**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
2. **Tinjauan Tentang Bahasa Ekspresif**
3. **Pengertian bahasa**

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman kedalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Dworetsky (Mustakim, 2002:4) menyatakan “bahasa memerlukan penggunaan tanda-tanda atau simbol sesuai dengan tata bahasanya atau strukturnya”. Bahasa juga merupakan urutan kata-kata yang disusun secara struktural dan bermakna, serta digunakan sebagai alat kreatif dan produktif dalam berkomunikasi dan dapat mengemukakan kemampuan berbahasa.

Keterampilan kemampuan berbahasa pada anak usia dini menurut Mustakim (2002:2) terbagi menjadi dua yaitu “keterampilan bahasa reseptif dan keterampilan bahasa ekspresif. Keterampilan reseptif meliputi keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan ekspresif meliputi keterampilan berbicara dan menulis”.

7

1. **Pengertian Bahasa Ekspresif**

Peningkatan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam bentuk arti. Bahasa sendiri menurut Dahlan (2001 : 118) merupakan “kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain”, sedangkan ekspresif menurut Alwi (wiyani, 2014:43) secara bahasa berarti “mampu memberikan atau mengungkapkan gambaran, maksud, gagasan, serta perasaan”.

Bahasa ekspresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, keinginan serta kata-katanya kepada orang lain yang berada di sekitarnya yang berupa secara langsung atau secara lisan. Menurut Doughherty (2003:9) berpendapat bahwa “bahasa ekspresif merupakan suatu cara kita mengekspresikan ide-ide dan perasaan kita, menjawab pertanyaan dan menghubungkan dengan kejadian yang sedang berlangsung”. Bahasa ekspresif juga merupakan bahasa lisan dimana mimik, intonasi, dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.

. Bahasa ekpresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan serta kata-katanya kepada orang yang berada di sekitarnya, terutama orang tuanya yang berupa pengucapan secara langsung atau secara lisan. Salah satu cara anak menyampaikan semua perasaan serta kata-katanya melalui lisan yaitu dengan kegiatan berbicara.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif adalah mampu mengungkapkan ide, pikiran, gagasan, dan perasaan dengan cara berbicara dimanaberbicara adalah proses penyampain pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Bahasa ekspresif merupakan salah satu perkembangan yang perlu distimulasi sejak dini sebab anak menyampaikan apa yang mereka rasakan melalui apa yang diinginkannya dengan menggunakan bahasa.

1. **Bentuk-bentuk bahasa ekspresif**

Bentuk bahasa ekspresif menurut Moeslichatoen (2004:55) adalah sebagai berikut: “1) menguasai kata-kata baru, 2) menggunakan pola bicara orang dewasa”. Adapun penjelasan dari kedua bentuk bahasa tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menguasai kata-kata baru

Penguasaan kata-kata baru pada anak sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak, dengan kemampuan kognisi tersebut anak dapat menstransfer berbagai ide maupuninformasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal.Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat di ucapkan dan di dengar. Anak dapat memanipulasi symbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikirnya.

1. Menggunakan pola bicara orang dewasa

Peningkatan bahasa anak usia taman kanak-kanak masih jauh dari sempurna. Namun demikian juga potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak akan mempengaruhi keterampilan anak keterampilan anak dalam berbicara, karena dapat mendengarkan orang dewasa yang berbicara dekat dengan anak-anak membuat anak akan menirukan pola bicara tersebut sehingga patut pula dijaga penggunaan bahasa pada anak karena sebagian bahasa untuk mempengaruhi pola bicara juga akan berpengaruh pada tingkah laku anak.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Ekspresif**

Berbahasa terkait erat dengan kondisi pergaulan.Oleh sebab itu, perkembangannya dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sunarto dan Hartono (Sutri, 2012:12) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif itu adalah sebagai berikut “1) umur anak, 2) kondisi lingkungan, 3) kecerdasan anak, 4) status sosial ekonomi keluarga, 5) kondisi fisik”.

1. Umur anak. Manusia bertambah umur akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan meningkat kebutuhannya. Bahasa seseorang akan berkembang sejalan dengan pertambahan pengalaman dan kebutuhannya. Faktor fisik akan ikut mempengaruhi sehubungan semakin sempurnanya pertumbuhan organ bicara, kerja otot-otot untuk melakukan gerakan-gerakan dan isyarat.
2. Kondisi lingkungan. Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa. Perkembangan kemampuan berbahasa di lingkungan perkotaan akan berbeda dengan di lingkungan pedesaan. Begitu pula perkembangan kemampuan berbahasa di daerah pantai, pegunungan, dan daerah-daerah terpencil dan di kelompok sosial yang lain.
3. Kecerdasan anak. Untuk meniru lingkungan tentang bunyi atau suara, gerakan, dan mengenal tanda-tanda, memerlukan kemampuan motorik yang baik. Kemampuan motorik seseorang berkorelasi positif dengan kemampuan intelektual atau tingkat berpikir. Ketepatan meniru, memproduksi perbendaharaan kata-kata yang diingat, kemampuan menyusun kalimat dengan baik, dan memahami atau menangkap maksud suatu pernyataan pihak lain, amat dipengaruhi oleh kerja pikir atau kecerdasan seseorang anak.
4. Status sosial ekonomi keluarga. Keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan kemampuan berbahasa anak-anak dan anggota keluarganya. Rangsangan untuk dapat ditiru oleh anak-anak dari anggota keluarga yang berstatus sosial rendah. Hal ini akan lebih tampak perbedaan perkembangan kemampuan berbahasa bagi anak yang hidup di dalam keluarga terdidik dan tidak terdidik. Dengan kata lain pendidikan keluarga berpengaruh pula terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak.
5. Kondisi fisik. Kondisi fisik disini dimaksudkan kondisi kesehatan anak. Seseorang yang cacat, yang terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi seperti bisu, tuli, gagap, atau organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berkomunikasi dan tentu saja akan menggenggu perkembangannya dalam barbahasa.
6. **Gangguan Bahasa Ekspresif**

Anak usia dini perlu memahami bahasa yang mereka gunakan agar mereka dapat menggunakan bahasa tersebut secara efektif. Pada banyak kasus, anak usia dini yang mengalami gangguan bahasa ekspresif. Anak usia dini yang mengalamami gangguan bahasa ekspresif secara klinis bisa ditemukan gejala-gejalanya menurut Wiyani (2014:46) seperti berikut ini:

1) sama sekali tidak mau berbicara, 2) perbendaharaan kata yang jelas terbatas, 3) membuat kesalahan dalam kosakata, 4) mengalami kesulitan dalam mengingat kata-kata atau membentuk kalimat yang panjang, 5) memiliki kesulitan dalam pencapaian akademik, dan komunikasi sosial, tetapi pemahaman bahasa anak tetap relatif utuh, 6) tidak mampu memulai suatu percakapan, dan 7) merasa sulit untuk menceritakan kembali suatu cerita atau suatu peristiwa

Gangguan bahasa ekspresif ini dapat terjadi karena trauma otak ataupun dikarenakan masalah perkembangan. Masalah perkembangan ini pada umunya terjadi pada anak-anak. Kemudian, riwayat keluarga yang memiliki gangguan bahasa ekspresif juga kemungkinan dapat menyebabkan anak usia dini mengalami gangguan bahasa tersebut.

Selain itu, gangguan bahasa ekspresif juga dapat terjadi karena faktor komunikasi dan vaktor televisi. Intensitas komunikasi antara anak usia dini dengan orang tua ataupun teman sebayanya akan sangat memengaruhi kemampuan berbahasanya. Jarangnya komunikasi yang dijalin si anak dapat menyebabkan anak mengalami gangguan ekspresif.

Televisi juga dapat menyebabkan anak usia dini mengalami gangguan bahasa ekspresif. Saat menonton televisi, anak menjadi pendengar yang pasif. Mereka memposisikan dirinya sebagai pihak yang menerima tanpa harus mencerna dan memproses informasi yang masuk. Jika hal itu berlangsung dalam jangka waktu yang panjang, sel-sel otak yang menyangkut kemampuan berbahasanya khususnya kemampuan berbicaranya dapat terhambat perkembangannya.

1. **Indikator Kemampuan Bahasa Ekspresif**

Seorang pendidik untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak di TK Pelangi, indikator yang perlu diperhatikan menurut peraturan Mentri Pendidikan Nasional Repoblik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Adapun indikator kemampuan bahasa ekspresif anak yaitu “1) menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi. 2) menceritakan pengalaman / kejadian secara sederhana”. Dengan adanya indikator diatas akan lebih mempermudah dalam melakukan proses belajar mengajar yang lebih efektif yang dapat lebih menunjang perkembangan anak didik. Dengan adanya indikator diatas akan lebih mempermudah dalam melakukan proses belajar mengajar yang lebih efektif yang dapat lebih menunjang perkembangan anak didik. Untuk mempermuda proses belajar mengajar yang dapat menunjang perkembangan anak berupa indikator kemampuan bahasa ekspresif maka dilakukan berbagai metode pembelajaran salah satu metode yang efektif yaitu metode bermain peran.

1. **Metode bermain Peran**
2. **Pengertian metode bermain peran**

Metode bermain peran dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan.Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret, dan dapat diamati.

Menurut Gilstarp dan martin (Gunarti, 2008:10.9), bermain peran adalah “memerankan karakter/tingkah laku dalam mengulang kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi yang imajinatif”. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memamhami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang digunakan.

Supriyati (Gunarti, 2008:10.9) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah “bermain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan ucapan dan tindakan individu yang ditunjukkan kepada orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencangkup apa yang tampak dan tidak yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Esensi bermain peran ditunjukkan untuk membantu individu untuk memahami perasaanya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarnya.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial, atau konseling kelompok.Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengeksplorasikan perasaan mereka, mengehayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat dan berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman kanak-kanak Depdikbud (Dhieni, 2007: 7.32) adalah “memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan”. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

1. **Jenis – Jenis Bermain Peran**

Manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataannya melalui uji coba dan perencanaan, dan semua ini disusun anak melaluli bermain. Dalam keadaan yang anak buat sendiri, ia akan memperbaiki kesalahannya dan memperkuat harapannya. Anak mengantisipasi keadaan- keadaan masa depan melalui uji coba ini. Menurut Erikson (Latif, dkk, 2013: 207), ada dua jenis main peran yaitu “main peran makro dan main peran mikro” Untuk lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut.

1. Main Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Contoh: a) Rumah boneka; perabotan dan ruang. b) Kereta api; rel lokomotif, gerbong-gerbongnya. c) Bandar udara; pesawat, boneka, dan truk-truk. d) Kebun bitang; boneka-boneka binatang liar, boneka pengunjung. e) Jalan-jalan kota; jalan, kota, orang, mobil.

1. Main Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.Contoh : a) Rumah sakit; dokter, perawat, pengunjung, apoteker. b) Kantor polisi; polisi, penjahat. c) Kantor pos; pengantar surat, pegawai kantor pos. d) Kantor; direktur, sekretaris, pegawai biasa, Cleaning Service.

Lebih lanjut Jenis kegiatan bermain peran di taman kanak-kanak menurut Dekpdikbud (Dhieni, 2007:7.33) adalah “bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur, dan sebagainya”. Dalam pelaksanaanya dapat menggunakan alat-alat atau sarana yang diperlukan antara lain: ruang tamu, ruang makan, tempat tidur boneka, ruang dapur beserta perlengkapannya.

1. **Tujuan dan Manfaat Bermain Peran**

Mengenai manfaat bermain peran Fledman (Gunarti, 2008:10.11) berpendapat bahwa “di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktekkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif”.

Menurut Vygotsky (Gunarti, 2008:10.11), bermain peran “mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu: 1) Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda; 2) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel”.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:1) Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak; 2) Menggali kreativitas anak; 3) Melatih motorik kasar anak untuk bergerak; 4) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu; 5) Menggali perasaan anak.

Penggunaan metode bermain peran dapat membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitarnya. Selain itu mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu. Seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan sebagai tokoh yang sebenarnya bagi mereka menakutkan sehingga metode ini juga berfungsi sebagai catharsis (pelepasan emosi) dan terapis.Adapun tujuan bermain peranmenurut Gunarti (2008 : 10.11) adalah sebagai berikut :

1) Anak dapat mengeksplorasikan perasaan-perasaan, 2) Memperoleh wawasan (insight) tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya. 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. 4) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak. 5) Melatih daya tangkap, 6) Melatih daya konsentrasi, 7) Melatih membuat kesimpulan, 8) Membantu pengembangan kognitif, 9) Membantu perkembangan fantasi, 10) Menciptakan suasana yang menyenangkan, 11) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/ berbicara lancer, 12) Membangub pemikiran yang analitis dan kritis, 13) Membangun sikap positif dalam diri anak, 14) Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita, 15) Untuk menambah situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniature kehidupan, 16) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

1. **Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran**

Disamping manfaat dan tujuan bermain peran yang telah kita pelajari, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran. Kelebihan metode bermain peran menurut Gunarti (2008:10.8):

1) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang digunakannya sendiri; 2) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera; 3) Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi; 4) Sangat menarik minat dan antusiasmeanak; 5) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak pada waktu yang bersamaan; 6) Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analis; 7) Menciptkan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

Dilihat dari kelebihan dari metode bermain peran maka Gunarti (2008: 10.8) mengemukakan kelemahan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut :

1) Perlu di bangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah; 2) Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (dubbing); 3)Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, dank arena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampakkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Kelemahan-kelemahan itu dapat diatasi dengan perencanaan yang matang. Guru berperan penting dalam metode ini, namun tentunya letak keberhasilan utama terletak pada peran anak dalam membangun simulasi dengan baik.

1. **Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran**

Anak harus dapat memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya dan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh lawan bicaranya agar proses dialog dalam bermain peran dapat terlaksana. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pula pada persepsi anak tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata. Prosedur bermain peran menurut Uno (2007: 26) terdiri atas sembilan langkah yaitu, “1) Pemanasan (*Warning Up*), 2) memilih participant, 3) menyiapkan pengamat (observer), 4) menata panggung, 5) memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan”.

Langkah pertama, pemanasan guru berupaya memperkenalkan anak pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu memelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas.Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat anak berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi hasil cerita.

Langkah keedua, memilih pemain (partisipan). Anak dan guru membahas karakter dari setiap emain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih anak yang sesuai untuk memainkannya atau anak sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langka kedua ini lebih baik.langkah pertama dilakukan jika anak pasif dan enggan untuk peran apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang anak untuk memerankan anak seperti ilustrasi diatas

Langkah ketiga, guru menunjuk beberapa anak sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Langkah keempat menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.

Langkah kelima, permainan peran dimulai.Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak anak yang masih bingung memainkan peranya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya.Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk kelangkah berikutnya.

Langkah keenam, guru bersama anak mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akanmuncul. Mungkin ada anak yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan kelangkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. anak dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas.Mengapa demikian?Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan.Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli.Ia membeli barang dengan harga yang tidak relistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang anak ememrankan peran orang tua yang galak. Kegiatan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Pada langkah kesembilan, anak diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya anak akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebagaiknya anak menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari anak tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, anak akan belajar tentang kehidupan.

1. **Kerangka Pikir**

Salah satu jenis kemampuan anak yang sedang meningkat pesat saat Usia Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa ekspresif ini sangat penting karena berhubungan dengan kemampuan anak dalam berbicara, menyimak, membaca dan menulis.

Peningkatan bahasa anak usia dini Taman Kanak-Kanak memang masih jauh dari sempurna. Namun demikian potensinya dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan orang-orang yang berada disekitar anak, seperti guru disekolah, teman sebaya, dan orang tua dirumah. Kualitas bahasa yang dipergunakan oleh orang-orang yang dekat dengan anak akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan bahasa anak.

Kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak ditaman Kank-Kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba masih kurang. Oleh karena itu diperlukan suatu cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan melalui metedo bermain peran pada kegiatan pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Sesudah Perlakuan

Melakukan kegiatan bermain peran

Sebelum Perlakuan

Langkah-langkah Bermain Peran

1. Pemanasan (*Warning Up*)
2. Memilih participant
3. menyiapkan pengamat (observer)
4. Menata panggung
5. Memainkan peran
6. Diskusi dan evaluasi
7. Memainkan peran ulang (Manggung ulang)
8. Diskusi dan evaluasi kedua, dan
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan
10. Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi
11. Menceritakan Pengalaman/kejadian secara sederhana
12. Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi
13. Menceritakan Pengalaman/kejadian secara sederhana

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Berdasarkan dari uraian diatas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah H1 diterima apabila Thitung > Ttabel, artinya ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak. Dan H1 diterima apabila Zhitung > Ztabel, artinya ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak.