**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

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

Perkembangan bahasa memerlukan beberapa kemampuan, yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis, dan menggunakan bahasa isyarat. Keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang, termasuk anak-anak. Keterampilan berbicara selalu dibutuhkan setiap hari mulai kita bangun tidur hingga akan tidur kembali sebagai sarana untuk berkomunikasi.

Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat. Kegagalan menguasai salah satunya akan membahayakan keseluruhan pola bicara.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara, sehingga dapat menghilangkan rasa malu, berat lidah, dan rendah diri

7

Menurut Dhieni (2006: 3.6) Tujuan berbicara adalah untuk memberitahukan, melaporkan, menghibur, membujuk, dan meyakinkan seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Menurut Suhartono (2005: 282) , anak-anak memperoleh pengetahuan bahasa melalui tiga proses: asosiasi, imitasi dan peneguhan. Asosiasi berarti melazimkan suatu bunyi dengan obyek tertentu. Imitasi berarti menirukan pengucapan dan struktur kalimat yang didengarnya. Peneguhan dimaksudkan sebagai ungkapan kegembiraan yang dinyatakan ketika anak mengucapkan kata-kata dengan benar.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara mulai dipelajari. Berbicara merupakan tindakan penggunaan bahasa secara lisan. manusia, sebagai makhluk sosial selalu menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah bagian dari keterampilan berbahasa oleh karena itu kemampuan berbicara harus diberikan kepada anak didik agar anak didik memiliki kemampuan berbicara. Aspek kemampuan berbicara bukan hanya berbicara saja, tetapi keterampilan menyimak, keterampilan membaca, serta keterampilan berbahasa, maka keempat aspek tersebut harus diberikan secara terpadu dalam pembelajaran bahasa dan di samping itu tiap aspek keterampilan tersebut harus diberikan dengan proporsi yang seimbang.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam aspek bahasa yang sangat penting sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan lawan bicara. Keterampilan berbicara ini perlu distimulus melalui kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kosakata yang dimiliki anak

1. **Aspek-aspek Kemampuan Berbicara**

Kemampuan berbicara merupakan pengungkapan diri secara lisan. Unsur-unsur kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara diungkapkan oleh Djiwandono dalam Halida (2011: 32) yaitu:

1. Unsur kebahasaan, terdiri dari:
2. Pengucapan lafal yang jelas
3. Penerapan intonasi yang wajar
4. Pilihan kata
5. Penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas
6. Unsur non kebahasaan ini terdiri dari:
7. Keberanian

Keberanian yaitu keberanian dalam mengemukakan pendapat, seperti anak mampu menceritakan pengalaman yang dialami. Selain itu, keberanian untuk berpihak terhadap gagasan yang diyakini kebenarannya

1. Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi/bahan yang baik. Penguasaan kosakata akan membantu dalam penguasaan materi pembicaraan

1. Ekspresi/Gerak-gerik Tubuh

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Arti pembicaraan tersebut dapat dipahami melalui ekspresi tubuh yang ditunjukkan pembicara

1. Unsur isi.

Unsur isi dalam pembicaraan merupakan bagian yang lebih penting. Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang ingin disampaikan melalui kegiatan berbicara tidak akan tersampaikan secara jelas pula, dalam aspek isi dari berbicara terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi dari pembicaraan

Senada dengan pendapat Djiwandono dalam Dhieni (2006: 3.10) mengungkapkan bahwa aspek keterampilan berbicara terdiri dari: aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi keterampilan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; pilihan kata; dan ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan aspek nonkebahasaan meliputi sikap tubuh; kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara; relevansi, penalaran, dan penguasaan terhadap topik tertentu

Hal serupa diungkapkan oleh Hurlock (1978: 185-189) bahwa keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak

1. Pengembangan kosa kata

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosa kata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata- kata lama

1. Pembentukan kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Ari dalam Dhieni (2006: 3.14) bahwa keterampilan berbicara terdiri dari empat aspek :

1. Keterampilan social

Keterampilan Sosial adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan sosial menuntut agar kita mengetahui: apa yang harus dikatakan, bagaimana cara mengatakannya, dimana mengatakannya, kapan tidak mengatakannya

1. Keterampilan Semantik

Keterampilan Semantik adalah kemampuan untuk mempergunakan kata- kata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh keterampilan semantik maka kita harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai makna- makna yang terkandung dalam kata-kata serta ketepatan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata

1. Keterampilan Fonetik

Keterampilan Fonetik adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonenik bahasa kita secara tepat. Keterampilan ini perlu karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan social

1. Keterampilan vocal

Keterampilan Vokal adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek kemampuan bericara terdiri dari aspek kebahasaan, aspek non kebahasaan, serta aspek isi yang dapat dilihat ketika anak berbicara.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara**

Kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam diri maupun dari luar, diantaranya :

1. Persiapan fisik untuk berbicara, Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara.
2. Kesiapan mental untuk berbicara

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

1. Model yang baik untuk ditiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata dengan benar. Model tersebut mungkin orang di lingkungan sekitar mereka. Jika mereka kekurangan model yang baik, maka mereka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada di bawah kemampuan mereka

1. Kesempatan untuk berpraktik

Jika anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktek maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi rendah

1. Motivasi

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

1. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model

Ungkapan lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara dikemukakan oleh Rahayu (2007:216) yang terdiri dari beberapa hal, yaitu :

1. Gaya Berbicara, secara umum gaya bicara ditandai dengan tiga ciri, yaitu:
2. Gaya Ekspresif, gaya bicara ekspresif ditandai dengan spontanitas, lugas, gaya ini digunakan saat mengungkapkan perasaan, bergurau, mengeluh, atau bersosialisasi
3. Gaya Perintah, gaya ini menunjukkan kewenangan dan bernada memberikan keputusan
4. Gaya Pemecahan Masalah, gaya ini bernada rasional, tanpa prasangka, dan lemah lembut
5. Metode Penyampaian

Metode penyampaian ini terdiri dari:

1) Penyampaian mendadak

2) Penyampaian tanpa persiapan

3) Penyampaian dari naskah

4) Penyampaian dari ingatan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh model yang baik untuk ditiru serta adanya kesempatan yang diberikan pada anak untuk berbicara. Hal tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran.

1. **Bermain Peran**
2. **Pengertian Bermain**

Kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra-sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Ketika bermain, anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sedang mempraktikkan keterampilan dan anak mendapatlan kepuasan dalam bermain. Dalam bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.

Bagi anak usia dini kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat disukai karena bermain memberikan efek berupa kesenangan, kepuasan, dan membantu anak mengatasi tekanan. Kegiatan bermain dipandang cocok untuk digunakan sebagai pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dan digunakan oleh anak dalam bermain sehingga menjadi bermakna bagi anak.

Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak berkembang secara optimal. Proses menemukan dan memanfaatkan objek inilah yang dapat menjadikan dan mengembangkan kreativitas. Menurut Nugraha (2008: 9.19) mengatakan bahwa bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya. Permainan kreatif merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan yang sifatnya menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

Kegiatan bermain bagi anak adalah sesuatu yang sangat penting dan menjadi bagian dari perkembangan anak. Menurut Mutiah (2010: 91) bahwa bermain yang dilakukan dengan rasa senang dan menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak dan membantu anak berkembang secara optimal. Hal ini senada yang diungkapkan oleh Harun (2009: 79) bahwa bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik, dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan aktivitas motorik kasar maupun motorik halus. Dengan bermain, emosi, sosial, daya pikir, fantasi dan imajinasi anak akan berkembang.

Kegiatan bermain adalah suatu kegiatan yang memberikan pengalaman pada anak untuk membangun dunianya sendiri yang dapat dihuni sambil terus memekarkannyamelalui berbagai fungsi mental dan emosional. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terkira banyaknya. Anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berproses dan berfungsi dalam kehidupannya. (Montolalu, 2007: 12.3)

Kegiatan bermain dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Menurut Moeslichaton (2004: 55-56) Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu:

1. Bermain membantu pertumbuhan anak
2. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
3. Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak
4. Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya
5. Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa
6. Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi
7. Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik
8. Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian
9. Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu;
10. Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa
11. Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar
12. Bermain menjernihkan pertimbangan anak
13. Bermain dapat distruktur secara akademis
14. Bermain merupakan kekuatan hidup;
15. Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukai, dapat bereksperimen sesuai yang anak inginkan dan dengan bermain dapat menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak yaitu dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup

1. **Manfaat bermain bagi anak usia dini**

Bermain mempunyai arti sebagai sarana mengsosialisasikan diri anak, mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Bermain juga dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan perwujudan emosi (Mutiah, 2010: 113). Menurut Harun (2009: 83) bermain yang efektif adalah bermain secara alamiah, murah, mudah dan memanfaatkan bahan-bahan yang bersumber dari lingkungan sekitar anak, Aktivitas bermain bagi anak merupakan sesuatu yang sangat penting. Melalui kegiatan bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa ia sadari dan tanpa ada beban. Anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif, dan sikap-sikap positif lainnya termasuk pengembangan kecerdasan mental, bahasa dan motorik anak.

Melalui aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak melalui bimbingan dari orang dewasa dapat merangsang emosi, sosial, daya pikir, fantasi dan imajinasi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Harun (2009: 83) bahwa bermain merupakan wahana untuk:

1. Menemukan dan mengenali lingkungannya serta dirinya
2. Membangun konsep
3. Meningkatkan kecerdasan kognitif
4. Kecerdasan sosial dan emosional anak
5. Bereksperimen dan bereksplorasi.

Bermain memberikan banyak manfaat bagi anak, menurut Ismail dalam Harun (2009: 84) mengemukakan manfaat bermain sebagai berikut :

1. Penyaluran energi yang berlebih yang dimiliki anak
2. Sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak
3. Pelanjut citra kemanusiaan
4. Membangun energi yang hilang
5. Memperoleh kompensasi yang tidak diperolehnya
6. Melepaskan perasaan dan emosinya
7. Memberi stimulus pada pembentukan kepribadian

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan dan disenangi oleh anak yang memberi banyak manfaat bagi anak itu sendiri

1. **Karakteristik bermain anak usia dini**

Padahakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan kepada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Menurut Montolalu (2007: 1.2) karakteristik bermain anak, yaitu :

1. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri;
2. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata;
3. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya;
4. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Anak bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. Menurut Smith dalam Mutiah (2010: 110) mengatakan bahwa terdapat enam karakteristik bermain anak yaitu :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya ialah muncul berdasarkan keinginan pribadi anak.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Jika emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai bagi anak.
3. Adanya fleksibilitas yang ditandai dengan mudahnya kegiatan beralih dari suatu aktivitas kepada aktivitas yang lainnya.
4. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung daripada hasil. Saat bermain perhatian anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai.
5. Bebaskan anak memilih. Elemen memilih bermain ini merupakan ciri khas terpenting bagi konsep bermain kepada anak-anak. Misalnya, anak menyusun balok disebut bermain manakala dilakukan atas kemauan sendiri.
6. Mempunyai kualitas kepura-puraan. Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran, modeling, atau permainan simbolik, menyusun balok, menyusun kepingan gambar, dan kegiatan lainnya.
7. **Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Anak memiliki perbedaan dalam melakukan aktivitas bermain, sehingga kegiatan bermain harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan jenis permainan yang disukai oleh anak. Kegiatan bermain bagi anak dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau tidak, yaitu penting bermain itu dikemas dalam pesan yang berguna untuk memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan pengalaman belajar.

Kegiatan bermain bagi anak merupakan aktivitas yang sangat penting dan memberikan banyak manfaat bagi anak. Menurut Harun (2009: 89) mengatakan bahwa lewat bermain, anak dapat dengan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan dan aktifitas dengan gembira dan menyenangkan. Selain itu menurut Mutiah (2010: 113) bahwa bermain memiliki fungsi penting dalam proses tumbuh kembang anak, salah satunya adalah fungsi sensori motorik untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Sedangkan menurut Vigotsky dalam Harun (2009: 89) mengatakan bahwa dengan bermain, anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya, bahkan dari keadaan tidak tahu menjadi tahu sesuatu.

Melalui aktivitas bermain, anak akan memperoleh pengalaman dan pelajaran yang sangat penting yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, fisik, dan literasi. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai macam variasi permainan, akan merangsang berbagai tahap perkembangan termasuk kemampuan berfikir, bahasa, komunikasi, pergaulan, dan seluruh motoriknya. Steven dalam Harun (2009: 89).

1. **Jenis-jenis bermain anak usia dini**

Mildred Parten dalam Harun (2009: 92) mengklasifikasikan jenis permainan menjadi beberapa kategori yang didasarkan pada observasi anak-anak dalam permainan bebas yaitu :

1. *Unoccupied play* (bermain tidak sibuk) adalah bermain yang benar-benar anak tidak terlibat dalam permainan itu, melainkan ia hanya mengamati keadaan sekitar bermain sambil duduk atau berdiri.
2. *Solitary play* (bermain sendirian) yaitu anak hanya melihat dan menikmati anak-anak lain bermain. Dengan cara melihat anak lain bermain ia merasa gembira dan asik dengan apa yang dilihatnya itu.
3. *Onlooker play* (penonton) yaitu anak hanya melihat dan menikmati anak-anak lain bermain. Dengan cara melihat anak lain bermain ia merasa gembira dan asik dengan apa yang dilihatnya itu.
4. *Parallel play* ialah anak bermain serupa antara dua anak, tetapi tidak ada interaksi diantara keduanya.
5. *Associative play* ialah anak bermain dalam suatu permainan bersama secara interaksi satu dengan yang lainnya.
6. *Cooperative play* ialah aktivitas bermain secara bekerjasama dalam satu kelompok dengan pembagian peran masing-masing di kelompok itu.

Menurut Marrison dalam Harun (2009: 93) mengklasifikasikan bermain menjadi:

1. Bermain bebas atau informal (*informal or free play*),
2. Bermain drama (*dramatic play*), bermain kesehatan (*medical play*
3. Bermain diluar (*outdoor play*).

Menurut Steven dalam Harun (2009:93) mengidentifikasi empat jenis bermain yaitu:

1. *Practice play*, ialah bermain untuk tujuan santai
2. *Symbolic play*, ialah bermain simbolik menyatakan secara tidak langsung suatu objek
3. *Game with rule*, adalah aktivitas bermain yang ditentukan dengan mentaatiaturan main yang ada
4. *contruction play*, ialah bermain untuk mengkonstruksi apa yang dia lihat di tempat liburan sebagai batas antara bermain dan bekerja.

Dari penjelasan diatas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain seperti bermain peran.

Konsep peran sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai mahluk individu dan sosial. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun di dunia. Sebagai mahluk social ia senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci dan lain-lain terhadap orang lain dan juga terhadap diri sendiri.

Adapun peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan,ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian pleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran itu sendiri mencakup dampak tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Unuk itu pemahaman tentag peran bukanlah pekerjaan mudah karena harus juga memahami sesuatu yang tersembunyi, maka esensi bermain eran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain sekaligus beruaya memamhami perasaan. Sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisaikan masalah-masalah hubungan sosial

1. **Bermain Peran Makro**
2. **Pengertian Bermain peran Makro**

Kegiatan bermain peran dikategorikan sebagai salah satu mengajar yang berumpun pada perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati. Secara ekspresif dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia *(human relation problem)* terutama yang berkaitan dengan anak didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Santoso dalam Dhieni (2009: 7.32) yang menjelaskan bahwa metode bermain peran merujuk pada dimensi pribadi dan sosial. Ditinjau dari dimensi pribadi metode bermain peran diupayakan untuk membantu anak dalam menemukan makna dari lingkungannya dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dalam kelompok sebayanya. Untuk dimensi sosial metode bermain peran ini memberi kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial antar mereka.

Bermain peran makro merupakan salah satu cara untuk menstimulus perkembangan anak, khususnya dalam bidang perilaku prososial. Melalui bermain peran makro anak akan belajar tentang cara berinteraksi komunikasi dengan teman-temannya. Bermain ini disebut juga dengan bermain pura-pura imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran makro merupakan salah satu bagian dari bermain peran, karena pada hakikatnya bermain peran terbagi dari dua jenis, yaitu bermain peran mikro dan makro, akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan difokuskan pada bermain peran makro.

Menurut Latif (2013: 130) mengemukakan bahwa:

Bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak.

Sementara, Erikson dalam Latif, (2013: 207) berpendapat bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Lebih lanjut, Mutiah (2012: 115) berpendapat bahwa bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama dua orang atau lebih khususnya untuk usia taman kanak-kanak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya.

1. **Macam-macam Permainan Peran Makro**

Bermain peran makro Menurut Latif (2013:207) berarti bahwa anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Belakangan ini, banyak sekali macam permainan peran makro yang kerapkali dimainkan oleh anak, seperti main masak-masakan, pasar- pasaran, dokter-dokteran, berkebun, pak polisi, kereta-keretaan, dan sejumlah jenis main lainnya

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menerapkan empat macam permainan peran makro yaitu bermain guru dan murid, bermain dokter dan pasien, penjual dan pembeli, serta bermain peran makro aku tukang pos. Keempat permainan tersebut dipilih dikarenakan permainan tersebut akan melatih kemampuan berbicara anak.

1. **Tujuan dan Manfaat Bermain Peran Makro**

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujan sebagai usaha memecahkan masalah melalui serangkain tindakan pemeranan. Secara eksp;osit bila ditinjau pendidikan maka diharapkan anak dapat :

1. Mengekplorasi perasaan-perasaan
2. Memeperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya,
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memechkan masalah yang dihadapi

Adapun pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak menurut Dhieni (2009; 37) bertujuan :

1. Melatih daya tangkap
2. Melatih anak berbicara lancer
3. Melatih daya konsentrasi
4. Melatih membuat kesimpulan
5. Membantu pengembangan intelegens
6. Membantu perkembangan fantasi
7. Menciptakan susasna yang menyenangkan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu tujuan bermain peran adalah untuk melatih kemampuan anak dalam berbicara.

Tanpa disadari belakangan ini kegiatan bermain peran makro seringkali dilakukan oleh anak. Seperti halnya anak perempuan yang biasanya bermain masak-masakan, kemudian anak laki-laki bermain perang- perangan. Hal tersebut pada dasarnya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan bermain anak semata, melain memiliki berbagai manfaat terhadap aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu diketahui secara mendalam apa saja yang menjadi manfaat dari kegiatan bermain peran makro bagi anak. Menurut Latif (2013:130) kegiatan bermain peran makro memiliki tiga manfaat, antara lain:

1. Mendukung kemampuan anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
2. Mendukung kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
3. Mendukung kemampuan membedakan imajinasi dan realitas

Sementara Tedjasaputra (2003: 58) berpendapat tentang manfaat bermain peran makro sebagai berikut:

Bermain peran makro membantu penyesuaian diri anak, dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat simpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro memiliki berbagai manfaat dalam pengembangan berbagai aspek yang dimiliki anak. Khususnya yang berkenaan dengan kemampuan berbicara anak. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berhubungan dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar bekerjasama dengan temannya, serta saling tolong menolong

1. **Langkah-Langkah Bermain Peran Makro**

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, maka terlebih dahulu perlu diketahui langkah-langkah dalam bermain agar kegiatan bermain yang dilakukan menjadi lebih terarah. Menurut Moeslichatoen (2004: 63) langkah-langkah kegiatan bermain melalui urutan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu

1. Kegiatan pra bermain
2. Kegiatan bermain
3. Kegiatan penutup.

Secara rinci langkah-langkah bermain peran menurut Sujiono (2010: 82) adalah sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain
6. Anak bermain sesuai dengan perannya.
7. Guru hanya mengawasi anak. Mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya.

Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak. Untuk kegiatan penelitian ini maka peneliti memodifikasi langkah-langkah kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak sesuai karakteristik anak usia taman kanak-kanak.

1. **Keragka Pikir**

Metode bermain peran merupakan jenis permainan yang dapat meningkatkan aspek bahasa terutama kemampuan berbicara. kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Aspek Guru:

1. Kurang mengaktifkan anak didik karena guru lebih sering menggunakan bahasa reseptif

Aspek anak didik :

1. Anak belum mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Kemampuan anak dalam Berkomunikasi secara lisan masih kurang
3. Anak belum mampu menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap
4. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain masih kurang

Kemampuan Berbicara Anak Masih Kurang

Bermain Peran Makro

Langkah-langkahnya :

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain.
6. Anak bermain sesuai dengan perannya.
7. Guru hanya mengawasi anak. Mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya.

(Sujiono, 2010: 82)

Kemampuan berbicara anak meningkat

Gambar 1. Skema Kerangka Pikir