**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, khususnya pada masa kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadi anak aktif dan eksploratif, salah satu kemampuan anak yang sedang tumbuh dan berkembang saat usia Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan bahasa yang sangat erat kaitannya dengan kognisi anak. Sistematika berbicara anak mengambarkan sistematikanya dalam berpikir. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara, bahasa merupakan suatu sistem yang relatif rumit dan bersifat semantik (tata kata dan kalimat), sedangkan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata.

Bahasa merupakan alat komonikasi dengan menggunakan sistem tanda dan simbol yang sesuai dengan tata bahasanya atau strukturnya. Aturan struktur di tentukan bagaimana tanda-tanda dan simbol itu disusun untuk membuat struktur kalimat yang baru dan bermakna sehingga terjadi proses komonikasi dengan demikian bahasa merupakan hal sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia terutama bagi anak karna bahasa merupakan alat penghubung agar setiap individu dapat berinteraksi dengan baik.

1

Menurut *Thefubbys’s* *Weblog. Com,* (2010:21)Kemampuan berbahasa terbagi dalam dua jenis yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif ;

1. Bahasa ekspresif adalah kemampuan berbicara yang di miliki anak untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginanya*,* Hendry Tarigan(1995:35) sedangkan,
2. Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk mengenal dan bereaksi terhadap seseorang, terhadap kejadian lingkungan sekitarnya mengerti maksud mimik dan nada suara dan akhirnya menjadi kata-kata.

Di mana dalam hal ini peneliti hanya meneliti dan membahas masalah tentang Bahasa ekspresif dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomonikasi.

Bahasa ekspresifmerupakan bahasa yang berisi curahan perasaan. Kalimat ekspresif adalah kalimat yang memiliki kata kerja menyatakan makna batin (ekapresif). Sedangkan kata ekspresif dalam kamus besar bahasa Indonesia yang diterbitkan Balai Pustaka (2002:2) bermakna tepat (mampu) memberikan atau mengungkapkan gambaran maksud, gagasan, perasaan.

Pengembangan bahasa ekspresif anak di Taman Kanak-Kanak sangat kurang sekali, anak-anak belum banyak menguasai kosa kata dalam tata bahasa. Hal ini terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari seperti di sekolah, kadang juga anak tidak mau berbicara jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain. Hal ini tentu menghambat bahasa ekspresifnya, di sinilah peran guru sangat di butuhkan dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak, terutama di taman kanak-kanak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak-anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar yang di laksanakan pada tanggal 30 Mei sampai dengan 8 Juni tahun 2016, Untuk itu diperoleh data bahwa kemampuan berbicara atau bahasa ekspresif anak pada guru, teman sebayanya atau dengan orang lain sangat minim sekali. Hal ini terlihat dan memiliki tanda-tanda ketika guru memberikan pertanyaan, dia hanya diam saja dan tidak bisa menjawab, serta apabila ada anak yang mau berbicara itupun guru yang memulai bertanya terlebih dahulu, Sebagian anak-anak hanya mendengarkan saja kemudian cenderung pasif. Sejalan dengan itu maka anak-anak perlu dilatih untuk berbicara dengan baik menggunakan metode yang sesuai dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai.

Maka dari itu orang tua harus mampu menstimulasi kemampuan anak mengungkapkan apa yang sebenarnya mereka inginkan, tanpa ada paksaan dari orang lain. Salah satu cara orang tua menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak adalah dengan cara memberikan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak yaitu dengan metode bermain peran.

Menurut Maula (2008:37) bermain peran adalah suatu bentuk pembelajaran, di mana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu, bermain peran pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar.

Pentingnya menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran menurut Maula (2008:39) agar dapat :

Meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain, lebih peka merangsang jiwa sosialnya, rasa empati dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Bermain peran membantu anak untuk merencanakan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. Anak lebih tinggi satu tahap dari dirinya sendiri. Anak akan belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti sebagai guru bermaksud untuk meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-Bina Kecamatan Panakukkang Kota Makassar, melalui metode bermain peran. Metode bermain itu merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat temanya saat kegiatan berlangsung, bagaimana anak menyusun kalimat dengan benar dan bagaimana cara mengucapkannya itu pun dapat dilihat saat anak berbicara.

Erik Erikson (1963) menjelaskan dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro sebagai berikut ;

Main peran mikro anak memainkan peran melalui tokoh yang di wakili oleh benda-benda berukuran kecil ,”sedangkan“ Main peran makro anak bermain menjadi tokoh, sesuai yang mereka inginkan bisa menjadi mama, papa, supir atau pilot dengan menggunakan alat yang berukuran besar untuk memainkan peran mereka seperti peran menjadi seorang astronot yang dapat terbang ke luar angkasa hingga dapat mencapai bulan.

Namun dalam hal ini peneliti hanya meneliti dan mejelaskan tentang bermain peran makro saja. Saat bermain peran bisa menjadi ajang belajar bagi mereka, baik belajar membaca, berhitung, mempelajari proses atau alur dalam mengerjakan. Sesuatu mengenal tata tertib atau tata cara di suatu tempat, yang semua ada dalam kehidupan. Tentu saja hanya cukup memberikan informasi sebelum mereka mulai bermain atau lebih baik kalau terlibat dalam permainan tersebut agar kita bisa menggali imajinasi dan mengenalkan informasi yang ingin kita kenalkan. Jadi anak-anak yang aktif bermain sesuai peran yang dimainkan, seolah-olah mereka berada di dunia nyata. berbagai macam peran yang diperankan sesuai dengan peran apa yang diberikan oleh gurunya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian sebagai perbaikan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan bahasa ekspresif di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar dengan judul penilitian yaitu : Peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

1. Rumusan Masalah.

 Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Al-Bina Kecamatan Pankukkang Kota Makassar?

1. Tujuan Penilitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak-kanak Al’Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

1. Manfaat Penelitian

 Dalam pelaksanaan penelitian ada beberapa manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis.

Diharapkan dapat di jadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak di Taman Kanak-Kanak.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi guru,penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

b. Bagi anak, di harapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina kecamatan Panakukang Kota Makassar.

c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan terhadap adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Al-BinaKecamatan Panakukang Kota Makassar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka.

1. Bahasa Ekspresif.

a. Pengertian Bahasa Ekspresif. Bahasa ekspresif atau mengemukakan pendapat yaitu anak sudah mampu bercerita dan menggunakan kalimat lengkap. Menurut Hendry Tarigan (1995:35) mengemukakan bahwa :

Bahasa ekspresif adalah kemampuan apa yang menjadi keinginannya Anak-anak dapat berbicara sesuai dengan aturan tata bahasa, dapat memahami kosa kata, sebagaimana mereka memperoleh pengetahuan lainnnya, yakni melalui pengalaman.

Aspek penting dalam kegiatan berkomunikasi verbal adalah bahasa ekspresif atau berbicara. Dengan keterampilan berbicara seseorang akan akan mamapu mengepresikan pikiran dan perasaan secara lisan. Bahasa ekspresif adalah pengggunaan kata-kata dan bahasa secara verbal untuk mengkomunikasikan konsep atau pikiran. Yuwono (2099:66) mengungkapkan :

Bahasa ekspresif diartikan sebagai kemampuan anak dalam menggunakan bahasa baik secara verbal, tulisan, simbol, isyarat, ataupun gesture.

Lebih lanjut Gunarti W. Dkk (2010:29) mengumukakan bahwa:

Bahasa ekspresif anak adalah bahasa yang di gunakan untuk berbicara dan menulis.

7

Berdasarkan penjelasan dan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan berbahasa ekspresif adalah kemampuan seorang individu untuk membuat kata-kata atau suara-suara yang di kombinasikan menjadi suatu ucapan atau suatu kesatuan kalimat yang utuh yang dapat di mengerti oleh dirinya sendiri dan orang lain, di mana individu dapat mengerti ucapan bahasa yang disampaikan orang lain dan mampu menunjukan dan mengucapkan bahasa pada orang lain.

b. Pentingnya Pengembangan Bahasa ekspresif Menurut Rike (2011:4) pentingnya pengembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini adalah :

Agar anak mampu berkomonikasi secara lisan dengan lingkunganya yang di maksud adalah lingkungan di sekitar anak antara lain teman sebaya, orang dewasa, baik yang ada disekolah, dirumah, maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak Usia dini diperoleh dan dipelajari anak secara alami untuk menyesuaikan diri dengan lingkunganya sehingga anak akan mampu bersosialisasi, berinteraksi dan merespon orang lain. Kemampuan dalam bahasa ekpresif adalah kemampuan dalam mengutarakan maksud atau berkomonikasi secara tepat sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain.

c. Indikator Kemampuan bahasa ekspresif.

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-Kanak tahun 2010 tentang standar kependidikan anak usia dini khususnya pada pengembangan bahasa yaitu sebagai berikut;

1) Menjawab pertanyaan tentang informasi.

2) Mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

3) Bercerita tentang gambar yang di sediakan.

4) Mengekspresikan ide pada orang lain.

5) Meniru kalimat sederhana.

Dari ke lima indikator di atas yang penulis teliti ada dua indikator yakni; menjawab pertanyaan tentang informasi, mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

2. Metode Bermain Peran.

a. Pengertian Metode Bermain Peran.

Pegertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana perserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Oktaviani (2008) menjelaskan lima pengertian bermain di antaranya :

1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.

2) Bermain tidak memiliki tujuan *ekstrinsik* namun motivasinya lebih bersifat *instrinsik*.

3) Bersifat spontan dan suka rela tidak ada unsur keterpakssan dan bebas dipilih oleh anak.

4) Melibatkan peran aktif keikut sertaan anak.

5) Memiliki hubungan yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya : kreativ, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Dan menurut pendapat Santrock (1995 : 272) ;

Bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan, secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan.

Adapun juga menurut Joice & Wei (2000) ;

Bermain peran atau istilah inggrisnya *role-playing* adalah metode atau strategi pembelajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial (*sosial models*). Metode pembelajaran bermain peran menekankan pada sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa prilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Untuk itu kesimpulan yang dapat urai dari pendapat-pendapat para ahli diatas adalah Metode bermain peran *(role play)* adalah meningkatkan kemampuan memahami perasan orang lain, menghayati peran yang di mainkan dan dapat menempatkan diri dalam situasi orang lain, bermain peran adalah suatu kegiatan yang bukan hanya menyenagkan tetapi memiliki nilai-nilai positif di dalamnya yang secara tidak langsung merangsang anak menumbuh kembangkan jiwa sosial, kreativitas, rasa empati dan bermain peran juga memungkinkan anak mengatasi frustasi dan merupakan suatu medium bagi para ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara mereka mengatasinya.

b. Pentingnya Bermain Peran.

Pentingnya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran adalah agar anak dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar menjadi manusia yang bertanggung jawab dan mengasah kemampuan anak berfikir dan mencerna suatu peristiwa, MenurutMaula *(2008:37)* pentingnya menggunakan metode bermain peran pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan .

2) Agar memahami sebab akibat suatu kejadian. Pembentukan konsep *(self concept)* bermain peran Menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau keadaan.

3) Menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peranan budaya dalam kehidupan.

4) Membantu anak dalam mengklasifikasi atau memperinci, memperjelas pola berfikir, berbuat dan memiliki ketrampilan dalam berbuat serta mengambil keputusan menurut caranya sendiri.

5) Membina kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis, berkomonikasi, hidup dalam kelompok dan Melatih anak dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatanya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran manfaat yang didapat adalah mengembangkan imajinasi, meningkatkan kreatifitas, meningkatkan ketrampilan bersosialisasi, meningkatkan ketrampilan motorik, meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan keterampilan berbahasa.

c. Tujuan bermain peran.

Bermain peran adalah strategi mengajar yang memiliki beberapa fungsi, baik bagi siswa maupun bagi guru (Poorman 2002) :

1) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran,

2) Dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang suatu kegiatan belajar yang merupakan strategi bermain peran.

3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk memerankan tokoh yang di kenal dalam kehidupan sehari-hari, dengan bermain peran siswa akan dapat mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan sehari-hari.

d. Langkah-langkah bermain peran.

Dalam melaksanakan metode bermain peran ini agar berhasil dengan efektif maka perlu pertimbangan prosedur dalam pelaksanaanya. Menurut Roestiyah (2011:91) Prosedur pelaksanaan bermain peran dimaksud sebagai berikut :

1) Menyiapkan naskah, alat, media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.

2) Guru harus menerangkan kepada anak didik untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan bermain peran anak didik diharapakan dapat memecahkan masalah hubungan yang ada di masyarkat.

3) Guru menunjukkan beberapa anak yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengna perannya. Dan anak yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

4) Guru menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama.

5) Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas perananannya,menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog. Anak yang tidak bermain peran harus turut menjadi penonton yang aktif.

B. Kerangka Pikir.

Kerangka berpikir merupakan penalaran untuk sampai pada hipotesis. Setiap anak didik memiliki karakteristik yang berbeda di bandingkan dengan anak didik lainya, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam dan dari luar. Konsep pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran merupakan salah satu konsep pembelajaran yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif bagi anak usia dini.

Kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan dalam berbicara atau berkomonikasi untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan dan maksud agar di mengerti oleh dirinya sendiri maupun orang lain. Kemampuan anak dalam berbahasa ekspresif di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar masih rendah, belum sesuai yang diharapkan dalam standar pencapaian penilain pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat di lihat dari beberapa aspek seperti sulitnya anak untuk memahami apa yang di sampaikan oleh guru maupun teman-tamanya, kurangnya kemampuan untuk merangkai kosa kata dan mengutarakanya. Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti sebagai guru bermaksud untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Al-Bina Kota Makassar.

Melalui metode bermain peran pada anak dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermai peran pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar, melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan menggunakan metode bermain peran bukan hanya dapat meningkatkan bahasa ekspresifnya namun bermain peran juga dapat mengatasi frustasi dan menjadi terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya Dengan kegiatan bermain peran di harapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Al-BinaKecamatan Panakukang Kota Makassar.

 Bagan kerangka pikir di gambarkan sebagai berikut:

Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak IT Al-bina

KEGIATAN BERMAIN PERAN

Langkah-Langkah Bermain Peran:

1. Menyiapkan naskah, alat, media yang akan di gunakan,
2. Memperkenalkan dan menerangkan teknik bermain peran kepada anak didik,
3. Menunjukan beberapa anak untuk bermin peran,
4. Guru menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama,
5. Menjelaskan tugas perananya agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik dan berdialog,
6. Anak yang tidak terlibat dalam peran harus menjadi penonton yang aktif.

Tanda-tanda kemampuan bahasa ekspresif anak kueang

Tanda-tandanya :

1. Anak Kurang mampu mengungkapkan pendapat,
2. Anak kurang mampu menjawab pertanyaan tentang informasi

Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak IT Al-Bina Kota Makassar meningkat :

1. Anak mampu mengungkapkan pendapat
2. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang kajian pustaka dan kerangka pikir maka hepotesis tindakan adalah jika metode bermain peran di terapkan dalam pembelajaran, maka kemampuan bahasa ekspresif pada anak di taman kanak-Kanak Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Makassar dapat meningkat.

BAB III

 METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.

1. Pendekatan Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan kualitatif mengungkap kejadian yang di alami di tempat penlitian, juga menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian. Sehingga pendekatan ini sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan proses pembelajaran yang ada di Taman Kanak-kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

2. Jenis Penelitian.

Adapun jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Umar (2008:10) bahwa : PTK bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layaran professional guru dalam menangani kegiatan belajar mengajar.

 Adapun model PTK yang dipilih adalah model Daryanto (2010 : 31) model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu :

“Perencanaan, Tindakan dan Observasi serta Refleksi”

17

B. Fokus penelitian.

1. Fokus penelitian yang akan di bahas dalam penelitian ini yaitu; Bermain peran adalah salah satu di mana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran. Bermain peran pada anak merupakan suatu sarana untuk belajar, bermain peran adalah suatu kegiatan yang bukan hanya menyenangkan tetapi memiliki nilai-nilai positif di dalamnya yang secara tidak langsung merangsang anak menumbuh kembangkan jiwa sosial, kreatifitas, dan rasa empati. misalnya menjadi seorang astronot anak belajar banyak keterampilan pra akademis seperti; mendengarkan, tetapi dalam tugas menyelesaikan masalah serta bekerja sama dengan orang lain dan memberikan kesempatan pada anak untuk memerankan tokoh yang dikenal dan dengan bermain peran anak akan dapat mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang familiar
2. Bahasa ekspresif atau mengungkapkan pendapat yaitu anak sudah mampu bercerita dan menggunakan kalimat lengkap dalam mengutarakan maksud atau berkomonikasi secara tepat sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain. Sehingga anak mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana dan anak mampu menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi,

C. Setting dan Subjek Penelitian.

1. Setting Penelitian.

Setting penelitian dan dilanjutkan dengan penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina, Jalan Urip Sumoharjo KM-4 Kecamatan Panakukang Kota Makassar. Itu dikarenakan peneliti adalah salah satu guru di Taman Kanak-kanak IT Al-Bina Kota Makassar yang di pimpin oleh seorang Kepala sekolah beserta 4 orang guru Taman Kanak-Kanak

2. Subjek Penelitian.

Subjek penilitian ini adalah 1 orang guru dan anak didik kelompok B Taman Kanak-kanak IT Al-Bina Kota Makassar yang berjumlah 13 orang anak.

3. Waktu dan Tempat Pembelajaran.

a. Waktu Pembelajaran.

b. Pengembangan pembelajaran direncanakan dilaksanakan selama bulan Mei sampai dengan Juni tahun 2016.

c. Tempat Pelaksanaan Pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran di lakukan di Taman Kanak-kanak IT Al-Bina Kota Makassar dengan mempertimbangkan beberapa Taman Kanak-Kanak yang belum maksimal terhadap bahasa ekspresif anak, melalui kegiatan bermain peran dalam pembelajaran dan oleh karna itu peningkatan bahasa ekspresif anak belum berkembang dengan baik.

4. Desain atau Prosedur Pengembangan.

Desain yang di gunakan dalam pengembangan ini adalah pengembangan pembelajaran yang difokuskan pada aspek kemampuan perkembangan bahasa ekspresif anak didik melalui kegiatan bermain peran.

D. Prosedur Dan Desain Penelitian.

Rancangan penelitian mengikuti prinsip dasar Penilitian Tindakan Kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Umar (2008:10) bahwa :

Penilitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani kegiatan belajar mengajar.

Adapun model Penilitian Tindakan Kelas (PTK) yang di pilih adalah model Daryanto (2010:31) model ini terdiri empat komponen dalam satu siklus, yaitu:

 “Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

Sementara rancangan penelitian ini di lakukan dalam dua siklus.

Rencana kegiatan

Refleksi

Observasi

Rencana tindakan

Pelaksanaan tindakan

Refleksi

Observasi

Berhasil

Pelaksanaan tindakan

 Gambar 3.1 rancangan penelitian menurut Agung (2012 : 66)

Berdasarkan bagan di atas, maka penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut :

1. Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti selaku guru kelas melaksanakan tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui metode bermain peran pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar. Menelaah kurikulum menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang di butuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa RKH, menyiapkan naskah, alat dan media yang di gunakan dalam kegiatan bermain peran serta membuat lembar observasi mengajar guru dan belajar anak.

1. Pelaksanaan Tindakan.

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai pelaksana tindakan sekaligus guru kelas yang menjelaskan kepada anak tentang peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui penerapan kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar berupa “Kegiatan awal, Kegiatan inti, Istirahat, Kegiatan akhir dan Observasi”.

1. Observasi.

dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah di buat proses observasi yang dilakukan dalam mengajar dan mengamati anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui penerapan kegiatan bermain peran pada anak di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

1. Refleksi.

Pada tahap refleksi, guru selaku peneliti mengevaluasi tentang pencapaian pembelajaran yang telah di lakukan. Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran. Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut ke siklus berikutnya atau berhenti.

1. Tehnik Pengumpulan Data.

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi, dua tehnik tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Observasi.

Dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan dalam mengajar dan mengamati anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui penerapan kegiatan bermain peran pada anak di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

1. Dokumentasi.

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat nama anak ataumerekam suatu peristiwa dan objek (aktifitas) yang dianggap berharga dan penting dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip hasil belajar yang dapat memberi informasi data keberhasilan siswa dan dokumen berupa foto-foto yang menggambarkan situasi pembelajaran.

F. Tehnik Analisis Data Standar Pencapaian.

1. Tehknik Analisis Data.

Tehnik analisis data yang dilakukan dalam kegiatan pengembangan ini adalah melalui analisis data kualitatif. Analisis Data Kualitatif yaitu menganalisis data yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, analisis data kualitatif dilakukan terhadap data yang di kumpulkan melalui observasi berupa catatan laporan, forto folio anak, hasil-hasil dokumen (pengambilan gambar dan rekaman kegiatan).

Dengan data yang diperoleh selama penelitian menjadi laporan hasil pelaksanaan tindakan kelas, apakah pada tindakan di siklus I sama atau tidak setelah berhasil di siklus-II yang dijadikan hasil akhir pelaksanaan tindakan, setiap siklus menggunakan kriteria penilaian yaitu : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) BSB (Berkembang Sangat Baik).

2. Standar Pencapaian.

Indikator keberhasilan penelitian tindakan meliputi indikator mengajar guru dan belajar anak melalui penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif. Untuk itu peneliti selaku guru di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukan kategori rata-rata baik pada aktifitas belajar dan mengajar anak di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

Adapun indikator yang peneliti angkat dari kurikulum mengenai bahasa ekspresif dalam bermain peran adalah :

a) Mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana,

b) Menjawab pertanyaan tentang informasi.

Rubrik Penilaian Guru Dalam Proses mengajar dengan menggunakan metode bermain peran

* + 1. Memperkenalkan dan menerangkan teknik bermain peran :

B : Memperkenalkan dan menerangkan teknik bermain peran.

C : Kurang memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran.

K : Tidak memperkenalkan tehnik bermain peran.

2. Menyediakan naskah, alat dan media untuk bermain peran :

B : Menyediakan naskah, alat dan media bermain peran dengan lengkap

C : Menyediakan naskah,alat,dan media tidak lenkap dan masih banyak kekurangan.

K : Tidak menyiapkan naskah alat dan media.

3. Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran :

B : Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran.

C : Menunjuk sedikit anak untuk bermain peran.

K : Tidak menunjuk beberapa anak untuk bermain peran.

4. Menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama :

B : Menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama.

C : Menceritakan peristiwa tampa mengatur adegan pertama.

K : Tidak menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama

5. Menjelaskan tugas peranannya, agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik maupun berdialog :

B : Menjelaskan tugas perananya agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik maupun berdialog.

C : Menjelaskan tugas perananya namun anak kurang menguasai masalahnya kurang pandai bermimik maupun berdialog.

K : Tidak menjelaskan tugas perananya sehingga anak tidak menguasai masalahnya dan tidak pandai bermimik maupun berdialog.

1. Anak yang tidak turut bermain peran di haruskan menjadi penonton yang aktif

B : anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif

C : Anak yang tidak turut bermain peran menjadi penonton yang kurang aktif

K : Anak yang tidak turut bermain peran hanya menjadi penonton yang pasif.

1. Kriteria keberhasilan penilaian bahasa ekspresif :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | SIMBOL | KATEGORI PENILAIAN |
| 1 | BB | Belum Berkembang |
| 2 | MB | Mulai Berkembang |
| 3 | BSH | Berkembang Sesuai harapan |
| 4 | BSB | Berkembang sangat baik |

Sumber : Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang

 Kota Makassar.

Rubrik Penilaian Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak

Keterangan :

1. Mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

BB = Jika anak tidak mampu mengugkapkan pendapat.

MB = Jika anak kurang mampu mengungkapkan pendapat.

BSH = Jika anak mampu mengungkapkan pendapat.

BSB = Jika anak mampu mengungkapkan pendapat sangat baik dan benar.

1. Menjawab pertanyaan tentang informasi.

BB = Jika anak masih kurang dapat menjawab pertanyaan tentang informasi.

MB = Jika anak kurang lancar menjawab pertanyaan tentang informasi.

BSH = Jika anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi.

BSB = Jika anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi dengan sangat baik dan benar.

BAB IV

HASIL PENELTIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kegiatan Hasil Penelitian.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

Lokasi penelitian di laksanakan di Taman Kanak-kanak IT, Al-Bina Jalan Jenderal Urip Sumiharjo KM-4, Kecamatan Panakkukang Kota Makassar yang menyelenggarakan pendidikan Pra Sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) berdiri sejak tahun 2004 yang saat ini dipimpin oleh seorang kepala Taman Kanak-kanak bernama Sahriani, S.S. Taman Kanak-Kanak tersebut memiliki 4 tenaga pengajar dan 3 rombongan belajar yaitu kelas A, kelas B1 dan B2. Secara lebih terperinci dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Keadaan Guru Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | NAMA | JABATAN | KETERANGAN |
| 1 | Sahriani S.S | Kepala Sekolah | Non PNS |
| 2 | Sari Dewi Iskandar, A.Ma | Guru kelas BI | Non PNS |
| 3 | Mitra, A.Ma | Guru kelas B2 | Non PNS |
| 4 | Nurdianti Rahman, S.Pd | Guru kelas A | Non PNS |

Sumber : Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

28

Tabel 4.2 Rombongan Belajar Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Makassar

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KELAS | JUMLAH | LAKI-LAKI | PEREMPUAN |
| Kelas A | 5 | 2 | 3 |
| Kelas B1 | 12 | 6 | 6 |
| Kelas B2 | 13 | 5 | 8 |

Sumber Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makasar.

2. Peningkatan Bahasa Ekspreif Melalui Metode Bermain Peran.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I.

Pelaksanaan penelitian untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dengan metode bermain peran di laksanakan dengan dua siklus.

Pelaksanaan siklus pertama ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin 30 Mei 2016 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 1 Juni 2016 dengan kegiatan melalui bermain peran dengan melaksanakan kegiatan .kemudian ditetapkan kelompok B sebagai objek penelitian .pada saat pelaksanaan penelitian tema adalah”Alam Semesta”adapun jumlah anak didik yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian berjumlah 12 orang.Pada setiap siklus di lakukan kegiatan perencanaan kegiatan ,pelaksanaan kegiatan, observasi dan refleksi dari setiap prose kegiatan.

 Rangkaian persiapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

SIKLUS I

Penelitian tindakan kelas pada siklus-1 diadakan pada tanggal 30 Mei 2016 dan tanggal 1 juni 2016..Pada siklus-1 indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana dan menjawab pertanyaan tentang informasi melalui :

1. Perencanaan.

Sebelum memulai kegiatan yang akan di laksanakan pada hari senin tanggal 30 Mei 2016 (lampiran RKH) sebagai berikut :

a) Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak TK, IT Al-Bina Kota makassar kelompok B semester genap dengan indikator pembelajaran yaitu mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

b) Diskusi peneliti dan guru.

c) Memilih Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yaitu menentukan tema dan sub tema. Dengan tema Alam semesta dengan sub tema kegunaan matahari bulan dan bintang.

d) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Sebagai rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran pada anak dalam peningkatan bahasa ekspresif Anak. Dengan indikator bermain peran adalah Perbedaan Siang dan Malam dengan kegiatan bermain peran mencuci pakaian

1. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran yang di laksanakan dan lembar observasi untuk anak selama tindakan berlangsung.
2. Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan di laksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti setelah perencanaan matang kemudian dilaksanakan tindakan yaitu :

Pertemuan I.

Penelitian tindakan kelas pada pertemuan I di adakan pada tanggal 30 mei 2016 pada siklus 1 indikator sebagai tujuan pembelajaran adalah mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

Pelaksanaan kegiatan :

1. Guru menyiapkan naskah sesuai dengan cerita yang akan di mainkan oleh anak-anak tentang kegiatan main peran mencuci pakaian dan menyiapkan alat atau media berupa pakaian, ember sabun dan tali jemuran. Yang kegiatanya berlangsung di luar ruangan yang berinteraksi langsung dengan sumber atau media yang akan di perkenalkan yaitu matahari. Agar anak mengetahui langsung keggunaan matahari sesuai tema dalam kegiatan ini.
2. Guru Memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran bagaimana cara mencuci pakaian dan menjemurnya di bawah terik matahari dan bagaimana cara dia mengungkapkan pendapat ketika dia sedang melakoni peranya .
3. Guru Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran misalnya ada yang mencuci pakaian ada yang menjemurnya ada yang memungut pakaian ketika dia kering dan melipatnya.
4. Guru menceritakan peristiwa tentang bermain peran Mencuci Pakaian sambil mengatur adegan pertama misalnya pada pagi hari yang berperan menjadi ibu mencuci pakain terlebih dulu dan kemudian setelah selesai dia menyuruh anaknya untuk menjemurnya di bawah sinar matahari.
5. Guru Menjelaskan tugas peran yang akan di mainkan misalnya ada yang menjadi ibu tugasnya mencuci ada menjadi anak yang di tugaskan menjemur pakaian anak yang satunya lagi di tugaskan memungut pakaian yang sudah kering masing-masing mengetahui tugas peranya dan menguasai masalahnya dan pandai bermimik ataupun berdialog.
6. Guru membagi tugas kepada anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif dengan tujuan agar dia memperhatikan jalan cerita dan belajar untuk fokus pada sesuatu hal,dan dalam pembelajaranya.

Pertemuan II.

Penelitian tindakan kelas pada siklus-1 pertemua ke-II diadakan pada tanggal 1 Juni 2016 pada siklus-1 indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah menjawab pertanyaan tentang informasi.

1. Perencanaan.

Sebelum memulai kegiatan yang di akan di lakukan pada hari Rabu tanggal 1 Juni 2016 (lampiran RKH) sebagai berikut :

Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak TK IT Al-Bina Kota Makassar kelompok B semester genap dengan indikator pembelajaran yaitu menjawab pertanyaan tentang informasi.

a) Diskusi Peneliti dan Guru.

b) Memilih rencana kegiatan mingguan (RKM) yaitu menentukan Tema dan Sub Tema. Yaitu dengan tema Alam Semesta dan sub tema keggunaan matahari bulan dan bintang

c) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) sebagai rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran pada anak dalam peningkatan kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. dengan indikator kegiatan bermain peran Menjadi Astrounot adalah Bersikap Koperatif (saling kerja sama)

d) Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran yang di laksanakan dan lembar observasi untuk anak selama kegitan berlangsung.

2) Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegitan di laksanaka secara kolaboratif antara Guru dan peneliti setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu :

a) Guru Menyiapkan naskah sesuai alur cerita bermain peran menjadi astronot dan menyediakan alat baju astrounot,dan alat komonikasi astronot yaitu softphone yang di ganti dengan head seat dan media yang di pakai adalah pesawat luar angkasa, yang di ganti kursi sebagai pesawatnya.

b) Guru Memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran menjadi astrounot pada anak didik.

c) Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran menjadi astrounot

d) Guru menceritakan peristiwa bagaimana menjadi astrounot itu harus saling bekerja sama bertukar informasi dengan berkomonikasi menggunakan alat komonikasi sambil guru mengatur adegan pertama.

e) Menjelaskan tugas perananya masing-masing ada yang menjadi astrounot yang terbang ke bulan ada yang menjadi peneliti yang tetap tinggal di bumi dan menunggu informasi di jelaskan secara detail agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik ataupun berdialog.

f) Guru membagi peran kepada Anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif agar anak –anak mengerti bahwa menjadi astrounot seperti ini dan anak-anak juga belajar fokus pada suatu hal atau masalah

1. Observasi.

Pada waktu kegitan pembelajaran berlangsung di lakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegitan bermain peran berlangsung yang nantinya dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan, apakah Guru dapat menggunakan kalimat dengan baik dalam naskah tersebut? atau perlu di adakan perubahan kata-kata? dan apakah anak-anak dapat mengulang kembali kalimat yang telah di dengarnya?

1. Refleksi.

Tahap ini merupakan proses mengingat dan merenung kembali tentang tindakan yang di lakukan yang dicatat lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan antara peneliti dengan kolaborator (guru). Diskusi di lakukan yang mengarah pada perbaikan dan peninjauan kembali tentang kejadian yang di lakukan. Refleksi mempunyai aspek evaluasi yang mengarah kepada suatu perbaikan dalam suatu tindakan. Refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tindakan selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I.

Pada Siklus I Guru telah melakukan pembelajaran namun langkah-langkah pembelajaran tidak terlaksana semuanya, disebabkan :

a) Guru kurang menerapkan dan memperkenalkan teknik bermain peran kegiatan peran mencuci pakaian dengan tujuan memperkenalkan anak untuk mengetahui kegunaan matahari

b) Guru kurang menjelaskan tentang peristiwa atau cerita sehingga anak belum menguasai perananya dan tidak dapat berdialog dengan baik

c) Guru hanya menunjuk satu sampai 2 anak saja sehingga tidak merata peran yang di mainkan

d) Guru kurang menjelaskan tugas peranan anak sehingga anak tidak dapat menguasai masalah dan tidak pandai pandai bermimik ataupun berdialog.

e) Guru hanya memberi menjelaskan kepada anak yang tidak turut bermain peran agar menjadi penonton yang aktif artinya anak-anak yang tidak turut bermain peran agar memperhatikan teman temanya yang bermain peran agar nantinya mereka juga bisa memainkan peran seperti teman-temanya

Dari hasil observasi yang dilaksanakan secara refleksi, Anak-Anak dapat memperhatikan, namun belum berani, dengan sikap masih malu-malu untuk melakukan sesuai peran yang akan diperankanya. Berdasarkan hasil refleksi yang di lakukan bersama, direncanakan melalui perbaikan pada siklus berikutnya untuk memperbaiki masalah yang ada.

Dari hasil penelitian observasi pada Siklus I menghasilkan 2 orang anak yang berkembang sesuai harapan , 4 orang anak akan mulai berkembang dan sekitar 6 orang anak yang belum berkembang. Dimana anak-anak tersebut, baru mulai merespon tentang tehnik bermain peran dan mereka baru mulai berani untuk ikut bermain peran seperti yang di jelaskan oleh guru.

Adapun hasil penelitian tindakan kelas Siklus-1 diketahui indikator keberhasilan yang harus dicapai 85% dari jumlah anak didik. Dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah di tentukan maka di lanjutkan ke siklus-2.

1. Peningkatan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bermain Peran.

Pelaksanaan tindakan Siklus II.

Pelaksanaan penelitian siklus II merupakan perbaikan pelaksanaan siklus I yang di mulai pada harisenin tanggal 30 mei dan hari rabu tanggal 1 juni 2016 dengan pelaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran harian(RPPH) selama dua kali pertemuan . pada siklus kedua ini kegiatan yang dilakukan sama pada siklus pertama siklus ke dua ini di laksanakan pada hari senin tanggal 6 juni dan hari rabu 8 juni 2016 sebanyak dua kali pertemuan. Pada setiap siklus dilaksanakan kegiatan perencanaan pelaksanaan kegiatan observasi dan refleksi dari pelaksanaan kegiatan Siklus II .

Penelitian tindakan kelas pada Siklus-II. Pada Siklus-II indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk di capai adalah mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

1. Perencanaan.

Sebelum memulai kegiatan yang akan di lakukan pada hari Minggu tanggal 5 Juni 2016 (Lampiran RKH ) sebagai berikut :

a) Menelaah kurikulum Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar, kelompok B semester genap dengan indikator pembelajaran yaitu bagaimana mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

b) Diskusi peneliti dan guru.

c) Memilih Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yaitu menentukan Tema dan Sub Tema.dengan Tema Alam Semesta dan sub tema Gejala Alam.

d) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai Rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran, pada anak dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak. dengan indikator bermain peran adalah sikap empati anak dan saling tolong-menolong dengan kegiatan main peran adalah Bencana Alam.

e) Membuat lembar observasi supaya untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan, dan juga lembar observasi untuk anak selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanan.

Pertemuan I.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara kolaboratif antara Guru dan peneliti. Setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan tindakan berupa :

a) Guru Menyiapkan naskah atau cerita tentang bencana alam dan menyediakan alat berupa baju dokter alat memasak gambar gunung meletus alat dan media tersebut yang akan di gunakan pada main peran tentang bencana alam.

b) Guru Memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain pada anak didik bagaimana menjadi dokter,bagaimana peranya orang yang menjadi korban bencana alam.dan tugasnya menjadi juru masak.

c) Guru Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran bencana alam

d) Guru menceritakan peristiwa bagaimana fenomena alam terjadi sehingga terjadi bencana alam sambil guru mengatur adegan pertama.

e) Menjelaskan tugas perananya masing-masing ada yang jadi dokter ada yang jadi juru masak agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik ataupun berdialog.

f) Guru memberikan tugas kepada anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif agar anak-anak tersebut belajar untuk fokus pada suatu permasalahan.

Penelitian tindakan kelas pada Siklus II diadakan pada hari senin 6 juni dan hari Rabu 8 Juni 2016. Pada Siklus-II indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana dan mampu menjawab pertanyaan tentang informasi.

1. Perencanaan kegiatan.

Pertemuan I.

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari senin 6 Juni 2016 (Lampiran RKH) sebagai berikut :

a) Menelaah kirikulum Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kelompok B Kota Makassar dengan melaksanakan diskusi peneliti dan guru.

b) Memilih Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yaitu menentukan tema dan sub tema.dengan tema Alam Semesta dan sub tema Gejala Alam

c) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran pada anak dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak.dengan indikator bermain peran adalah sikap empati anak dan tolong menolong dengan kegiatan main peran tentang bencana alam

d) Membuat lembar observasi untuk melihat proses pemmbelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan.

Pelaksanaan kegiatan di laksanakan secara kolaboratif dan akselerasi, diantara guru dan peneliti, setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan tindakan yaitu Guru Menyiapkan naskah atau cerita bermain peran tentang bencana alam gunung meletus dan menyediakan alat berupa bajudokter alat masak dan alat PMI.

3) Perencanaan Tindakan.

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari senin 6 Juni 2016 (Lampiran RKH) sebagai berikut :

a) Menelaah kirikulum Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kelompok B Kota Makassar dengan melaksanakan diskusi peneliti dan guru.

b) Memilih Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yaitu menentukan tema dan sub tema.dengan tema Alam Semesta dan sub tema Gejala Alam

c) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran pada anak dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak.dengan indikator bermain peran adalah sikap empati anak dan tolong menolong dengan kegiatan main peran tentang bencana alam

d) Membuat lembar observasi untuk melihat proses pemmbelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama tindakan berlangsung.

4) Pelaksanaan Gegiatan.

Pelaksanaan kegiatan di laksanakan secara kolaboratif dan akselerasi, diantara guru dan peneliti, setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan tindakan yaitu:

a) Guru Menyiapkan naskah atau cerita bermain peran tentang bencana alam dan kegiatan menolong korban bencana alam dan menyediakan alat dan media berupa pakaian dokter alat masak dan alat yang di pakai oleh pmi . alat dan media tersebut yang akan di gunakan pada main peran tentang bencana alam.

b) Guru Memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain pada anak didik bagaimana karakter kita ketika menjadi korban bencana kemudian menjadi dokter dan PMI dan juru masak ..

c) Guru Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran tentang bencana alam

d) Guru menceritakan peristiwa bagaimana fenomena alam terjadi sehingga mengakibatkan terjadinya gunung meletus kemudian solusinya dengan melakukan pertolongan pada korban sambil guru mengatur adegan pertama.

e) Guru Menjelaskan tugas perananya masing-masing ada yang jadi korban bencana ada yang menjadi dokter dan juru masak menanam pohon agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik ataupun berdialog.

f) Guru memberikan tugas kepada anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif agar anak-anak tersebut belajar untuk fokus pada suatu permasalahan.

Pertemuan II.

Penelitian tindakan kelas pada Siklus II diadakan pada hari Rabu 8 Juni 2016.

Pada Siklus-II indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah menjawab pertanyaan tentang informasi.

1. Perencanaan Tindakan.

Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Rabu 8 Juni 2016 (Lampiran RKH) sebagai berikut :

a) Menelaah kirikulum Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kelompok B Kota Makassar dengan melaksanakan diskusi peneliti dan guru.

b) Memilih Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yaitu menentukan tema dan sub tema.dengan tema Alam Semesta dan sub tema Gejala Alam

c) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai rencana pelaksanaan penerapan kegiatan bermain peran pada anak dalam peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak.dengan indikator bermain peran adalah sikap empati anak dan tolong menolong dengan kegiatan main peran tentang banjir dan kegiatan penghijauan.

d) Membuat lembar observasi untuk melihat proses pemmbelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama tindakan berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan.

Pelaksanaan kegiatan di laksanakan secara kolaboratif dan akselerasi, diantara guru dan peneliti, setelah perencanaan matang, kemudian dilaksanakan tindakan yaitu:

a) Guru Menyiapkan naskah atau cerita bermain peran tentang banjir dan kegiatan penghijauan dan menyediakan alat dan media berupa cangkul,tanaman pohon ember yangberisi air dan gayung, dan sampah sampah plastik. alat dan media tersebut yang akan di gunakan pada main peran tentang banjir dan kegiatan penghijauan..

b) Guru Memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain pada anak didik bagaimana karakter kita ketika menjadi korban banjir, kemudian melakukan penghijauan dengan membersihkan lingkungan dan menanam tanaman agar mencegah terjadinya banjir.

c) Guru Menunjuk beberapa anak untuk bermain peran tentang banjir dan kegiatan penghijauan

d) Guru menceritakan peristiwa bagaimana fenomena alam terjadi sehingga mengakibatkan banjir kemudian solusinya dengan melakukan penghijauan sambil guru mengatur adegan pertama.

e) Guru Menjelaskan tugas perananya masing-masing ada yang jadi korban banjir ada yang menanam pohon membersihkan lingkungan agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik ataupun berdialog.

f) Guru memberikan tugas kepada anak yang tidak turut bermain peran harus menjadi penonton yang aktif agar anak-anak tersebut belajar untuk fokus pada suatu permasalahan.

3) Observasi.

Pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan bermain peran berlangsung, yang nantinya dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan apakah guru dapat menggunakan kalimat dengan baik dalam naskah tersebut atau perlu diadakan perubahan kata-kata dan apakah anak-anak dapat mengungkapkan pendapat secara sederhana.

Dari hasil pertemuan Siklus II Sudah ada 9 orang anak yang perkembang sesuai harapan dan 3 orang anak berkembang sangat baik.dan tidak terdapat anak dalam kategori mulai berkembang(MB) dan belum berkembang(BB) Evaluasi dari hasil observasi siklus II anak-anak terlihat merespon ketika guru menjelaskan tentang cara bermain peran.

4) Refleksi

Tahap ini merupakan proses pengingat dan merenung kembali tentang tindakan yang dilakukan di dalam lembar observasi. Refleksi berusaha untuk memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam pelaksanaan tindakan. Refleksi di lakukan dengan peneliti dan kolaborator(guru) diskusi yang di lakukan yang mengarah kepada perbaikan dan penijauan kembali tentang kejadian yang dilakukan refleksi dalam putaran pertama merupakan pedoman tingkat selanjutnya. Dan guru telah melakukan pembelajaran secara sisitimatis sehinggah langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

 (1) Guru sudah ada peningkatan dalam memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran bagaimana menjadi dokter kecil, menjadi juru masak menjadi PMI

(2) Guru sudah mulai menujuk beberapa anak untuk bermain sehingga semua anak bisa merasakan bermain peran menjadi tokoh yang mereka inginkan.

(3) Guru sudah mulai optimal menjelaskan tentang peristiwa atau cerita, bagaimana bisa terjadi bencana alam dan tokoh-tokoh mana saja yang berperan penting ketika terjadi bencana alam.

(4) Guru sudah optimal menjelaskan tentang tugas perananya masing-masing ada yang menjadi korban banjir dokter ada yang menjadi PMI dan juru masak sehingga anak menguasai karakter peranya dan pandai bermimik maupun berdialog.

(5) Guru sudah ada peningkatan dalam memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran bagaimana tugas dan peran seorang dokter ,PMI, juru masak kepada anak didik.

Setelah diperoleh hasil observasi dan dokomentasi peneliti dan guru, kembali berdiskusi mengenai hasil kegiatan Siklus II hasilnya jauh lebih baik dari hasil kegiatan Siklus-1. Dimana anak-anak begitu antusias dan tertarik dengan kegiatan bermain peran dengan mengakibatkan anak-anak berani untuk berbicara, berdialog bahkan bermimik sesuai dengan peran yang mereka lakukan sesuai instruksi Guru, bahkan anak-anak sudah berani mengungkapkan perasaan dan keinginan mereka. Dari hasil peneliti tindakan kelas Siklus-II sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 85%, jadi penelitian di lakukan hanya sampai pada siklus-II saja.

Maka dapat disimpulkan evaluasi bahwa, dengan diterapkegiatan bermain peran pada anak kelompok B, di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Jalan Urip Sumoharjo KM-4 Kecamatan Panakukang Kota Makassar, menghasilkan kemampuan Bahasa Ekspresif anak meningkat dan lebih optimal dalam merangsang cara berkomunikasi atau berbicara terhadap orang lain.

B. Pembahasan.

 Mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif dilaksanakan dengan cara mendongeng, bercakap-cakap, tanya jawab serta bernyanyi. Tapi kelihatanya pengembangan kemampuan bahasa ekspresif anak masih kurang pada siklus 1, maka untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak peneliti dan guru menggunakan metode bermain peran sehingga anak lebih baik lagi dalam berbahasa ekspresif Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran pada siklus II peningkatan di bandingkan pada siklus I dan ditahap pembelajran sebelumya. Pada siklus I rata- rata kegiatan mengajar guru dikategorikan cukup sedangkan kegiatan belajar anak didik dikategorikan mulai berkembang (MB) berdasarkan proses pembelajaran siklus I terdapat beberapa kelemahan diantaranya 1)metode yang di gunakan guru untuk mengembangkan bahasa ekspresif harusnya metode yang tepat adalah dengan metode bermain peran 2)guru kurang memperkenalkan dan menerangkan tehnik bermain peran yang sesuai dengan tema alam semesta.sehingga anak tidak mampu menguasai peran yang akan di perankan dan terhambat dalam berbahasa ekspresif seperti anak tidak mampu mengungkapkan pendapatnya secara sederhana dan anak tidak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi.

Berdasarkan kelemahan tersebut peneliti dan guru kelas menyimpulkan pembelajaran siklus 1 belum berhasil dan harus dilanjutkan kesiklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus 1. Perbaikan-perbaikan tersebut berupa : 1) guru hendak menyiapkan naskah yang tepat sesuai dengan tema alam semesta dan menyediakan alat dan media sesuai kegiatan bermain peran dengan tema alam semesta . 2) guru memperkenalkan dan menerangkan tekhnik bermain peran tentang alam semesta dengan kegiatan bermain peran tentang gejala alam sehingga anak didik sehingga anak didik mampu menguasai perananya dan mampu berdialog dan bermimik seperti tokoh yang diperankanya.

 Berdasarkan proses pembelajaran siklus II terdapat beberapa peningkatan berupa :

1) adanya penigkatan kegiatan mengajar guru kategori dan belajar anak di mana pada siklus I rata-rata kegiatan mengajar guru kategori cukup dan kegiatan belajar anak kategori mulai berkembang (MB) kemudian pada siklus II kegiatan mengajar guru kategori baik dan kegiatan belajar anak kategori berkembang sesuai harapan (BSH). 2) guru telah membimbing semua sesuai dengan metode pembelajaran yang direncanakan sehingga anak mampu mengungkapakan pendapat secara sederhan. 3) guru telah membimbing semua anak sesuai dengan metode pembelajaran yang direncanakan sehingga anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi.

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I dan II sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut :

1) Guru menyediakan naskah, alat, media yang akan digunakan. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti guru memilih metode bermain peran untuk mengembangkan bahasa ekspresif yang di gunakan pada siklus I kategori cukup dan pada siklus II kategori baik.

2) Setelah itu guru memperkenalkan dan menerangkan teknik bermain peran pada anak didik. Dan berdasarkan hasil observasi guru memeperkenalkan tekniknya bermain peran pada siklus I kategori cukup dan pada siklus II kategori baik.

3) Guru menunjuk beberapa anak untuk bermain peran.dan berdasarkan hasil observasi guru hanya menunjuk sebagian anak untuk memainkan peran pada siklus I kategori cukupdan pada siklus II kategori baik.

4) Guru mencereritakan peristiwa sambil mengatur adegan pertama. Dan berdasarkan hasil observasi guru menceritakan alur cerita dan mengatur adegan pertama, Pada siklus I kategori cukup dan pada siklus 2 kategori baik.

5) Guru menjelasakan tugas perananya agar anak menguasai masalahnya dan pandai bermimik maupun berdialaog.

Berdasarkan hasil observasi guru menjelaskan tugas peran agar anak mengusai tentang perannya dan pandai berdialog Pada siklus I dan pada siklus II kategori baik :

Guru membagi tugas kepada anak yang tidak turut bermain peran agar tetap harus menjadi penonton yang aktif. Berdasarkan hasil observasi guru memberikan tugas bagi anak yang tidak kebagian peran agar tetap harus menjadi penonton yang aktif pada siklusI kategori cukup pada siklus II kategori baik.

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I dan II sesuai indikator peningkatkan kemampuan bahasa ekspresif diuraikan sebagai berikut :

a) Anak mampu mengungkapakan pendapat secara sederhana pada siklus 1 terdapat 6 anak kategori BB, 4 anak kategori MB, 2 anak dikategori BSH dan tidak terdapat anak kategori BSB, sedangkan siklus II 9 Anak kategori BSH 3 anak kategori BSB.

b) Anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi siklus 1 terdapat 6 anak kategori BB, 4 anak kategori MB, 2 anak dikategori BSH dan tidak terdapat anak kategori BSB, sedangkan siklus-II 9 anak kategori (BSH) dan 3 anak kategori (BSB) (12).

Peningkatan Kemampuan bahasa ekspresif tersebut tidak lepas dari kondusifnya lingkungan pembelajaran dikelas di mana menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran menurut Maula (2008:39) agar dapat:

Meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain, lebih peka merangsang jiwa sosialnya, rasa empati dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain. Bermain peran membantu anak untuk merencanakan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu. Anak lebih tinggi satu tahap dari dirinya sendiri anak memberikan apresiasi terhadap pembelajaran.

Bermain peran memberikan manfaat yang besar pada anak-anak di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina, karena dapat mengembangkan bahasa ekspresif anak maupun kemampuan bahasa ekspresif dimana kemampuan dalam mengutarakan maksud atau berkomonikasi secara tepat, sehingga pesan/komunikasi yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain. Dari hasil observasi bahasa ekspresif anak dari Siklus-1 dan Siklus-II menunjukan pengembangan yang lebih optimal dana antusias serta konsentrasi anak saat melihat temanya memerankan peranya masing- masing. Bermain peran yang dilaksanakan guru dalam pembelajaran menjadi rangsangan yang baik dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak. Selain memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak, anak juga dapat terangsang untuk mengungkapkan keinginanya atau perasaanya. Dimana guru telah melakukan langkah-langkah bermain peran sesuai dengan ketentuan sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan lebih optimal serta anak-anak bisa mencapai sesuai keinginan atau indikator yang telah di tentukan.

 Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti menggunakan metode bermain peran pada anak-anak sehingga dapat mengatasi masalah yang ada di murid Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar terkhusus kelompok B dalam mengembangkan bahasa *ekspresif* pada anak-anak yang masih tergolong anak dalam usia dini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kecamatan Panakukang Kota Makassar, Dapat di simpulkan sebagai berikut :

Melalui metode bermain peran pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Ko“ta Makassar, dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang telah di buat atau ditentukan dengan menerapkan metode bermain peran pada anak. Kelompok B Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar, kemampuan Bahasa Ekspresif Anak mengalami peningkatan”.

B. Saran.

51

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa saran yang mungkin bisa menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini adapun saran peneliti antara lain :

1. Pihak sekolah /Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar.

a. Sekolah/ Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar, menyiapkan sarana dan prasarana yang lebih baik lagi agar guru lebih nyaman dan terfasilitasi dalam memberikan pelajaran kepada anak didiknya dan guru sekarang menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa ekspressif agar kemampuan bahasa ekspresif anak dapat meningkat,begitu juga dengan anak-anak agar anak lebih antusias dan nyaman dalam belajar di kelas.

b. Pihak sekolah/ Taman Kanak-Kanak IT Al-Bina Kota Makassar, mengadakan kerja sama dengan orang tua anak didik serta masyarakat atau praktisi yang peduli pada perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa, Sehingga menambah wawasan bagi anak dan gurunya.

2. Pihak Guru.

a. Sebagai fasilitator anak ketika belajar, guru hendaknya lebih kreatif lagi dan berusaha untuk membuat kegiatan belajar anak menjadi menyenangkan dan menambah pengetahuan anak.

b. Dalam pengembangan bahasa ekspresif, guru hendaknya menggunakan metode yang lebih bervariatif seperti menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dan juga memahami kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga anak-anak tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Agung Iskandar, 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta Buana Murni.

Daryanto, (2010). *Penilitian Tindakan Kelas Dan Penilitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media.

Gunarti. W, Lilis Suryani, Azizah Muis (2008), *Metode Pengembangan Prilaku dan* *Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Henry Tarigan Guntur, 1995*. Bahasa Anak Pra TK*. Jakarta : Rieneka cipta.

Joyce, B. R dkk, 2000. *Role Playing: Study Social Behavior And Values*. *In Model Of Teaching.* Allyn and Bacon.

Kurikulum JK 2010. *Pedoman Penilaian TK Jakarta Direktorat Pembinaan TK dan SD.*

Maula, Jahidul 2008. *Mencari Model-Model Pembelajaran yang efektif*, (0nline) http://www. Slaksoft.net/index.php option.com diakses tanggal 15 April 2016 pukul 20.30 Wita.

Moleong, Lexy, 1991*. Metodologi Penilitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Mobile Frendly 19 Juni 2000 Erik Erikson 1963/PAUD *Anak bermain belajar*. Blogspot.com (diakses 15 April 2016).

Oktaviani Ridha, 2008*. Penggunaan Tehnik Bermain Peran (Role Playing) untuk* *Mengembangkan konsep diri siswa*. Skripsi di Jurusan Psicologi Pendidikan dan Bimbingan UPI Bandung.

Penerbit Joyce, B. R dkk,2000. Role Playing : *Study Social Behaviour And Values*. In Model of Teaching.Allyn and Bacon.

Poorman, P .B. 2002. Biography and Role-Playing : *Fostering Empaty in Abnormal Psycology*. Teaching of psychology.

Roestiya, 2011*. Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rieneke Cipta.

Santrock J.W,1995*.Life –Span Development*. Perkembangan Masa Hidup.Jakarta: Erlangga.

Umar A dan Nurbaya Kaco, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar : Badan Https://The Fulbbys.Wordpress.com (diakses tanggal 13 April 2016) pukul 20.30 wita.

Winda Gunarti, dkk, *Metode* *Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar* *Anak Usia* *Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Yuwono J, 2009*. memahami Anak Autis*. Bandung : Aifabet.

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

SARIDEWI ISKANDAR lahir di ambon pada tanggal 10 Februari 1984 terlahir sebagai anak ke-1 dari 3 bersaudara dari pasangan ayahanda Iskandar dan ibunda Murni Tadjang. Peneliti memulai jenjang pendidikan Sekolah Dasar Negeri 19 di Ambon tamat pada tahun 1996, peneliti kemudian melanjutkan ke Sekolah Tingkat Pertama di SMP Negeri 15 Wahai, tamat tahun 1999 lalu melanjutkan pendidikan di sekolah menengah Madrasah Aliah khairummah, tamat tahun 2002, kemudian melanjutkan DII PGTK Universitas Negeri Makassar pada tahun 2006, tamat tahun 2008. Selanjutnya kembali meneruskan Program Stara 1 (S1) dengan konsentrasi Pendidikan Guru Program Studi Anak Usia Dini (PG PAUD).

Sejak tahun 2006 sampai sekarang, peneliti masih menjalani profesi sebagai guru tetap di Taman Kanak-kanak “IT Al-bina” di Kota Makassar.