran.

**Dokumentasi**

74

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.



Guru menyiapkan scenario/naskah untuk melakukan permainan sesuai temaAnak dibagi dalam beberapa kelompok beranggotakan 3-4 orang.

Guru membagi peran kepada masing-masing kelompok anak.





Tiap-tiap pemain berlatih memainkan peran sesuai deng isi scenario.



Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah benar-benar siap untuk menampilkan pementasannya.



Pementasan ulang.

Keterangan:

75

1. Wirgo
2. Muh. Aul
3. Ali
4. Firman
5. Ishaq
6. Nifta
7. Ghiza
8. Fifa
9. Indy
10. Rahma
11. Aqikah
12. Sofa
13. Marwa
14. Kiki
15. Nadin