**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN**

**HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Berbicara**
3. Pengertian Kemampuan Berbicara

Menurut Tarigan, (1981: 15) bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dari kata untuk mengekspresikan, 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. Sebagaimana Arsjad dan Mukti (1993: 9) mengungkapkan bahwa “berbicara adalah kemampuan mengucap kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Senada dengan pendapat tersebut, Hurlock (1997: 153) mengemukakan

Berbicara merupakan 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 pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengucap kalimat untuk mengkomunikasikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Menurut Hurlock (1997: 185), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak, yaitu: “persiapan fisik untuk berbicara, kesiapan mental untuk berbicara, adanya model yang baik untuk ditiru, adanya kesempatan untuk berpraktek, motivasi, dan bimbingan”. Faktor-faktor tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Persiapan fisik untuk berbicara

Kemampuan berbicara bergantung pada kematangan mekanisme bicara. Pada waktu lahir saluran suara kecil, langit-langit mulut datar, dan lidah terlalu besar untuk saluran suara. Sebelum semua sarana itu mencapai bentuk yang lebih matang, syaraf dan mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bayi untuk berkata-kata.

1. Kesiapan mental untuk berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung kepada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang diantara umur 12 dan 18 bulan dan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai saat dapat diajar.

1. Adanya model yang baik untuk ditiru

Agar anak mengetahui pengucapan kata dengan benar dan kemudian menggabungkannya menjadi kalimat yang benar, maka mereka harus memiliki model bicara yang baik untuk ditiru. Model tersebut bisa orang tua, guru, atau pengasuh.

1. Adanya kesempatan untuk berpraktek

Jika karena alasan apapun kesempatan berbicara dihilangkan, jika anak tidak dapat membuat orang lain mengerti, anak akan putus asa dan marah. Hal ini seringkali dapat melemahkan motivasi anak untuk belajar berbicara.

1. Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya dan jika pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka dorongan untuk belajar berbicara akan melemah.

1. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah, pertama menyediakan model yang baik, kedua, mengatakan kata-kata atau kalimat dengan perlahan dan cukup jelas sehingga anak dapat memahaminya, dan ketiga, memberikan bantuan mengikuti model tersebut dengan membetulkan setiap kesalahan yang mungkin dibuat anak dalam meniru model tersebut.

1. Indikator Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara anak perlu ditingkatkan secara optimal. Proses pembelajaran yang efektif melalui penerapan metode yang tepat akan mendukung tercapainya target-target pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Oleh karena itu, indikator kemampuan berbicara yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Pedoman Pendidikan Anak Usia Dini (Kemdiknas, 2012), sebagai berikut:

1. Anak mampu mengucapkan kalimat sederhana.
2. Anak mampu menjawab pertanyaan.
3. Anak mampu menyatakan pendapat.
4. **Bermain Peran**
5. Pengertian Bermain Peran

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Menurut Soetjiningsih (1995: 58)

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, cinta kasih. Salah satu kegiatan bermain yang dapat diterapkan di taman kanak-kanak yaitu bermain peran dimana anak diberi berbagai peran dari tokoh tertentu untuk disimulasikan.

Pada dasarnya ide utama dari bermain peran adalah untuk menjadi “sosok” individu yang diperankan dan untuk mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut dan motivasi yang berkaitan. Kegiatan ini dapat melibatkan jumlah anak yang terbatas dalam interaksi berpasangan atau beberapa anak dalam kelompok kecil. Sejalan dengan itu, Wahab (2007: 109) mengemukakan bahwa

Bermain peran (*role playing*) adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Menurut Sanjaya (2009: 83) bermain peran merupakan “pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul di masa yang akan datang”. Lebih lanjut Ibrahim dan Sukmadinata (1996: 84) mengungkapkan bahwa

Bermain peran (*role playing*) merupakan metode yang sering digunakan dalam menanamkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Sedangkan Suyatno (2009: 74) berpendapat

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak yang dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan proses pembelajaran dengan memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung masalah, dengan harapan agar anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dalam penelitian ini, yang digunakan adalah bermain peran makro. Erikson (Ningrum, 2007: 3) mengemukakan bahwa “bermain peran makro adalah salah satu jenis bermain peran dengan menggunakan ukurannya sebenarnya”. Anak dikatakan sedang bermain peran makro jika dia memerrankan sendiri suatu tokoh. Biasanya anak akan mengenakan kostum sesuai tokoh tersebut. Dalam jenis bermain ini, anak berperan sebagai aktor.

Erikson (Ningrum, 2007: 3) melanjutkan bahwa bermain peran makro merupakan “kegiatan saat anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya) yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran”. Bermain peran makro dapat melatih imajinasi dan membangun sendiri cerita yang dikehendakinya sesuai dengan pengalaman panca inderanya selama ini. Biasanya dalam bermian peran makro ini, seorang anak mengimitasi perilaku orang yang ia idolakan atau orang yang ia benci. Anak juga dapat menggunakan benda atau media apa saja yang ada disekitarnya, untuk dijadikan alat bermain perannya.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan bermain anak yang sedang memerankan sebuah peran, menjadikan dirinya semirip mungkin layaknya aktor dalam peran tersebut dan mengimitasi perilaku dari objek yang ia perankan itu.

1. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Sanjaya (2009: 92-93) mengemukakan kelebihan bermain peran, yaitu:

1. Dapat dijadikan sebagai bekal dalam menghadapi situasi yang sebenarnya, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
2. Dapat mengembangkan kreativitas, karena melalui simulasi anak diberi kesempatan untuki memainkan perannya sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri.
4. Dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Dapat meningkatkan gairah anak dalam pembelajaran.

Clark (Wahab, 2007: 76) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran diantaranya:

1. Jika anak tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
2. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
3. Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya.
4. Anak sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Anak perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
5. Untuk berjalan dengan baik sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.
6. Jenis-jenis bermain peran di TK

Ningrum (2007) mengemukakan enam macam bermain peran (dramatisasi) yang biasanya dilakukan di Taman Kanak-Kanak, yaitu:

1. Drama spontan atau bebas

Bermain spontan adalah permainan drama yang dilakukan anak atas kemauannya sendiri, dengan cara-cara sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri serta tidak membutuhkan peranan pemimpin atau kontrol dari guru. Bermain peran spontan bermanfaat untuk: a) mengembangkan bahasa anak, b) mengembangkan perasaan sosial, c) mengembangkan daya cipta, d) mengembangkan spontanitas anak, e) mengembangkan ekspresi anak, dan f) terapi psikologi anak.

Melalui bermain peran anak diberi kesempatan untuk menirukan orang dewasa, menirukan kehidupan yang sesungguhnya menurut anak, menceritakan kehidupan keluarga, mengekspresikan perasaannya, dan menyatakan keinginan dan harapannya.

1. Drama terpimpin

Permainan drama terpimpin yakni guru membimbing anak dalam memilih perannya, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya. adapun peranan guru dalam permainan drama terpimpin, yaitu: a) mempersiapkan adegan-adegan yang sudah dikenal anak, b) mempersiapkan naskah sederhana untuk anak (anak tidak disuruh membaca), c) guru bercakap-cakap sekitar pengalaman kesehatan anak, d) guru berbagi peran diantara mereka, e) mengulangi permainan, f) guru mengulang dialog untuk dihapalkana anak, jika anak tidak bisa membaca, dan g) guru menyediakan peralatan-peralatan drama.

1. Sandiwara boneka

Sandiwara boneka berguna membantu anak untuk mengekspresikan isi jiwa dan mengembangkan daya fantasinya. Guru dapat menyediakan alat peraga yang sangat menarik bagi anak-anak berupa sandiwara boneka dengan menyediakan alat-alat yaitu boneka tangan dan Panggung boneka sehingga boneka ini bisa dijalankan guru atau oleh anak-anak menurut fantasinya.

1. Pantomim

Jenis bermain peran ini adalah sandiwara bisu untuk memberi pelajaran melalui visualisasi seperti adegan-adegan tanpa bicara, tetapi hanya melakukan gerakan mimik. Istilah pantomim berasal dari bahasa Yunani yang artinya: “Serba isyarat” berarti secara etimologis pertunjukan pantomim yang dikenal sampai sekarang adalah sebuah pertunjukan yang sepenuhnya tanpa apa-apa.

Dalam pelaksanaan kegiatan pantomim, guru harus melakukan hal-hal, yaitu: mengingat gerakan-gerakan yang dilakukan sehari-hari, menyusun gerakan-gerakan tersebut agar menjadi adegan-adegan untuk ditirukan, guru membimbing sambil menirukan gerakan pantomim bersama-sama dengan anak, tampilkan anak satu per satu.

1. Charade

Charade adalah sebuah permainan dimana beberapa anak memainkan peran-peran dari sebuah buku cerita dan anak-anak lain mencoba menerka apa yang diperankan. Anak-anak harus didorong agar memerankan peran dari buku cerita kesukaannya, lengkap dengan pakaian-pakaian pembantunya. Coba hentikan dipuncak acaranya agar anak-anak bisa melanjutkan tanpa mengikutsertakan narasinya.

1. Mimetik (permainan meniru)

Latihan mimetik (meniru) adalah gerakan fisik yang meniru kegiatan-kegiatan yang sudah terkenal, tanpa peralatan yang biasa dibutuhkan, melalui mimetik anak-anak bisa meniru gerakan yang biasanya dilakukan orang lain, hewan atau mesin. Anak-anak harus menggunakan imajinasinya guna menyediakan bantuan yang dibutuhkan. Mimetik dapat dilatih melalui beberapa latihan antara lain: menangkap kupu-kupu, melompat seperti kuda, memetik bunga, menaiki sepeda, berenang seperti bebek dan mencuci pakaian.

Jenis bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini adalah drama terpimpin dimana anak memainkan peran dengan bimbingan guru tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya. Jenis drama terpimpin dipilih karena sebagian besar anak masih perlu dibimbing dalam berbicara. Dalam pelaksanaannya anak diberi tema dan gambaran situasi yang akan mereka perankan.

1. Pentingnya bermain peran bagi anak usia dini

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan. Pentingnya bermain peran pada anak menurut Wahab (2007: 68) sebagai berikut:

1. Mempelajari diri sendiri, keluarganya, dan lingkungan sekitarnya.
2. Belajar untuk menilai dan memilih berbagai informasi. Anak belajar untuk mengolah informasi tentang peran yang dilihat dan diamati dari kehidupan sehari-hari dan mencoba untuk membuat hubungan dan memunculkan kembali dalam kegiatan bermain peran.
3. Belajar untuk saling berinteraksi dengan orang lain.
4. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan.
5. Belajar membangun kerjasama.
6. Membangun kemampuan berkonsentrasi.
7. Mempelajari keterampilan hidup (*life skill*).
8. Belajar untuk mengatasi rasa takut.
9. Membantu mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan anak.
10. Tujuan bermain peran

Tujuan bermain peran di Taman Kanak-Kanak menurut Depdiknas (2004) adalah melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Gunarti, dkk (2008: 56-57) juga mengemukakan bahwa bermain peran bertujuan agar

Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu mengembangkan kognitif, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan, mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar, membangun pemikiran yang analitis dan kritis, membangun sikap positif dalam diri anak, menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita, mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak, untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniatur kehidupan, dan untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Sanjaya (2009: 96-98) mengemukakan tujuan bermain peran ditinjau dari aspek perkembangan, sebagai berikut:

1. Tujuan pengembangan aspek sosial-emosional, meliputi hal-hal berikut:
2. Berinteraksi satu sama lain, misalnya saat anak mengambil peran dan berakting.
3. Mengekspresikan kreativitas, yaitu saat anak mengembangkan tema permainan berdasarkan pengalaman individual.
4. Melatih kerjasama dengan anak lain, melalui saling menukar dan berbagi alat main.
5. Menunjukkan sebuah pemahaman dari dugaan dan sikap sosial bagi yang lain melalui bermain peran dan berbagai pengalaman hidup.
6. Mengantisipasi bagaimana harus berperilaku dalam situasi baru dengan cara mengembangkan kemampuan berimajinasi.
7. Mengendalikan ketakutan dan kecemasan, antara lain melalui mencoba peran dan memainkan pengalaman yang sulit atau menakutkan.
8. Menunjukkan empati kepada orang lain, yaitu dengan mengembangkan peran yang lebih kompleks dan menunjukkan perhatian pada teman yang lain dalam peranannya tersebut.
9. Tujuan pengembangan aspek kognitif, meliputi hal-hal berikut:
10. Menggunakan simbol untuk mewakili benda-benda dan situasi nyata, misalnya dengan menggunakan kotak-kotak untuk mewakili telepon atau sebuah tali untuk menggantikan selang pemadam.
11. Mengidentifikasi dan merencanakan episode permainan dengan yang lain, misalnya saat anak berkata “Ayo bermain took-tokoan. Kamu yang jadi penjaga toko, saya yang akan berbelanja”.
12. Menampilkan informasi dan pengalaman masa lalu untuk memecahkan masalah, misalnya saat anak berdialog dengan temannya “Apa yang akan kita lakukan untuk memberi makan bayi ini? Tidak ada bubur bayi di dalam rumah! Kita harus pergi ke toko”.
13. Mengelompokkan perlengkapan menurut karakteristik umum, misalnya saat anak berbagi tugas dengan temannya, “Kamu simpan peralatan memasak dan saya menyimpan perlengkapan makan”.
14. Menyusun benda-benda menurut ukurannya, antara lain dengan cara membereskan perlengkapan dan mengembalikannya ke tempat yang berlabel benda tersebut.
15. Tekun dalam melakukan kegiatan bermain hingga tuntas. Kegiatan main peran dengan inisiatif sendiri membuat anak-anak asyik dan terdorong melakukannya sampai tuntas, lain halnya jika anak melakukan sesuatu karena disuruh.
16. Tujuan pengembangan aspek fisik motorik, meliputi hal-hal berikut:
17. Meningkatkan kontrol otot kecil, misanya saat anak mengenakan pakaian, mengancing, dan meresliting pakaiannya.
18. Menggunakan koordinasi mata-tangan, misalnya saat anak memakaikan pakaian pada boneka, atau mencocokkan panic-panci dengan tempat cetakan pada rak di mana benda tersebut tersimpan.
19. Menggunakan keterampilan membedakan secara visual, misalnya saat anak mencocokkan dan mengelompokkan benda-benda, seperti peralatan dan perlengkapan makan.

Dari pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa bermain peran memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam menganai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka menjalankan perannya berdasarkan pengalamannya yang terdahulu. Mereka belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya. Mereka juga banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik. Selain itu, mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu.

1. Langkah-langkah bermain peran

Sanjaya (2009: 105) menjabarkan langkah-langkah pembelajaran melalui kegiatan bermain peran sebagai berikut:

1. Persiapan
2. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
3. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
4. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan.
5. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya, khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
6. Pelaksanaan
7. Guru memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
8. Simulasi hendaknya dihentikan saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
9. Penutup
10. Melakukan diskusi, baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar anak dapat memberikan kritik atau tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
11. Merumuskan kesimpulan.
12. **Kegiatan Bermain Peran Makro dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak**

Manusia adalah mahluk sosial dan tindakannya yang pertama dan yang paling penting adalah tindakan sosial, yaitu suatu tindakan tempat saling mempertukarkan pengalaman, saling mengemukakan dan menerima pikiran, saling mengutarakan perasaan, atau saling mengekspresikan serta menyetujui sesuatu pendirian atau keyakinan. Untuk itu, dibutuhkan kemampuan berbahasa dengan baik.

Pada umumnya, anak usia dini belum lancar dalam mengungkapkan perasaan dan pikirannya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berbicara mereka sehari-hari di sekolah. Terkadang anak tidak mau berbicara saat guru menanyakan sesuatu kepadanya atau cenderung diam dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya dapat menghambat perkembangan kemampuan berbicara anak.

Pembelajaran yang sebaiknya diberikan di Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik artinya memiliki unsur menyenangkan bagi anak untuk dapat terus diikuti. Sehingga, anak mempunyai motivasi untuk terus mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang sesuai dengan suasana yang terjadi pada diri anak sehingga anak memiliki perhatian yang lebih. Oleh sebab itu guru harus mempunyai seni tersendiri dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian, menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak.

Masitoh, dkk (2005: 52) mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah suatu cara memainkan peran dalam suatu cerita tertentu yang menuntut kerjasama secara utuh diantara para pemainnya”. Menurut Hurlock (1997: 84) “bermain peran adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang lainnya”. Selanjutnya Masitoh, dkk (2005) juga mengungkapkan bahwa permainan ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab diusia balita kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang. Menurut Piaget (Nugraha dan Rachmawati, 2004) main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek (misalnya anak mengaduk pasir dalam sebuah mangkuk dengan sekop dan pura-pura mencicipinya) dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya (misalnya anak usia dini melihat sebuah botol bayi, dan mencoba memberi makan sebuah boneka).

Bermain peran merupakan proses pembelajaran dengan memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial. Melalui bermain peran, anak akan terlatih dalam berbicara, menambah kosa kata, serta melatih anak dalam memahami situasi. Dengan demikian anak akan mampu mengkomunikasikan pendapat, gagasan, atau perasannya kepada orang lain.

1. **Kerangka Pikir**

Berbicara merupakan hal yang kodrati dilakukan oleh setiap orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Melalui berbicara anak dapat berinteraksi dan menangkap berbagai informasi di lingkungan sekitarnya serta mengungkapkan perasaan dan keinginannya. Ungkapan pernyataan tersebut dapat menggunakan lambang atau simbol-simbol yang diucapkan (verbal) ataupun dengan menggunakan gerakan anggota tubuh, gambar maupun warna (non verbal).

Kemampuan berbicara sangat penting ditingkatkan sejak usia dini, dimulai saat anak masih berada dilingkungan keluarga dilanjutkan ketika anak memasuki lembaga pendidikan prasekolah. Peningkatan kemampuan berbicara ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui interaksi verbal maupun non verbal yang sederhana secara tepat dan mampu berinteraksi dan berbicara secara efektif.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari Kabupaten Gowa, khususnya pada anak kelompok B, kemampuan berbicara anak masih kurang. Hal ini terlihat dari komunikasi anak di sekolah saat bermain bersama temannya dimana anak berkomunikasi seadanya bahkan anak jarang menanggapi temannya yang berbicara kepadanya. Dalam kelas, anak juga kurang mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti memilih kegiatan bermain peran sebagai dalam mengatasi permasalahan yang ada. Bermain peran memberikan pengalaman kepada anak secara langsung dan nyata. Dengan demikian dalam permainan ini anak yang akan dan harus memainkan perasaan, agar mereka mampu secara langsung melakoni dan menghayati perasaan-perasaan tertentu dan peranan tertentu. melalui kegiatan bermain peran, anak akan melakukan percakapan sehingga anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Dengan demikian, kemampuan berbicara anak akan meningkat.

Secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:

Kemampuan berbicara anak rendah

Aspek anak

1. Anak tidak mampu menjawab pertanyaan.
2. Anak tidak mampu mengutarakan pendapat.

Aspek guru

1. Guru kurang melibatkan anak dalam suatu percakapan.
2. Guru kurang membiasakan anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya.

Kegiatan Bermain Peran Makro

1. Persiapan: menetapkan topik, memberi gambaran simulasi, menetapkan pemain.
2. Pelaksanaan: membantu pemeran yang mengalami kesulitan, mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3. Penutup: berdiskusi dan merumuskan kesimpulan.

Indikator Kemampuan Berbicara:

1. Anak mampu mengucapkan kalimat sederhana
2. Anak mampu menjawab pertanyaan.
3. Anak mampu menyatakan pendapat

Kemampuan berbicara anak meningkat.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika bermain peran makro diterapkan, maka kemampuan berbicara anak pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari Kabupaten Gowa dapat meningkat.