**BAB I**

1

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Indonesia adalah sebuah negara berkembang di benua Asia. Oleh karena itu, Indonesia sedang berjuang mengadakan pembangunan di segala bidang baik di bidang sosial maupun pendidikan. Untuk menjadi negara yang maju, bidang pendidikan di Indonesia harus dibenahi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, Kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh sebab itu, seyogianya negara Indonesia mempersiapkan para generasi muda yang mampu bersaing di era globalisasi yang begitu ketat. Bekal pengetahuan yang di berikan kepada para generasi muda hendaknya menjadi bekal yang bermanfaat baginya maupun bagi negara.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mampu mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh generasi penerus bangsa. Di Indonesia, pendidikan anak secara formal dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini.

1

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memilki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak yang berada di masa lima tahun pertama disebut usia emas (*the golden age)* yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang lagi. Di usia ini sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensinya. Sejalan dengan itu, keberhasilan proses pendidikan pada masa dini menjadi dasar untuk melanjutkan proses pendidikan selanjutnya.

Pendidikan usia dini merupakan tempat yang membentuk dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Salah satu dari jenis kemampuan atau potensi yang dapat di kembangkan yakni pengembangan bahasa anak yang ditandai dengan kemampuan tiap-tiap anak untuk berinteraksi secara langsung terhadap guru dan teman-temannya, mengekspresikan berbagai ide, arti perasaan, dan pengalaman.

Madyawati (2016) mengungkapkan bahwa setiap anak mempunyai *Languange Acquisition Device* (LAD), yang berarti bahwa setiap anak tersebut memiliki kemampuan alamiah untuk berbahasa. Kemampuan tersebut juga termasuk bagaimana mengekspresikan bahasa tersebut. Bahasa ekspresif merupakan keterampilan berbahasa yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol visual dan verbal yang diproses dan diekspresikan oleh anak untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Hurlock (Yusri, 2014) mengartikan bahasa ekspresif sebagai sarana komunikasi melalui penyimbolan pikiran dan dan perasaan untuk menyampaikan makna terhadap orang lain. Makna ini dapat disampaikan secara visual.

Pada kenyataannya anak prasekolah rata-rata belum terampil mengungkapkan pikiran atau perasaannya dalam bentuk kata-kata. Hal ini terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan sehari-hari di sekolah. Terkadang ada anak yang tidak mau berbicara jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain, hal ini tentunya akan menghambat perkembangan bahasanya. Di sinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak terutama di sekolah.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru adalah menciptakan suasana belajar yang nyaman, melibatkan peran aktif anak, serta mudah dilakukan. Seperti belajar sambil bermain. Bermain merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh sebab itu, salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain (Fauziddin, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, salah satu pemainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak adalah bermain peran. Vygotsky dalam Mutiah (2015: 115) menyebutkan bahwa:

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

Melalui bermain peran anak akan belajar banyak hal, salah satunya berkomunikasi dengan orang lain yang muaranya berpengaruh terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada pada Kelompok B di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa, masih banyak anak yang kurang dalam menggunakan bahasa ekspresif. Hal ini disebabkan karena guru kurang membimbing dan memotivasi anak untuk mengungkapkan pikiran atau perasaannya. Terlihat ketika guru meminta anak untuk menceritakan kembali hal yang telah dilakukan, anak tidak mampu mengungkapkan pendapatnya. Terlihat juga beberapa anak kurang berkomunikasi dengan guru maupun temannya. Selain itu, beberapa aktivitas di dalam Kelompok kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa pada anak. Salah satu solusi untuk mengatasi beberapa fenomena tersebut melalui kegiatan bermain peran.

Faizuddin (2015: 12) mengungkapkan bahwa “bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa”. Kegiatan bermain peran ini dikategorikan kegiatan belajar yang berumpun pada metode perilaku yang di terapkan dalam kegiatan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam jumlah yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Selain itu, melalui bermain peran, anak belajar memahami suatu kejadian atau peristiwa yang dilakukan anak, sebagaimana dijelaskan oleh Shoimin (2014) bahwa melalui bermain peran, anak dengan mudah menghayati peristiwa yang tengah berlangsung.

Berdasarkan gambaran diatas maka penulisan berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Kelompok B di Paud Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran?
2. Apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?
3. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini, yaitu

1. Mendeskripsikan kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan setelah diberikan metode bermain peran.
2. Mendeskripsikan pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
3. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademis, dapat menjadi bahan informasi, masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam meningkatkan mutu mahasiswa dalam jurusan tersebut.
3. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam meningkatkan pembelajaran bahasa ekspresif pada anak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi PAUD, pembelajaran berjalan semakin efektif melalui penerapan metode-metode pembelajaran.
6. Bagi Guru PAUD, sebagai pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.
7. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini merupakan umpan balik dan hasil nyata dari penerapan seluruh ilmu yang didapatkan selama kuliah.

**BAB II**

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

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Kemampuan Bahasa Ekspresif**
3. **Pengertian Bahasa Ekspresif**

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan orang lain. Yusuf (Yusri, 2014:6) mengemukakan bahwa “bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain”. Soetjiningsih (2014: 209) mengungkapkan bahwa

Bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran, dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, mencakup tulisan, bicara, bahasa, simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni.

 Sedangkan ekspresif di dalam KBBI adalah tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan, perasaan.

Bahasa ekspresif menurut Hamzah (2014: 8) adalah “bentuk bahasa yang dilakukan melalui bicara atau alat ucap secara lisan”. Jadi, pada dasarnya bahasa ekspresif disampaikan secara lisan atau dengan kata lain, kemampuan bahasa ekspresif sama halnya dengan kemampuan berbicara. Selanjutnya, Badudu (Dhieni, 2006) mengatakan bahwa bahasa ekspresif merupakan sistem simbol visual dan verbal. Alwi (2001) mengungkapkan bahwa bahasa ekspresif ialah bahasa primer, yang berarti utama.

8

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa bahasa ekspresif adalah kemampuan berkomunikasi secara lisan (kemampuan berbicara) yang menggambarkan perasaan pembicaranya.

1. **Peran Bahasa Ekspresif**

Laird (Dhieni, 2006: 41) mengungkapkan bahwa “tiada kemanusiaan tanpa bahasa dan tidak ada peradaban tanpa bahasa ekspresif’. Hal ini menunjukkan betapa besar peranan bahasa ekspresif di dalam kehidupan.

Depdiknas (2001) menegaskan pentingnya kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini yaitu:

* + - 1. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
			2. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
			3. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif memegang peranan yang penting bagi anak. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa ekspresif juga mengembangkan ekspresi dan kemampuan intelektual anak.

1. **Indikator Bahasa Ekspresif**

Anak yang memiliki kecerdasan khusus, cenderung menunjukkan perilaku yang mencerminkan kemampuan tersebut. Demikian halnya dengan anak yang memiliki kecerdasan bahasa.

Keterampilan bahasa ekspresif anak perlu dikembangkan secara optimal. Proses pembelajaran yang efektif melalui penerapan metode yang tepat akan mendukung tercapainya target-target pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Indikator bahasa ekspresif anak pada usia 4-6 tahun yang termaktub ke dalam Permen 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Kemdikbud, 2004), yakni:

* + 1. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
		2. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
		3. Menceritakan gambar buku yang ada dalam buku
		4. Menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali.
		5. Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)
		6. Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
		7. Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya seperti: apa, mengapa, bagaimana, di mana.
		8. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Adapun indikator kemampuan bahasa ekspresif yang penulis teliti adalah

* + 1. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
		2. Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)
		3. Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
1. **Metode Bermain Peran**
	* 1. **Pengertian Bermain Peran**

Bermain merupakan aktivitas yang melibatkan banyak aspek. Seperti diungkapkan Madyawati ( 2016: 144) bahwa:

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan yang berfungsi untuk membantu individu untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

 Penjabaran di atas menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas yang kompleks. Tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, namun juga berpengaruh pada intelektual, hubungan anak dengan orang lain, moral, serta emosional anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Rubin, Fein, dan Vandenberg tentang bermain. Rubin, Fein, dan Vandenberg (Fauziddin, 2014) mengungkapkan bahwa bermain selalu melibatkan peran aktif anak, baik fisik, psikologis, serta keduanya di waktu yang bersamaan. Melalui bermain, anak juga mampu menyelesaikan masalahnya. Hal ini seperti diungkapkan oleh Vigotsky (Mutiah, 2015) bahwa bermain merupakan cara berpikir dan cara anak memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari beberapa penjelasan tentang bermain di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang melibatkan fisik, intelektual, sosial, serta psikolgis anak.

Bermain peran sering juga disebut main pura-pura, sosiodrama, dan juga *role playing.* Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang dan peran berarti pemain sandiwara. Jadi, bermain peran adalah aktivitas sandiwara/drama yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Vygotsky dalam Mutiah (2015: 115) menyebutkan bahwa:

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

Dari beberapa penjabaran di atas, dapat penulis simpulkan bahwa bermain peran adalah aktivitas menirukan atau berpura-pura seolah menjadi orang lain atau objek lain untuk memperoleh kesenangan

* + 1. **Elemen-Elemen dalam Bermain Peran**

Smilansky dan Brewer (Mutiah, 2015) mengungkapkan beberapa elemen bermain peran yaitu:

1. Bermain dengan melakukan imitasi. Artinya, anak berperan menirukan tingkah laku dan pembicaraan orang disekitarnya.
2. Berpura-pura seperti suatu objek. Aktivitas ini dilakukan anak dengan menirukan gerakan serta suara dari objek yang ia perankan. Misalnya, anak pura-pura menjadi mobil sambil berlari dan juga menirukan suara mobil
3. Bermain peran dengan menirukan gerakan.
4. Persisten. Artinya anak berperan dengan tekun sekurang-kurangnya selama 10 menit dan sekurang-kurangnya terjadi interaksi antara dua orang.
	* 1. **Jenis-Jenis Bermain Peran**

Menurut pendapat beberapa ahli, ada 2 jenis bermain peran. Yakni:

* + - 1. Bermain peran mikro

Menurut Madyawati (2016) dalam bermain peran mikro, anak memainkan peran dengan menggunakan alat berukuran kecil untuk menyusun adegan, contoh : dengan binatang-binatang dan orang-orang kecil. Selanjutnya, Madyawati (2016: 157) mengungkapkan bahwa “saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang orang lain”.

* + - 1. Bermain peran makro

Pada bermain peran makro, anak bermain menjadi tokoh, sebagaimana diungkapkan oleh Mutiah (2015: 145) bahwa “bermain makro adalah anak berperan dengan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu” . Melalui peran makro, anak belajar banyak keterampilan praakademis.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, penulis akan menerapkan metode bermain peran makro dalam penelitian dengan memberikan peran yang sesungguhnya pada anak.

* + 1. **Manfaat Bermain Peran**

Bermain peran memilik banyak manfaat. Mutiah (2015: 145) menerangkan bahwa bermain peran “sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial”. Sedangkan Madyawati (2016) menuliskan enam manfaat bermain peran pada anak, yaitu: 1) Membangun kepercayaan diri pada anak, 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa, 3) Meningkatkan kreativitas dan akal, 4) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, 5) Membangun kemampuan sosial dan empati, dan 6) Memberi anak pandangan positif.

Adapun penjelasan dari manfaat metode bermain peran adalah sebagai berikut:

* + - 1. Membangun kepercayaan diri pada anak

Dengan bermain peran, anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri karena dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter selain dirinya.

* + - 1. Mengembangkan kemampuan berbahasa

Ketika bermain peran, anak mampu memperluas kosa katanya melalui dialog-dialog yang ia ucapkan.

* + - 1. Meningkatkan kreativitas dan akal

Pada saat bermain peran, kreativitas anak akan muncul. Mereka akan mengeksplor kemampuannya dengan membuat sesuatu berdasarkan imajinasinya.

* + - 1. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah

Pada saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih mencari solusi dari permasalahan yang terjadi. Pengalaman ini diharapkan dapat membantu anak didik untuk memecahkan masalah dikehidupan nyata di masa yang akan datang.

* + - 1. Membangun kemampuan sosial dan empati

Melalui bermain peran, anak belajar berinteraksi dengan orang lain dan dengan penghayatan karakter, anak bisa lebih peka terhadap kehidupan orang lain.

* + - 1. Memberi anak pandangan positif

Dengan bermain peran, anak dapat berimajinasi seluas-luasnya dan membantu anak berusaha menggapai cita-citanya.

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

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki nilai positif dan juga nilai negatif. Begitupun dengan metode bermain peran. Shoimin (2014) mengemukakan kelebihan bermain peran yakni, 1) mengajarkan cara pengambilan keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) bermain peran mudah diaplikasikan dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat mengevaluasi pengalama anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, 4) berkesan dengan kuat tahan lama dalam ingatan anak, 5) sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan suasana Kelompok menjadi dinamis dan penuh antusias, 6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, 7) anak dengan mudah menghayati peristiwa yang tengah berlangsung, dan 8) meningkatkan kemampuan profesionalisme anak, dan dapat menumbuhkan/kesempatan bagi lapangan kerja.

Fauziddin (2014: 12) juga mengemukakan bahwa “permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi dan memahami peran-peran dalam masyarakat”.

Di balik kelebihan dari bermain peran, Shoimin (2014) juga mengungkapkan kelemahan bermain peran yakni 1) kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup lama, 2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi, 3) kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan peran mereka, 4) apabila pelaksanaan kegiatan ini mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, 5) tidak semua materi pelajaran dapat sajikan melalui kegiatan ini.

* + 1. **Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran**

Setiap metode pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah pelaksanaan yang berbeda-beda. Langkah- langkah ini akan membantu guru dalam proses belajar mengajar yang bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran yang merupakan indikator keberhasilan PBM.

Adapun langkah-langkah bermain peran menurut Mulyasa (2003: 133) adalah sebagai berikut:

1)Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, 2) Guru menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, jika bermain peran untuk pertama kalinya, maka guru dapat memberi contoh satu peran, 3) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, 4) Guru menetapkan peran pendengar (anak yang tidak turut melekasanakn tugas tersebut), 5) Guru menjelaskan masalah dan peran yang harus dimainkan oleh anak, 6) guru melakukan tanya jawab setiap selesai permainan.

Sedangkan Shoimin (2014) mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

* 1. Terlebih dahulu guru memilih tema bermain peran
	2. Guru mempersiapkan kegiatan bermain peran
	3. Guru memilih murid yang akan memainkan peran
	4. Guru mempersiapkan anak didik yang akan menjadi penonton
	5. Murid melaksanakan kegiatan bermain peran
	6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran

Dari dua pendapat di atas, peneliti menyimpulkan langkah bermain peran yakni:

* 1. Guru memilih tema bermain peran
	2. Guru menyiapkan alur cerita, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
	3. Guru mempersiapkan kegiatan bermain dengan menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
	4. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
	5. Guru mempersiapkan anak yang akan menjadi penonton.
	6. Anak memainkan peran.
	7. Guru melakukan tanya jawab setiap selesai permainan.

Ke tujuh langkah pembelajaran tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak pada Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

1. **Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Bahasa Ekspresif Anak**

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan terutama pada anak usia dini. Melalui bermain, segala potensi yang ada pada anak dapat ditumbuhkembangkan, salah satunya yaitu kemampuan berbahasa pada anak. Salah satu metode bermain yang dapat diterapkan pada PAUD yaitu bermain peran. Mutiah (2015) mengungkapkan bahwa bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa pada anak tidak terkecuali bahasa ekspresif anak. Begitupula yang diungkapkan oleh Bredekamp dan Copple (Mutiah, 2015) bahwa bermain peran memiliki andil yang besar bagi perkembangan bahasa anak.

Dhieni (Indah, 2016: 7) menyebutkan bahwa “metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa baik secara ekspresif maupun resptif.” Dalam kegiatan bermain peran terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukan ekspresi karakter peran yang dimainkan. Pada saat bermain peran, terjadi komunikasi timbal balik atau dua arah.

Dari penjabaran di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode bermain peran berperan baik dalam pengembangan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan interaksi dari seluruh anak di dalam kelas.

1. **Kerangka Pikir**

Usia dini merupakan masa yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi. Periode ini merupakan periode terbaik untuk menumbuhkembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya termasuk kemampuan bahasa ekspresifnya.

Kemampuan bahasa ekspresif sangat penting dimiliki anak sejak dini. Dengan kemampuan tersebut, anak dapat mengembangkan kemampuan bergaulnya. Melalui kemampuan bahasa ekspresif, anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan ide kepada orang lain.

Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak adalah dengan menciptakan suasana belajar yang memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengespresikan diri mereka, seperti dengan penerapan metode bermain peran.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam Kelompok /pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pemeran, menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat pengembangan peran-peran tersebut.

Kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama. Agar tujuan dari bermain peran dapat tercapai maka penerapannya harus disesuaikan dengan langkah-langkah yang telah diuraikan sebelumnya.

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan skema kerangka pikir sebagai berikut:

Kemampuan bahasa ekspresif awal (*Pretest*)

1. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
2. Berbicara sesuai dengan kebutuhan
3. Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.

Bermain Peran

(*Treatment*)

Langkah-langkah dalam pemberian perlakuan

* 1. Pemilihan Tema
	2. Penyiapan alur cerita, alat, media, dan kostum.
	3. Persiapan dan penjelasan
	4. Pemberian kebebasan
	5. Mempersiapkan anak yang akan menjadi penonton.
	6. Bermain peran.
	7. Tanya jawab.

Kemampuan bahasa ekspresif (*Posttest*)

* + 1. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
		2. Berbicara sesuai dengan kebutuhan
		3. Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.

Gambar 2.1. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian kerangka pikir sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen sederhana. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen sederhana karena belum terdapat variable kontrol dalam penelitian ini. Variable dependen sepenuhnya tidak hanya dipengaruhi oleh variable independen saja, melainkan faktor-faktor lain. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sugiyono (2011: 111) “*Pre-experimential* *design”,*

1. **Variabel dan Desain Penelitian**

Penelitian dilakukan di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Dalam penelitian yang penulis lakukan, terdapat dua macam variable yaitu:

1. Variable bebas (*Dependent Variable*) yakni bermain peran
2. Variabel terikat (*Independent Variable*) yakni bahasa ekspresif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest-posttest.* Desain ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dengan hasil *posttest.* Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain Penelitian

o**1** x o**2**

 Sugiyono (2016: 111)

21

Keterangan:

 $O\_{1}$ : Pengukuran awal pada subjek sebelum diberikan perlakuan

 X : Perlakuan

 $O\_{2}$ : Pengukuran akhir setelah diberi perlakuan

1. **Definisi Operasional Variabel**

Penelitian ini ditekankan kepada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada Kelompok B di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Adapun definisi operasional penelitian adalah:

* + 1. Kemampuan bahasa ekspresif

Kemampuan bahasa ekspresif , yaitu kemampuan berkomunikasi secara lisan yang menggambarkan perasaan pembicaranya.

* + 1. Metode bermain peran

Metode bermain peran yaitu aktivitas menirukan atau berpura-pura seolah menjadi orang lain atau objek lain untuk memperoleh kesenangan.

1. **Populasi dan Sampel**
2. Populasi

Sanjaya (2015:228) mengemukakan pengertian populasi yaitu “ keseluruhan yang menjadi target dalam mengeneralisaikan hasil penelitian”. Populasi penelitian ini adalah pada Kelompok B. Di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa, Kelompok B terdapat 3 Kelompok dengan rincian Kelompok B1 sebanyak 22 anak, Kelompok B2 sejumlah 21 anak dan Kelompok B3 sebanyak 20 anak. Total peserta didik yang menjadi populasi di PAUD Aisyiah I Sungguminasa adalah 63 anak

1. Sampel

Menurut Sugiyono (2011: 120) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2010: 124) menjelaskan bahwa “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Dalam penelitian ini, penulis memilih Kelompok B3 dengan jumlah murid sebanyak 20 anak. Kelompok B3 dipilih karena kemampuan bahasa ekspresif anak pada Kelompok ini masih kurang.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiah I Sungguminasa dengan mengisi lembar observasi.

1. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang diperlukan dengan jalan mencatat dan mempelajari data-data yang diperlukan serta perihal pendataan lain yang terkait.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data dari hasil obsevasi penelitian berkaitan dengan kemampuan bahasa ekspresif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan uji *wilcoxon signed rank test.*

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan bahasa ekspresif di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran. Untuk kepentingan tersebut maka dibuatkan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumusan persentase sebagai berikut:

$$p=\frac{f}{N}×100\%$$

Ket:

p : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : Jumlah subjek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang pengaruh metode bermain terhadap kemampuan bahasa ekspresif di PAUD Aisyiah I Sungguminasa Kec. Somba Opu Kab. Gowa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, maka untuk keperluan tersebut dilakukan rata-rata skor peubah dengan rumus:

Me :$ \frac{∑x i}{N}$

Ket :

Me : Mean (rata-rata)

∑xi : Jumlah seluruh data

N : banyak data/subjek

1. Statistik nonparametik

Dalam penelitian ini menggunakan *uji wilcoxon signed rank* karena sampel penelitian kurang dari 30 responden. Adapun rumus *uji wilcoxon* adalah sebagai berikut:

 $Z= \frac{T-\frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N\left(N+1\right)(2N+1)}{24}}}$ (Santoso, 2010: 148)

Keterangan :

T = Jumlah Jenjang yang kecil

N= Jumlah sampel

Z = Uji Wilcoxon

Kriteria keputusan pengujiannya adalah

$H\_{o}$: tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

$H\_{1}$: ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

$H\_{0}$ diterima dan $H\_{1}$ditolak apabila $T\_{hitung}$ < $T\_{tabel}$ dan $Z\_{hitung}$ < $ Z\_{tabel}$ , artinya tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

$H\_{o}$ ditolak dan $H\_{1}$ diterima apabila $T\_{hitung}>T\_{tabel}$ dan $Z\_{hitung} $˃$Z\_{tabel}$, artinya ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* + - * 1. **Hasil Penelitian**
1. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa didirikan oleh Hj. Fatima Yunus Karaeng Basse pada tahun 1954 atas anjuran Pimpinan Pusat Aisyiyah dan mengingat belum ada taman kanak-kanak di wilayah Sungguminasa. Pendirian taman kanak-kanak ini bertujuan untuk mengembangkan amal usaha Aisyiyah cabang Sungguminasa, memperlihatkan syiar Aisyiyah di masyarakat sekitar, memajukan pendidikan prasekolah, memajukan pendidikan keislaman, dan memfasilitsi masyarakat yang membutuhkan pendidikan prasekolah.

Sejak didirikan, PAUD Aisyiyah I Sungguminasa telah beberapa kali mengalami pergantian pimpinan. Pada saat ini PAUD Aisyiyah I Sungguminasa dipimpin oleh Hj. St. Rachmatiah, S.Pd yang mulai menjabat sejak tahun 2010 dengan jumlah anak didik 158. PAUD ini terdiri dari 5 kelas dengan klasifikasi 1 kelas kelompok bermain, 1 kelas Kelompok A, dan 3 kelas Kelompok B yakni Kelompok B1, B2, dan B3 dengan jumlah guru 8 orang.

Adapun profil sekolah adalah sebagai berikut:

1. Nama Sekolah : PAUD Aisyiyah I Sungguminasa
2. Nomor Statistik : 021903010004
3. Kecamatan : Somba Opu

27

1. Kabupaten : Gowa
2. Provinsi : Sulawesi Selatan
3. Jalan dan Nomor : Jl. Balla Lompoa no. 28
4. Status Sekolah : Inti
5. Tahun berdiri : 1954
6. Telepon : 081342387002

(*Sumber: Hasil dokumentasi di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa, 07 Agustus 2014*)

1. **Analisis Statistik Deskriptif *Pretest***

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa metode bermain peran terhadap 20 anak di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kec. Somba Opu Kab. Gowa. Sebelum memberikan perlakuan peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang diteliti atau yang ingin dikembangkan. Berikut disajikan tabel distribusi dalam yang diklasifikasikan dalam 4 kategori, yaitu belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Tabel 4.1 Data Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak sebelum diberi perlakuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responden** | **Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak sebelum Perlakuan (*Prestest*)** | **Keterangan** |
| 1 | 10 | BB |
| 2 | 8 | BB |
| 3 | 11 | BB |
| 4 | 8 | BB |
| 5 | 9 | BB |
| 6 | 9 | BB |
| 7 | 14 | MB |
| 8 | 12 | MB |
| 9 | 10 | BB |
| 10 | 7 | BB |
| 11 | 14 | MB |
| 12 | 15 | MB |
| 13 | 8 | BB |
| 14 | 8 | BB |
| 15 | 11 | BB |
| 16 | 11 | BB |
| 17 | 7 | BB |
| 18 | 8 | BB |
| 19 | 7 | BB |
| 20 | 8 | BB |
| **N= 20** | 195 |  |
| **Rata-rata** | 9,75 |  |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak. Nilai terkecil yaitu 7 dan terbesar 15 dengan rata-rata 9,75. Pretest menunjukkan 9 dari 20 anak memperoleh skor di bawah rata-rata. Dari data tersebut diketahui bahwa dari 20 anak, 16 diantaranya berada pada kategori belum berkembang dan 4 anak berada pada kategori mulai berkembang, dan belum satupun anak yang memeperoleh nilai dengan kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Dari data yang diperoleh, selanjutnya diolah untuk mengetahui presentase pencapaian lalu disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak sebelum Diberi Perlakuan (*Pretest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori  | Frekuensi | Persentase |
| 7-11 | Belum Berkembang (BB) | 16 | 80 % |
| 12-16 | Mulai Berkmbang(MB) | 4 | 20 % |
| 17-22 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0 | 0 % |
| 23-28 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0 | 0% |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa 16 dari 20 anak dengan persentase 80% berada pada interval 7-11 termasuk dalam kategori belum berkembang, 4 anak atau 20% dari 20 anak berada pada interval 12-16 yang termasuk dalam kategori mulai berkembang dan tidak ada satupun anak yang berada dikategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Setelah diperoleh hasil pretest, kemudian peneliti mulai menerapkan metode bermain peran.

Metode bermain peran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada hari pertama dilakukan metode bermain peran dengan tema keluarga. Ada yang berperan menjadi ayah, ibu, dan anak yang sedang melakukan kegiatan gotong royong membersihkan rumah. Anak sangat antusias mengikuti pembelajaran. Anak dengan mudah memainkan peran ini karena peran ini begitu dekat dengan keseharian anak. Sedangkan di minggu kedua, tema bermain peran yang diangkat adalah rumahku. Pada pertemuan ini, anak berperan melakukan kegiatan gotong royong membangun rumah. Minggu berikutnya, tema yang dipilih warga sekolah dengan kegiatan belajar mengajar. Ada anak yang berperan menjadi guru dan ada anak yang berperan menjadi murid. Dan pada minggu ke empat, dilaksanakan kegiatan bermain peran dengan tema kelasku. Pada minggu ke empat ini, anak melakukan kegiatan kerja sama membersihkan kelas Di minggu ke lima, tema yang dipilih adalah makananku. Pada kesempatan ini, anak seolah-olah seorang koki yang sedang menyiapkan makanan dan terakhir bermain peran dengan tema minuman yakni mengikuti aturan menganteri.

1. **Hasil Analisis Deskriptif *Postetst***

Kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diberi perlakuan (postetst) bermain peran di PAUD Aisyiah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa diamati berdasarkan instrumen sebagaimana lampiran datanya sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak setelah diberi perlakuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responden** | **Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak setelah Perlakuan (*Posttest*)** | **Keterangan** |
| 1 | 19 | BSH |
| 2 | 17 | BSH |
| 3 | 21 | BSH |
| 4 | 18 | BSH |
| 5 | 17 | BSH |
| 6 | 17 | BSH |
| 7 | 23 | BSB |
| 8 | 23 | BSB |
| 9 | 18 | BSH |
| 10 | 17 | BSH |
| 11 | 24 | BSB |
| 12 | 24 | BSB |
| 13 | 17 | BSH |
| 14 | 17 | BSH |
| 15 | 18 | BSH |
| 16 | 17 | BSH |
| 17 | 18 | BSH |
| 18 | 18 | BSH |
| 19 | 18 | BSH |
| 20 | 19 | BSH |
| **N= 20** | 380 |  |
| **Rata-rata** | 19 |  |

Tabel di atas menunjukkan bahwa anak di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa mengalami perubahan yang cukup signifikan setelah dilakukan metode bermain peran dengan nilai terendah yaitu 16 dan tertinggi adalah 24 . Dari data tersebut diketahui bahwa 16 dari 20 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 4 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Dan tidak ada lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Dari data yang diperoleh, selanjutnya diolah untuk mengetahui presentase pencapaian lalu disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak setelah Diberi Perlakuan (*Pretest*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Kategori  | Frekuensi | Persentase |
| 7-11 | Belum Berkembang (BB) | 0 | 0 % |
| 12-16 | Mulai Berkmbang(MB) | 0 | 0 % |
| 17-22 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 16 | 80 % |
| 23-28 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 4 | 20% |

Dari tabel di atas diperoleh presentase pencapaian anak setelah dilakukan pembelajaran melalui metode bermain peran yaitu 80% dari 20 anak atau 16 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 4 anak dengan persentase 20% berada pada kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada kategori belum berkembang dan kategori mulai berkembang masing-masing berfrekuensi 0 atau tidak satupun anak berada dalam kategori tersebut. Hal ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak Kelompok B3 pada PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa setelah diberi metode bermain peran.

1. **Uji Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika dalam pembelajaran diterapkan metode bermain peran, maka ada pengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif pada Kelompok B di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Untuk uji hipotesis di atas, terlebih dahulu disajikan data kemampuan bahasa ekspresif anak baik itu pretest maupun postest.

Untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) dan sesuadah (*postetst*) pemberian metode bermain peran digunakan uji statistik non-parametik *Wilcoxon Test.* Adapun langkah-langkahnya (Tiro, Muhammad Arif dan Sukarna, 2013) adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Berikan nomor urut (peringkat/jenjang) untuk setiap nilai mutlak (O2-O1). Nilai mutlak terkecil diberi nomor urut 1 dan seterusnya sesuai banyaknya data. Jika terdapat selisih yang nila mutlaknya sama, rerata nomor urut brerdekatan diambil sebagai nomor urut yang sama.
				2. Untuk setiap nomor urut, tanda dari selsih O2-O1juga diberikan (positif dan negatif).
				3. Selanjutnya, jumlah nomor urut yang yang bertanda positif dihitung, dan sebaliknya..
				4. Untuk jumlah nomor urut yang terdapat pada langkah 3, jumlah nilai mutlak yang kecil digunakan untuk menguji pasangan $H\_{o}$ dan $H\_{1}$

Untuk perhitungannya dapat disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 4.5 kemampuan bahasa ekspresif anak sebelu (*pretest*) dan setelah (*postest*) pemberian metode bermain peran

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Responden | O1 | O2 | BedaO2-O1 | Peringkat | Tanda |
| + | - |
| 1 | 10 | 19 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 2 | 8 | 17 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 3 | 11 | 21 | 10 | 14 | 14 |  |
| 4 | 8 | 18 | 10 | 14 | 14 |  |
| 5 | 9 | 17 | 8 | 4 | 4 |  |
| 6 | 9 | 17 | 8 | 4 | 4 |  |
| 7 | 14 | 23 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 8 | 12 | 23 | 11 | 18,5 | 18,5 |  |
| 9 | 10 | 18 | 8 | 4 | 4 |  |
| 10 | 7 | 17 | 10 | 14 | 14 |  |
| 11 | 14 | 24 | 10 | 14 | 14 |  |
| 12 | 15 | 24 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 13 | 8 | 17 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 14 | 8 | 17 | 9 | 8,5 | 8,5 |  |
| 15 | 11 | 18 | 7 | 2 | 2 |  |
| 16 | 11 | 17 | 6 | 1 | 1 |  |
| 17 | 7 | 18 | 11 | 18,5 | 18,5 |  |
| 18 | 8 | 18 | 10 | 14 | 14 |  |
| 19 | 7 | 18 | 11 | 18,5 | 18,5 |  |
| 20 | 8 | 19 | 11 | 18,5 | 18,5 |  |
|  |  |  |  | Jumlah  | 210 | 0 |

Dari data pada tabel 4.5. diperoleh jumlah peringkat bertanda positif (+) yaitu 210 dan jumlah peringkat bertanda negatif (-) adalah 0 yang merupakan jumlah peringkat yang nilai mutlaknya paling kecil.

Kriteria pengujiannya:

$H\_{o}$ diterima apabila T ≤ $T\_{a}$

$H\_{o}$ ditolak apabila T ≥ $T\_{a}$

Untuk mengetahui signifikansi perberbedaan kemampuan perilaku sosial anak sebelum dan sesudah pemberian metode bermain peran digunakan uji statistik dilihat dari perbedaan skor kemampuan bahasa ekspresif digunakan uji statistik dilihat dari perbedaan skor kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah pemberian metode bermain peran. Signifikansi adalah tingkat kepercayaan dalam pengambilan sampel. Untuk pengujian hipotesis ini digunakan taraf signifikansi 0,05 yang artinya hasil penelitian ini kebenarannya 95%.

Dari pengolahan data sebelumnya, diperoleh T yaitu 210 dan $T\_{tabel}$ untuk n=20 adalah 52 yang artinya T ˃ $T\_{tabel}$, maka $H\_{o}$ ditolak dan H1 diterima. Adapun dengan perhitungan harga kritis Z diperoleh Z hitung (3,92). Sedangkan Z tabel untuk 0,05 yaitu 1,645. Itu artinya Z hitung ˃ Z Tabel. Dengan demikian $H\_{o}$ ditolak dan H1 diterima.

Kesimpulannya pemberian metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak untuk di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

* + - * 1. **Pembahasan**

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kec. Somba Opu Kab. Gowa. Pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwa metode bermain peran mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif anak.

Jika sebelum dilakukan metode bermain peran, 80 % anak berada di rentangan skor hasil observasi pada kategori belum berkembang namun setelah di lakukan metode bermain peran, sudah tidak ada lagi anak yang berada pada kategori tersebut. Hal ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum (pretest) dan setelah diberikan (postest) perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa mengalami perubahan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Data menunjukkan bahwa jika sebelum diterapkan metode bermain peran di Kelompok B3 16 dari 20 anak dengan persentase 80% berada pada interval 7-11 termasuk dalam kategori belum berkembang, 4 anak atau 20% dari 20 anak berada pada interval 12-16 yang termasuk dalam kategori mulai berkembang dan tidak ada satupun anak yang berada dikategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, dengan rata-rata skor keseluruhan yaitu 9,75.

Setelah memperoleh hasil *pretest* kemampuan bahasa ekspresif anak, peneliti kemudian memberikan perlakuan berupa metode bermain peran sebanyak 6 perlakuan dengan tema keluarga pada pertemuan pertama, tema rumahku pada pertemuan kedua, minggu berikutnya bertema warga sekolah, pada minggu ke empat tema kelasku, di minggu ke lima, tema yang dipilih adalah makananku dan terakhir bermain peran dengan tema minumanku.

Adapun langkah-langkah bermain peran yang digunakan selama pemberian perlakuan yaitu:

1. Guru memilih tema bermain peran
2. Guru menyiapkan alur cerita, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
3. Guru mempersiapkan kegiatan bermain dengan menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
4. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
5. Guru mempersiapkan anak yang akan menjadi penonton.
6. Anak memainkan peran.
7. Guru melakukan tanya jawab setiap selesai permainan.

Setelah pemberian perlakuan yaitu diterpakannya metode bermain peran di Kelompok B3 pada PAUD Aisyiyah Sungguminasa, bahasa ekspresif anak mengalami perubahan. Dari pengolahan data, diperoleh hasil yakni 80% atau 8 anak berada dalam kategori berkembang sesuai harapan dan sisanya yakni 20% atau 4 anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Sedangkan pada kategori belum berkembang dan kategori mulai berkembang masing-masing berfrekuensi 0 atau tidak satupun anak berada dalam kategori tersebut dengan rata-rata 18,9.

Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran mempengaruhi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak. Melalui bermain peran, terjadi interaksi antara satu anak dan yang lain sehingga kemampuan berbahasa dapat berkembang. Sebagaimana dikemukakan oleh Fauziddin (2014) bahwa bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Begitu juga yang diungkapkan oleh Madyawati (2016) bahwa bermain peran bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Hasil analisa diperkuat dengan diterimanya hipotesis penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak pada Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - * 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa mengalami perningkatan. Sebelum diberi perlakuan kemampuan bahasa ekspresif berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang sedangkan setelah diberikan metode bermain peran kemampuan bahasa ekspresif anak sudah berada pada ketegori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.
2. Metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak pada Kelompok B3 di PAUD Aisyiyah I Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.
	* + - 1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, dapat dikemukakan beberapa saran sebagi berikut:

1. Bagi guru disarankan untuk menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di PAUD agar semua anak dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

40

1. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan agar meneliti lebih lanjut tentang penerapan metode bermain peran khususnya terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alwi, Usman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran.* Makassar: Universitas Negeri Makassar

Dhieni, Nurbaya. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa.* Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Pendidikan Indonesia

Faizuddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD:Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Hamzah, B.Uno. 2002. *Orientasi Baru dalam dalam Psikologi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Indah, Ribut Asrining. 2016. Jurnal Pendidkan Khusus: *Pengaruh* *Metode Bermain Peran terhadap Bahasa Ekspresif Anak Tunarungu,* (Online), <http://jurnalmahasiswa.unes.ac.id/article>, (diakses 10 Oktober 2017)

Kbbi.web.id.main (diakses pada tanggal 02 Februari 2017)

Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak.* Jakarta: Kencana

Mulyasa, E. 2003. *Metode Pengajaran. P2LPTK. Dirjen DIKTI.* Jakarta: Depdikbud

Mutiah, Diana. 2015.  *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 (Permen. 146 Tahun 2014) tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.* Kentrian Pendidikan dan Kebudayaan

*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Permen. 146 Tahun 2014) tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.* Kentrian Pendidikan dan Kebudayaan

Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitin Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur.*Jakarta: Kencana

Shoimin, A. 2014.  *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sinring, Abdullah, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.* Makassar: FIP UNM

42

Soetjiningsih, Christiana Hari. 2014. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir.* Jakarta: Kencana

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).*  Bandung: Alfabeta

------. 2012. *Statistik Nonparameteris.* Bandung: Alfabeta

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Dharma Bakti

Yusri, Fatma. 2014. *Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak Al-Ikrar Kabupaten Maros.* Skripsi. Makassar: Progran Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Negeri Makassar.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

Lampran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Subvariabel** | **Indikator** | **No. Butir** |
| Kemampuan Bahasa Ekspresif | 1. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.
 | * 1. Mengungkapkan perasaannya
 | 1 |
| * 1. Menyebutkan apa yang dilihat
 | 2 |
| 1. Berbicara sesuai dengan kebutuhan
 | 1. Menjawab pertanyaan guru
 | 3 |
| 1. Mengajukan pertanyan
 | 4 |
| 1. Mengungkapkan pendapat
 | 5 |
| 1. Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
 | * 1. Anak memberikan saran kepada temannya yang lain
 | 6 |
| * 1. Anak menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
 | 7 |

Lampiran 2

**PEDOMAN OBSERVASI**

Nama Anak :………………………………..

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Butir Instrumen** | **Skala penilaian** |
| **BB****(1)** | **MB****(2)** | **BSH****(3)** | **BSB****(4)** |
| Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. |
| 1 | Anak mengungkapkan perasaannya  |  |  |  |  |
| 2 | Anak menyebutkan apa yang di lihat  |  |  |  |  |
| Berbicara sesuai dengan kebutuhan  |
| 3 | Anak menjawab pertanyaan guru |  |  |  |  |
| 4 | Anak mengajukan pertanyan |  |  |  |  |
| 5 | Anak mengungkapkan pendapat |  |  |  |  |
| Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi. |
| 6  | Anak memberikan saran kepada temannya yang lain. |  |  |  |  |
| 7 | Anak menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan |  |  |  |  |

**Rubrik Penilaian**

Indikator : Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.

* + - 1. Anak mengungkapkan perasaannya

BB ; jika anak belum mampu mengungkapkan perasaannya

MB ; jika anak baru mengungkapkan perasaannya jika diminta 2 atau 3 kali oleh guru

BSH; jika anak sudah mampu mengungkapkan perasaannya secara spontan

BSB; jika anak sudah sangat baik mengungkapkan perasaannya sesuai aturan (mengangkat tangan lalu mengungkapkan perasaanya setelah dipersilahkan oleh guru)

* + - 1. Anak menyebutkan apa yang di lihat

BB ; jika anak belum mampu menyebutkan apa yang dilihat

MB ; jika anak sudah mampu namun masih diminta/ditunjuk oleh guru

BSH; jika anak sudah mampu menyebutkan apa yang dilihat secara spontan

BSB; jika anak sudah sangat baik mengungkapkan perasaannya sesuai aturan (mengangkat tangan lalu mengungkapkan perasaanya setelah dipersilahkan oleh guru)

Indikator : Berbicara sesuai dengan kebutuhan

* + - 1. Anak menjawab pertanyaan guru

BB ; jika anak belum mampu menjawab pertanyaan

MB ; jika anak sudah mampu mampu menjawab namun masih kurang tepat

BSH; jika anak sudah berani menjawab pertanyaan guru dengan benar

BSB; jika anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar sesuai aturan (mengangkat tangan lalu mengungkapkan perasaanya setelah dipersilahkan oleh guru)

* + - 1. Anak mengajukan pertanyan

BB ; jika anak belum mampu mengajukan pertanyaan

MB ; jika anak sudah mampu namun masih terlihat ragu

BSH; jika anak sudah mampu mengajukan pertanyaan ke guru

BSB; jika anak sudah sangat baik dalam mengajukan pertanyaan kepada guru sesuai aturan (mengangkat tangan lalu mengungkapkan perasaanya setelah dipersilahkan oleh guru)

* + - 1. Anak mengungkapkan pendapat

BB ; jika anak belum mampu mengungkapkan pendapat

MB ; jika anak sudah mampu namun masih malu

BSH; jika anak sudah mampu mengungkapkan pendapatnya

BSB; jika anak mengungkapkan pendapatnya sesuai aturan (mengangkat tangan lalu mengungkapkan perasaanya setelah dipersilahkan oleh guru)

Indikator : Mengungkapkan perasaan, ide, dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.

* + - 1. Anak memberikan saran kepada temannya yang lain.

BB ; jika anak belum mampu memberi saran kepada temannya

MB ; jika anak memberi saran dengan arahan guru

BSH; jika anak sudah mampu namun sarannya masih belum sesuai

BSB; jika anak sudah mampu memberi saran dengan tepat

* + - 1. Anak menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan

BB ; jika anak belum mampu menyatakan alasan

MB ; jika anak sudah mampu namun masih belum sesuai

BSH; jika anak sudah mampu menyatakan alasan dengan tepat

BSB; jika anak sudah sangat baik dalam menyatakan alasan dengan tepat dan mampu memecahkan masalah.