**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan bahasa lisan anak**
3. Pengertian

Pada manusia bahasa ditandai oleh adanya daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sebuah aturan. Daya cipta yang tidak pernah habis ialah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sejumlah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas, yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang sangat kreatif. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang telah dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Keraf (Junus, 1996:14) menyatakan bahwa “bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa lambang bunyi suara yang dihasilkan oleh alat ucap manusia”. Sehingga dapat dikatakan bahasa merupakan salah satu alat komunikasi untuk memudahkan interaksi antar sesama manusia. Sedangkan menurut Inggridwati (2007: 3.12) mengemukakan bahwa “bahasa merupakan media komunikasi yang digunakan untuk mengungkapkan pesan dengan menggunakan simbol-simbol bahasa yang disepakati bersama”. Berbeda dengan pendapat menurut Yusuf (2008: 118) menyatakan bahwa“bahasa merupakan faktor hakiki yang menbedakan manusia dengan hewan”.

Pengertian bahasa lisan menurut Sarwono (Ernawaty, 2014) mengemukakan bahwa “kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui hubungan komunikasi dimana terjadinya proses pengiriman berita dari seseorang kepada yang lain”. Selanjutnya Bromley (Dhieni, 2008) mengemukakan bahwa “pengertian kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan berbicara secara terampil dengan menyususn bahasa yang memiliki konsep arti, dimana terjadi pemindahan arti melalui simbol secara visual”. Kemudian Gunarti (2008: 10.3) mengemukakan bahasa lisan adalah “bagian dari bahasa ekspresif yang memiliki pemahaman bahwa kemampuan berbicara dalam menyampaikan suatu informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain”.

Penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa sarana komunikasi yang dimaksud mencakup semua cara untuk berkomunikasi bisa saja pikiran atau perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, ataupun dengan gerak. Bahasa lisan adalah kemampuan seseorang untuk berbicara dalam mengucapkan suatu kata atau kalimat, dalam suatu hubungan komunikasi dengan penggunaan tata bahasa yang memiliki konsep arti dengan sistem tuturan yang teratur dan dapat dipahami oleh orang lain, dalam menyatakan dan menerima informasi secara visual.

1. Perkembangan bahasa

Harus kita sadari bahwa bahasa merupakan landasan seorang anak untuk dapat mempelajari hal-hal lain. Sebelum anak belajar pengetahuan-pengetahuan lain, dia perlu menggunakan bahasa agar dapat memahami dengan baik. Penggunaan bahasa anak akan berkembang sesuai hukum alam, yaitu mengikuti bakat, kodrat, dan ritme perkembangan yang alami. Menurut Yusuf (2012: 63) berpendapat bahwa “di sekolah,perkembangan bahasa anak ini diperkuat dengan diberikannya mata pelajaran bahasa ibu dan bahasa indonesia (bahkan di sekolah-sekolah tertentu diberikan bahasa inggris).

Pendapat lain tentang perkembangan bahasa, Lerner (Nugraha, 2007:10.26), menyatakan bahwa :

Dasar utama perkembangan bahasa adalah pengalaman-pengalaman berbahasa yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain, yaitu : (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) penulisan. Mendengar dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang menerima atau reseptif. Sedang berbicara dan penulisan atau mengarang termasuk keterampilan bahasa ekspresif.

 Beberapa pendapat diatas mengenai perkembangan bahasa anak dapat dikemukakan bahwa perkembangan bahasa anak dapat berkembang apabila anak dapat berinteraksi ataupun bersosialisasi dengan orang lain sehingga apa yang disampaikan oleh orang lain dapat dimengerti. Mengembangkan juga kemampuan bahasa lisan anak di TK sangat penting karena dapat membantu anak mengemukakan imajinasinya dan membantu anak mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan sebuah informasi serta bersosialisasi dengan lingkunan sekitarnya .

1. Indikator kemampuan bahasa

Kemampuan bahasa bagi anak diharapkan agar mampu mengemukakan ide, pengetahuan, keinginan, dan perasaannya dalam bentuk ucapan menyusun kalimat yang memiliki arti dan makna yang jelas sehingga mampu melakukan hubungan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bahasa dalam kurikulum 2010 yang berlandaskan pada pedoman permen no. 58 tahun 2009, maka indikator yang diambil adalah :

1. Berani bertanya secara sederhana
2. Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana
3. **Bermain Peran**
4. Pengertian bermain peran

Baltner (Yaumi dan Nurdin:2013) mengungkapkan bahwa bermain peran (*role play*) adalah suatu metode untuk menyelidiki isu-isu yang terdapat dalam situasi sosial yang kompleks”. Pendapat tersebut didukung oleh 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 mengungkapakan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan yang akan datang.

Menurut Sanjaya (2009: 108) menyatakan bahwa “bermain peran merupakan pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul dimasa yang akan datang”. Sedangkan menurut Sofiani, dkk (2002) berpendapat bahwa metode bermain peran merupakan suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bermain peran merupakan suatu proses pembelajaran dengan memainkan suatu peran dalam situasi sosial yang memiliki permasalahan yang bertujuan untuk mengungkapkan, menghidupkan kembali suasana serta untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi anak sehingga dapat menghayati tujuan kegiatan yang dilakukan.

1. Kelebihan dan kekurangan bermain peran

Menurut Sanjaya (2009) bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun 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 untuk memainkan perannya sesuai dengan topik yang disimulasikan.
3. Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri.
4. Dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dlam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
5. Dapat meningkatkan gairah anak dalam pembeajaran

Adapun kekurangan bermain peran, yaitu:

1. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
2. Pengelolaan yang kurang baik sehingga fungsi simulasi menjadi alat hiburan membuat tujuan pembelajaran terabaikan.
3. Faktor psikologis sperti rasa takut dan malu sering mempengaruhi anak dalam melakukan simulasi.
4. Jenis bermain peran

Dalam teorinya, Erikson (Ningrum, 2007) mengemukakan bahwa bermain peran terbagi kedalam dua jenis bermain, yaitu: bermain peran makro dan bermain peran mikro, dalam penelitian ini yang digunakan adalah bermain peran makro. Dimana bermain peran makro adalah salah satu jenis bermain peran dengan menggunakan ukuran sebenarnya. Anak dikatakan sedang bermain peran makro jika dia yang memrankan sendiri suatu tokoh. Biasanya anak akan mengenakan kostum sesuai tokoh tersebut. Dalam jenis bermain ini anak berperan sebagai aktor.

Menurut Erikson (Ningrum, 2007) mengungkapkan 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 bermain peran makro ini, seorang anak mengimitasi perilaku orang yang diidolakan atau orang yang dibenci. Anak juga dapat menggunakan benda atau media apa saja yang ada disekitarnya, untuk dijadikan alat bermain perannya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan bermain anak yang sedang memerankan suatu tokoh atau benda, yang menjadikan dirinya semirip mungkin seperti layaknya aktor dalam peran tersebut dan mengimitasi perilaku dari objek yang diperankan itu.sedangkan bermain peran dalam lingkup yang kecil biasa disebut bermain peran mikro. .

1. Macam-macam 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 atau bebas adalah permainan drama yang dilakukan anak atas kemauannya sendiri, dengan cara sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri serta tidak membutuhkan peranan pemimpin atau control dari guru.bermain peran spontan bermanfaat untuk: a) mengembangkan bahasa anak, b) mengembangkan spontanitas anak, 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 dewas, 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 dihafalkan anak, jika anak tidak bias 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. Pantonim

Jenis bermain peran ini adalah sandiwara bisu untuk memberi pelajaran melalui visualisasi seperti adegan-adegan tanpa bicara, tetapi hanya melakukan gerakan mimik. Istilah *pantomime* berasal dari bahasa yunani yang artinya: “Serba isyarat” berarti secara etimologis pertunjukan pantonim 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 dilkukan sehari-hari, menyusun gerakan-gerakan tersebut agar menjadi adegan-adegan untuk ditirukan, guru membimbing sambil menirukan gerakan pantomime 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 yang 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 bias dibutuhkan, melalui mimetik anak-anak biasa 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.

Dari uraian dan penjelasan beberapa macam-macam bermain peran yang telah diterapkan di Taman Kanak-kanak dalam penelitian ini jenis bermain peran yang digunakan adalah drama terpimpin dimana anak dalam memainkan sebuah 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 berbahasa lisan. Melalui drama terpimpin, anak akan memainkan peran dengan dialog sederhana yang diajarkan oleh guru.

1. Tujuan bermain peran

Sofiani,dkk (2002: 56) mengemukakan bahwa salah satu metode mengajar yang cocok untuk mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan anak terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan adalah metode bermain peran. Bermain peran di TK bertujuan sebagai berikut:

1. Melatih daya tangkap
2. Melatih anak berbicara lancar
3. Melatih daya konsentrasi
4. Melatih membuat kesimpulan
5. Membantu perkembangan intelegensi
6. Membantu perkembangan
7. Menciptakan suasana yang menyenangkan

Selain itu pendapat di atas juga didukung oleh sanjaya (2009), yakni: 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 komunikasi 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 membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diuraikan bahwa tujuan kegiatan bermain peran yaitu dapat melatih daya tangkap, berbicara dengan lancar, konsentrasi anak agar lebih fokus, membuat kesimpulan, mengembangkan kognitif anak, menciptakan suasana yang menyenangkan, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Tujuan tersebut diharapkan akan memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini dengan menerapkan kegiatan bermian peran.

1. Langkah-langkah bermain peran

Sanjaya (2009; 91 ) menjabarkan langkah-langkah pembelajaran melaui kegiatan bermain peran(drama terpimpin) sebagai berikut:

1. Persiapan
2. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai.
3. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan. Dimana peran guru disini yaitu memberikan penjelasan/pemahaman kepada anak tentang aturan bermain peran.
4. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan.
5. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya, khusunya pada anak yang tetlibat dalam pemeranan simulasi.
6. Pelaksanaan
7. Guru hendaknya 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 tau tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
11. Merumuskan kesimpulan.
12. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Peran

Pada umumnya, anak usia dini belum menguasai banyak kosa kata. Hal ini dapat dilihat dari komunikasi mereka sehari-hari di sekolah. Terkadang anak tidak mau berbicara saat guru memberikan pertanyaan kepadanya atau cenderung diam dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya menghambat perkembangan bahasa anak. Agar perkembangan bahasa anak dapat meningkat seorang guru juga harus mengetahui strategi dan model pembelajaran apa yang efektif dan efisien digunakan untuk pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak.

Pembelajaran yang sebaiknya diberikan kepada sekolah Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik 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.

Salah satu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan kegiatan bermain peran dimana kegiatan ini dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe* atau simbolik. Bermain peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya kemasa depan dan menciptakan kembali masa lalu dan mengembangkan keterampilan khayalan. Menurut salah satu ahli Hurlock (1997: 239) mengemukakan bahwa “permainan drama yang seringkali disebut permainan pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Sedangkan Ningrum (2007) mengemukakan mengungkapkan bahwa permainan ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab di usia balita kempuan berfantasi, kognitif, emosi dan sosialisasi anak tengah berkembang.

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. Dalam bermain peran dengan jenis drama terpimpin, anak dibimbing dalam berkomunikasi secara lisan dengan dialog sederhana. Dari kegiatan ini, anak akan terbiasa mengungkapkan pendapat, gagasan atau perasaannya kepada orang lain sehingga dengan sendirinya kemampuan berkomunikasi lisan akan meningkat.

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan seseorang untuk berbicara atau mengucapkan satu kata atau kalimat dalam suatu hubungan komunikasi dengan penggunaan tata bahasa yang memiliki konsep arti dengan sistem tuturan yang teratur dan dapat dipahami oleh orang lain dalam menyatakan dan menerima informasi secra visual. Kemampuan bahasa lisan anak sangat perlu untuk dikembangkan karena jika kemampuan bahasa lisan anak baik maka anak akan mampu mengungkapkan perasaan atau ide yang ada dalam pikirannya atau yang ingin diungkapkan.

Dari hasil observasi di TK ABA I Cab.Tello Baru, anak-anak masih terkendala saat berkomunikasi dalam proses pembelajaran dimana anak masih belum lancar berbicara menyampaikan ide-ide atau pikiran mereka terhadap penjelasan guru. Hal ini disebabkan karena bahasa antara guru dan anak didik terjadi secara singkat, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang meminta jawaban singkat dari anak dan guru jarang meminta anak mengemukakan pendapat atau perasaannya saat proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka solusi yang digunakan peneliti adalah pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Dengan kegiatan bermain peran, anak akan terlatih berbicara dengan kalimat yang panjang, lancar, dan disertai penggunaan kosa kata yang tepat. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Guru:

1. Guru hanya berfokus pada lembar kerja siswa
2. Tidak memberi kesempatan bertanya kepada anak

Anak:

1. Belum berani bertanya secara sederhana
2. Belum mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana

Kemampuan bahasa lisan anak masih kurang

Langkah-langkah bermain peran:

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 kepada anak untuk bertanya, khusunya pada anak yang tetlibat dalam pemeranan simulasi.
6. Pelaksanaan
7. Guru hendaknya 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.

Kegiatan bermain peran

Meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak

Guru:

1. Guru sudah menerapkan strategi pembelajaran dengan kegiatan bermain peran
2. Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya

Anak:

1. Mampu berani bertanya secara sederhana
2. Mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

Gambar 2.1 Skema Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu jika kegiatan bermain peran diterapkan pada proses pembelajaran maka kemampuan bahasa lisan anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Atfhal I Cab. Tello Baru Kota Makassar dapat meningkat.