**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN MIKRO TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF ANAK**

**DI TK PERTIWI KOTA SORONG**

**LASTRI SUHARNINGSIH**

**ABSTRAK**

LASTRI SUHARNINGSIH, 2016. *Pengaruh**Penggunaan Metode Bermain Peran Mikro terhadap Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Di Tk Pertiwi Kota Sorong.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak di TK Pertiwi Kota Sorong. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian adalah pre-eksperimental one group pretest and postest design. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Cluster Random Sampling dari 2 kelas eksperimen yaitu Kelompok B1 TK Pertiwi Kota Sorong. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil belajar dan analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mikro mampu meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak yang dapat dilihat dari kemampuan anak untuk mengungkapkan pendapat, ide dan perasaan kepada orang lain, anak mampu menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan oleh guru dan anak mampu bercerita menggunakan kata-kata sendiri secara sederhana.

Kata Kunci : Bahasa Ekspresif, Metode Bermain Peran

**ABSTRACT**

LASTRI SUHARNINGSIH, 2016. *The Influence Of Using Micro Role Play Method*

*On Expressive Language Ability Of The Children At Tk Pertiwi Sorong City.*

 Purpose of this research was to determine the effect of the use of the method is there to play the role of a micro against an increase in expressive language skills of children in Pertiwi kindergarten of sorong city. Date collection was done through observation and documentation with quantitative research and research design is pre-eksperimental one group pretest and posttest design. The sampling technique in this study is a cluster random sampling of two experimental classes group B1 kindegarten Pertiwi of Sorong city. Techniques analyzed using descriptive statistics to describel the result of learning and inferential analysis to test the hypothesis of the study. Research results show that the method of playing the role of a micro able to improve language skills of expressive child can be seen from a child’s ability to express opinions, ideas and feelings to others, the child is able to answer simple questions posed teachers and children able to talk using simple words themselves.

Key Words : expressive language skills, Methods to play the role of a micro

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Acuan menu pembelajaran di PAUD pada intinya dikembangkan berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan yang diwujudkan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang harus dimiliki anak sesuai dengan usia dan perkembangannya. Bentuk tingkat pencapaian perkembangan itu terefleksikan dalam kebiasaan berpikir, merasa dan bertindak yang secara konsisten dan terus menerus memungkinkan anak menjadi kompeten dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk menerapkan sesuatu. Ruang lingkupnya terbagi dalam 5 aspek perkembangan yaitu nilai moral dan agama, social emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik. Dari kelima aspek tersebut, bahasa dipandang mempunyai posisi strategis dalam menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu aspek pengembangan bahasa adalah keterampilan anak dalam mengungkapkan bahasa. Keterampilan mengungkapkan bahasa pada anak sangat perlu dikembangkan karena pemenuhan minat seorang anak, bertambahnya pengalaman dan perkembangan kemampuan serta aktivitas berpikir dan penalaran kesemuanya disandarkan pada penggunaan bahasa. Anak berpikir dan kata-kata yang menyatakan/ mengungkapkan buah pikiran anak, sehingga semua kemampuan dan kemauan anak dapat diketahui oleh orang lain.

Bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap anak untuk dapat mengembangkan social skill dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan social dimulai dengan penguasaan kemampuan bahasa. Dengan bahasa anak dapat mengekpresikan pikirannya dan orang lain dapat menangkap apa dipikirkan oleh anak. Setiap anak mempunyai kemampuan untuk mempelajari bahasa karena memiliki LAD (*Language Acuity Device*) yaitu kemampuan bahasa bawaan yang mendasari pembelajaran semua bahasa manusia, namun kemampuan ini harus dirangsang melalui interaksi komunikasi antar manusia (Hardjadinata, 2010). Oleh sebab itu guru anak usia dini dan orang dewasa disekitar anak seharusnya memfasilitasi kebutuhan berbahasa anak untuk berbicara, bernegosiasi, mengekspresikan ide dan perasaan melalui kata-kata.

Anak dengan rentang usia 4-5 tahun akan dapat berkomunikasi dengan baik apabila ia sudah mampu menguasai kosa kata, kalimat dan tata bahasa. Salah satu fungsi komunikasi adalah untuk berbicara, tujuannya adalah agar perkataan anak dapat dipahami oleh orang lain. Karena itu berbicara merupakan salah satu ekspresi kebutuhan akan orang lain dan dipergunakan untuk mengadakan dan mempertahankan komunikasi dengan orang lain (Dhieni, 2014).

 Fenomena yang terjadi pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak belum mendapatkan porsi waktu yang memadai dalam arti anak melakukan kegiatan yang mendukung peningkatan kemampuan berbahasa hanya dilakukan sekitar 15 menit. Hal ini menyebabkan penambahan kosa kata, kemampuan mengeluarkan ide dan pendapat, serta kemampuan mengingat dan menceritakan kembali isi cerita pada diri anak tidak berkembang dengan baik. Seperti dipaparkan dalam berbagai teori di atas bahwa anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan peningkatan berbagai aspek kecerdasan dilakukan dengan bermain, maka sangat diharapkan penyediaan sarana bermain dan keleluasaan waktu bermain sangat dibutuhkan.

Selain itu, hal yang menyebabkan kemampuan berbahasa anak kurang dari segi menjawab pertanyaan adalah kurangnya kesan pada pijakan awal sebagai bahan penguatan dan pengantar menuju pemahaman tentang tema atau topic yang akan diajarkan. Kegiatan-kegiatan yang mengantarkan pada penguatan pemahaman selain tidak menggunakan metode mengajar yang menarik, juga bahan ajar yang digunakan tidak dipersiapkan dengan matang. Penataan kelas yang sesuai dengan temapun tidak mendukung dan tidak menarik perhatian anak untuk merasa penasaran dan mengajukan pertanyaan. Penataan kelas yang baik adalah dengan mengatur secara rapi berbagai ragam main yang disesuaikan dengan jumlah anak, sehingga anak tidak berebut untuk memainkannya. Keberagaman dan kemenarikan ragam main mendorong dapat mendorong anak untuk bertanya, menjawab pertanyaan dan ketika ia memainkannya dengan gembira, maka kesan yang diperoleh ketika bermain akan mampu ia ceritakan dengan detil dan semangat yang tinggi.

 Dikarenakan semua itu, maka pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak tidak dilakukan sesuai dengan kebutuhan anak. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya kemampuan anak untuk menceritakan kembali apa yang telah dimainkannya, anak tidak antusias menjawab pertanyaan dan anak tidak dapat menceritakan ide dan perasaannya karena tidak memperoleh pengalaman bermain.

Dengan bermain anak bisa mencontoh dan meniru kejadian yang ada disekitarnya sehingga dapat membentuk kreativitasnya. Bermain bagi anak selalu menggembirakan, menyenangkan dan menikmatkan bagi diri anak. Melalui bermain, anak belajar menyusun kemampuan berbahasanya dan kosa kata akan bertambah siring dengan banyaknya interaksi yang terjadi saat anak bermain bersama temannya. Jumlah kosa kata yang akan dikuasai oleh anak tergantung pada orang yang paling sering berinteraksi dengan diri anak, baik teman sebaya maupun pola penggunaan bahasa yang dipakai dalam berkomunikasi di dalam rumah (Munir, 2012).

Menurut Carron & Allen (Astuti, 2011) bermain secara langsung akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak. Melalui bermain anak akan memahami akan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya tempat ia bermain. Dengan bermain anak akan mulai mencipta, berimajinasi, bereksplorasi dengan bebas tanpa ada pemaksaan dari orang lain.

 Bermain memfasilitasi proses sehingga membina kreativitas, dan yang terpenting adalah proses bukan hasil. Anak mendapat anugrah dengan terlebih dahulu mampu berpikir dengan imajinasi walaupun ia belum bisa berbahasa kata apalagi menulis. Setelah mampu berbahasa kata maka ia dengan mudah memadukan berpikir antara bahasa kata dengan imajinasi (Tabrani, 2014).

Teori-teori di atas menggambarkan dengan jelas bahwa banyak aspek perkembangan anak yang dapat disentuh dengan bermain, meskipun terlihat untuk kesenangan semata tetapi stimulasi kecerdasan tetaplah sebuah keuntungan yang bisa didapatkan dari kegiatan tersebut. Salah satu aspek perkembangan yang dapat distimulasi melalui bermain adalah aspek kecerdasan verbal lingistik atau kecerdasan berbahasa. Melalui proses bermain, daya imajinasi anak yang berarti daya pikirnya untuk membayangkan sesuatu atau khayalan semakna dengan menciptakan sesuatu dengan angan-angan. Berimajinasi dan berfantasi merupakan bagian dari dunia anak yang harus dimanfaatkan untuk daya pikir, yang apabila dipadu dengan bahasa kata akan menjadikan anak tersebut anak yang kreatif.

Melalui bermain, kemampuan bahasa anak dapat dikembangkan karena anak dapat berkomunikasi langsung dengan teman, yang pada awalnya mungkin hanya menggunakan bahasa tubuh. Seiring bertambahnya usia dan sosialisasi dengan lingkungan dan teman bermainnya seorang anak dapat memperoleh perbendaharaan kosa kata yang semakin lama semakin kompleks sehingga dapat mengucapkannya melalui bahasa lisan.

Peran guru sangat penting bagi pengembangan bahasa anak dan melalui berbagai permainan, seorang guru secara tidak langsung dapat melakukan proses pembelajaran bahasa sesuai dengan prinsip pembelajaran bermain bagi anak. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran mikro dengan menggunakan berbagai media berukuran kecil yang merupakan miniature dari berbagai benda di sekitar anak.

Peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak sangat dibutuhkan dalam masa perkembangan emas ini, sehingga anak dapat dengan mudah menyampaikan ide, khayalan, pengetahuan dan mampu berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Penggunaan metode bermain peran dengan menggunakan berbagai jenis miniature benda sebenarnya, yang dilakukan secara konsisten dan terus menerus diharap dapat meningkatkan perolehan penambahan kosa kata pada anak sekaligus dapat memacu keberanian bercerita dan mengungkapkan ide cerita dengan menggunakan bahasa sendiri.

Pembelajaran yang selama ini dilakukan di TK Pertiwi Kota Sorong dalam rangka peningkatan kemampuan berbahasa baik reseptif maupun ekspresif menggunakan system pembelajaran model kelompok, sehingga porsi pembelajaran khusus untuk bermain peran bagi anak sangat kurang dilakukan. Sistem kelompok tidak memungkinkan bagi anak untuk memilih kegiatan yang disukainya karena ragam main/materi pembelajaran berkisar antara 2-3 materi pada kegiatan inti dengan durasi waktu 60 menit, dan harus dikerjakan oleh anak. Untuk pembelajaran bahasa, guru hanya melakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan buku cerita atau gambar di papan tulis, setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan durasi waktu hanya 5 menit. Dengan waktu yang sedikit tersebut tidak semua anak dapat secara maksimal mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresifnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk pengembangan kemampuan berbahasa ekspresif anak menggunakan pembelajaran model sentra dengan menggunakan metode bermain peran mikro di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kota Sorong dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Mikro terhadap kemampuan Berbahasa Ekspresif anak di TK Pertiwi Kota Sorong”.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana gambaran penggunaan metode bermain peran mikro pada anak TK Pertiwi di Kota Sorong?
3. Bagaimanakah gambaran kemampuan berbahasa ekspresif anak TK Pertiwi di Kota Sorong?
4. Adakah pengaruh penggunaan metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak TK Pertiwi di Kota Sorong?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan metode bermain peran mikro pada anak di TK Pertiwi Kota Sorong?
7. Untuk mengetahui gambaran kemampuan berbahasa ekspresif anak di TK Pertiwi Kota Sorong?
8. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode bermain peran mikro terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak di TK Pertiwi Kota Sorong.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimental dengan one-group pretest-postest design, yaitu penelitian dengan satu kelas eksperimental. Lokasi penelitian dilakukan di TK Pertiwi Kota Sorong, jalan Burung Kurana kompleks Kantor Walikota Sorong.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan B2 dengan rentang usia 5-6 tahun pada Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kota Sorong tahun pelajaran 2015-2016.

sampel dalam penelitian ini ditetapkan bahwa kelompok eksperimen adalah kelompok B1 berjumlah 20 anak dengan jumlah 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, menetapkan kelas yang akan diterapkannya metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. Adapun hasil pembahasan penelitian adalah sebagai berikut :

**1. Gambaran pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran mikro pada anak di TK pertiwi kota Sorong**

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti dengan skor rata-rata kemampuan berbahasa ekspresif anak yang diperoleh menunjukkan terjadinya peningkatan seperti yang diuraikan pada tabel-tabel di atas, hal tersebut disebabkan karena adanya pengaruh dari metode bermain peran yang menyenangkan dengan menggunakan miniatur benda sebenarnya dan pemberian kebebasan memilih ragam main sesuai dengan keinginan anak dengan aturan-aturan main yang telah ditetapkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran mikro dianggap oleh anak sebagai hal yang baru mereka alami yaitu belajar dengan tatanan sistem sentra. Selain pengaruh eksternal tersebut, faktor internal juga memiliki efek yang cukup berpengaruh dari dalam diri anak antara lain :

1. Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2002) minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu atau apa yang disukai seseorang untuk dilakukan. Anak yang memiliki minat yang besar terhadap suatu kegiatan, maka anak tersebut cenderung menikmati kegiatan tersebut daripada anak yang kurang memiliki minat. Menurut John Holland (Suyadi, 2009) minat adalah aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan rasa ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Minat dapat menjadi indikator kekuatan anak di area tertentu di mana anak akan termotivasi untuk mempelajari dan menunjukkan kinerjanya.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli dalam bab dua bahwa fitrah anak adalah bermain, menjadikan anak cenderung menaruh minat yang besar pada permainan dan apabila permainan tertentu dikemas dengan baik serta menggunakan ragam main yang banyak, tentu saja anak akan merasa antusias untuk mencoba semua jenis ragam main tersebut. Hal ini terlihat dengan jelas pada saat penelitian dilakukan, minat anak terhadap ragam main sangat antusias sehingga ketika waktu inti pelajaran telah selesai selama 60 menit, banyak dari anak-anak tersebut tidak ingin membereskan mainan-mainan yang mereka mainkan. Pada saat akhir pembelajaran dilakukan tanya jawab, anak-anak berebut menceritakan apa yang telah mereka lakukan pada saat kegiatan inti. Hal ini menandakan banyak minat anak yang muncul pada saat pembelajaran, yang berakibat pada peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak.

1. Bakat

Bakat adalah kapasitas untuk belajar dan baru akan muncul setelah melalui proses pelatihan dan usaha pengembangan (Danar, 2009). Setelah anak diberi stimulasi berupa pembelajaran dalam bentuk bermain terprogram yang berisi stimulasi terhadap berbagai jenis kecerdasan, maka kemungkinan bakat yang dimiliki seorang anak yang terlihat secara lebih dini. Apabila orang dewasa disekililing anak misalnya orang tua atau guru telah mendeteksi bakat anak tersebut sejak dini, maka kemungkinan untuk lebih menstimulasi anak tersebut akan semakin besar, sehingga bakat tersebut akan terasah sejak dini dan capaian prestasi anak akan lebih awal dapat diraih.

Cara mengembangkan bakat menurut Widyasari (2011) adalah:

1. Perlu keberanian, keberanian akan membuat anak melihat dengan jelas jalan keluar jika ia berhadapan dengan berbagai kendala;
2. Perlu didukung dengan latihan. Bakat perlu diasah, latihan adalah kunci keberhasilan;
3. Perlu didukung lingkungan, termasuk orang disekeliling anak, fasilitas, biaya, dan kondisi sosial yang turut berperan dalam usaha pengembangan bakat;
4. Anak perlu dibantu memahami hambatan dan bagaimana mengatasinya apabila terlihat sulit bagi anak.

Oleh sebab itu peran pendidikan sejak dini sangat dibutuhkan dan melalui pembelajaran menyenangkan yang dapat menyentuh seluruh kecerdasan anak perlu dipahami oleh semua unsur pendidikan bagi anak, sehingga melalui hal tersebut anak sejak dini akan terstimulasi bakat yang ada dalam dirinya. Tentu saja merupakan hal yang sangat penting, apabila pengembangan bakat anak dilakukan sejak dini sehingga bakat tersebut telah nampak sejak awal perkembangan anak. Pengembangan selanjutnya akan dapat dilakukan secara intensif dan berkualitas, sehingga hal tersebut menjadikan kecakapan, pengetahuan, dan keterampilan bagi anak dimasa depannya.

1. Kecerdasan

Kecerdasan bagi orang dewasa adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, menciptakan suatu masalah baru untuk dipecahkan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat, sedangkan kecerdasan bagi anak-anak identik dengan imajinasi dan fantasinya dalam bermain (PLPG-Modul, 2013). Anak-anak ketika mendapat tantangan, halangan dan rintangan cenderung berimajinasi untuk dapat mengatasinya.

Hal ini terlihat pada saat penelitian berlangsung, ketika anak bermain dengan boneka ia memandikan boneka tersebut dengan lemah lembut, menyabuni dengan tidak sampai mengenai mata boneka. Ketika ada cairan sabun mengenai mata boneka, anak tersebut segera membasuh dengan air dan mengucapkan “ maaf, perih ya!”. Hal ini adalah salah satu tanda imajinasi anak sedang berkembang, membayangkan bagaimana ia memandikan boneka selayaknya ibunya memandikannya. Ia berperan menyerupakan dirinya sebagai seorang ibu yang penuh kasih sayang dan mengurutkan dengan baik proses mandi hingga berpakaian dengan pakaian yang sesuai warna antara baju dan celana.

Dalam proses seperti ini banyak kemampuan yang dapat berkembang dalam diri anak yaitu kemampuan berbahasa dengan berbicara kepada bonekanya, pengembangan kognitif dengan memadukan warna baju dan celana, pengembangan nilai moral dengan cara meminta maaf, dan pengembangan kemampuan lainnya.

1. **Gambaran penggunaan metode bermain peran mikro**

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran mikro memberikan kesempatan kepada anak yang diberi perlakuan untuk mengembangkan berbagai kecerdasan melalui eksplorasi dan kreatifitas yang diharapkan mampu memberikan kebermaknaan pengetahuan . Anak terlatih untuk memecahkan masalah sendiri secara sederhana dan termotivasi untuk belajar melalui bermain peran mikro. Perolehan pengetahuan melalui berbagai aktivitas dan kreatifitas ketika melakukan permainan, serta perolehan pengalaman main mampu mengarahkan anak pada proses untuk mendapatkan pengetahuan yang berarti bagi anak. Dalam hal ini guru hanya bertindak sebagai motivator dan vasilitator yang membimbing anak sebelum, selama dan selesai bermain. Stimulasi yang dilakukan oleh guru bersifat kontinyu dan merata pada semua anak ketika terjadi proses pembelajaran dengan metode bermain peran mikro.

Ketika guru mengawali pembelajaran ia akan memberi pemahaman tentang aturan-aturan selama bermain, memberikan pengertian bagaimana anak memilih ragam main, dan berkomunikasi aktif yang terkait dengan tema untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang tema tersebut. Pada saat bermain guru senantiasa memantau apakah anak mengikuti aturan main yang telah ditetapkan, guru menstimulasi dengan pertanyaan-pertanyaan mengapa anak berbuat begini dan begitu serta pada akhir pembelajaran guru kembali menstimulasi kemampuan mengingat proses main dan kemampuan bercerita serta kemampuan bahasa ekspresif anak.

 Metode bermain peran mikro juga merupakan proses yang bersifat konstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata bagi anak sebab anak dihadapkan dengan keadaan dan situasi yang sebenarnya dengan menggunakan miniature benda sebenarnya. Hal ini mampu mengembangkan imajinasi anak melalui pengalaman mengalami dan mempelajarinya ketika ia melihat orang dewasa di sekelilingnya melakukan hal tersebut dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Selama proses penelitian berlangsung pada kelompok anak yang diberikan metode bermain peran mikro, anak-anak terlihat sangat antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran, bahkan ketika anak baru tiba di tk dan meletakkan tas di kelas, ekspresi wajah mereka seketika berubah memandang ragam main yang telah ditata dengan rapi. Ekspresi wajah senang dengan senyum manis dan rasa penasaran yang tinggi menyebabkan mereka meminta agar bel segera dibunyikan.

Banyak pertanyaan yang diajukan ketika anak melihat suasana kelasnya berubah dan gurunya menjawab rasa penasaran anak-anak dengan janji mereka akan memainkannya, mereka bersorak riang melompat-lompat sehingga proses baris berbaris berjalan agak lambat. Sebelum anak-anak pulang, hampir semuanya menanyakan apakan besok akan ada lagi mainan yang baru, sehingga mereka akan lebih pagi lagi datang ke TK.

Selain itu apresiasi yang baik diberikan oleh orang tua dan guru di TK Pertiwi Kota Sorong dengan adanya perubahan suasana belajar anak tersebut. Banyak orang tua yang tidak langsung pulang ketika mengantar anaknya, mereka melihat-lihat ragam main yang ditata tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas. Sedangkan guru TK Pertiwi Kota Sorong merasa banyak mendapatkan pengetahuan dengan melihat proses pembelajaran khusus sentra peran tersebut.

Kemenarikan proses bermain peran mikro bagi anak adalah mampu mempengaruhi pengembangan kemampuan antara lain 1) kemampuan memecahkan masalah 2) kemampuan kognitif anak 3) kemampuan daya ingat anak 4) kemampuan berbahasa 5) pengembangan social dan kemandirian 6) latihan konsentrasi dan 7) pembiasaan mengikuti aturan. Proses ini terjadi mulai dari kegiatan awal, inti dan penutup yang memungkinkan anak mengembangkan hampir semua potensi kecerdasannya.

Beberapa kelebihan metode bermain peran mikro yaitu :

* 1. Metode bermain peran mikro dapat diajarkan kepada anak usia dini karena sesuai dengan fitrah anak yaitu mendapatkan pengetahuan dengan cara bermain. Metode bermain peran mikro juga dilakukan dengan cara yang bermakna, peran yang dilakukan dekat dengan kehidupan anak dan pembelajaran tersebut ditekankan pada pemahaman yang fundamental. Dalam pelaksanaan kegiatan guru memberikan kesempatan anak untuk memilih sendiri ragam main, menemukan sendiri pengalaman main dan memahami makna sendiri ketika melakukan permainan.
	2. Hasil belajar lebih mengakar, berbagai kecerdasan meningkat dan stimulasi kemunculan minat anak terlaksana, sehingga tingkat pencapaian perkembangan bahasa ekspresif pada anak mampu meningkat. Hal ini disebabkan metode peran mikro secara tidak disadari oleh anak mampu melahirkan kata-kata selama proses bermain, baik itu dengan diri sendiri atau mainannya dan juga komunikasi dengan teman kelompok mainnya.
	3. Metode bermain peran mikro menuntun anak untuk lebih banyak berimajinasi, hal ini sejalan dengan teori bahwa kecerdasan bagi anak-anak identik dengan imajinasi dan fantasinya dalam bermain (Power, 2012). Semakin banyak anak menggunakan imajinasi dan fantasinya ketika bermain, maka semakin terasah kecerdasannya dan semakin permainan tersebut menyenangkan maka semakin anak tersebut berlatih untuk konsentrasi dan memunculkan lebih banyak imajinasi dan fantasinya.
	4. Melalui metode bermain peran mikro tidak hanya pembelajaran bahasa yang dapat terlaksana, namun bidang pengembangan lainnya dapat juga tersentuh dengan cara memadupadankan dengan kegiatan pengembangan lain. Misalnya memadupadankan bermain peran mikro mobil-mobilan dengan muatan materi mencari jejak (maze), bermain peran mikro boneka bersama aneka bajunya dengan muatan materi melipat baju dan selimut bayi serta menyusunnya berdasarkan jenis, dan bermain peran mikro tokoh superhero dengan muatan materi mengelompokkan benda baik sesuai warna.

Adapun kelemahan metode bermain peran mikro adalah :

1. Lembaga penyelenggara harus memfasilitasi berbagai ragam main yang jumlahnya seimbang dengan jumlah anak didik dalam satu sentra. Dibutuhkan dana yang cukup besar untuk menfasilitasi pembelajaran model sentra.
2. Guru harus kreatif sehingga mampu membuat ragam main sendiri apabila keadaan keuangan tidak memungkinkan untuk pembeliaan alat dan bahan ragam main. Penggunaan bahan alam atau bahan bekas pakai dapat juga memberikan kontribusi pengadaan ragam main apabila mampu digunakan oleh guru.
3. Guru harus menyiapkan ragam main sebelum anak masuk kelas pagi, karena apabila guru tidak menyiapkan ragam main lebih awal maka pembelajaran sentra tidak akan bisa berjalan dengan baik.
4. **Gambaran pengaruh metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif**

Hasil yang diperoleh pengujian hipotesis berdasarkan pada tabel yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa metode bermain peran mikro mampu meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak di TK pertiwi Kota Sorong. Hal ini disebabkan adanya pengaruh metode bermain peran mikro yang diberikan dengan kegiatan panggung boneka dengan boneka tangan, miniatur kendaraan (maze), miniatur pahlawan super, dan miniatur adik (boneka keluarga).

Analisis data menggunakan teknik statistik uji normalitas *Kolmogorov smirnov*. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor kemampuan berbahasa ekspresif pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode bermain peran mikro, dimana *sig* adalah 0.001 yang berada di bawah 0.05. Maka Hₒ ditolak dengan kata lain terdapat pengaruh metode bermain peran mikro terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak di TK Pertiwi Kota Sorong. Perbedaan rata-rata sebesar 0.172 menunjukkan banwa telah terjadi peningkatan skor kemampuan berbahasa ekspresif setelah diberikan perlakuan metode bermain peran mikro. Uji beda antara nilai pretest dan posttest, dimana skor pretest lebih rendah dari skor posttest. Dengan demikian ada pengaruh yang ditunjukkan dengan nilai 0.001 < ɑ 0.05. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mikro yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak memiliki pengaruh yang signifikan.

Ada beberapa hal yang menyebabkan adanya perbedaan skor kemampuan berbahasa ekspresif anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan metode bermain peran mikro yaitu:

a. Pada saat menggunakan metode bermain peran mikro, anak langsung melakukan eksperimen dengan menggunakan miniatur benda sebenarnya. Hal ini mampu memberikan pengalaman langsung dan nyata pada anak, sehingga ketika anak distimulasi dengan pertanyaan secara spontan anak akan menceritakan dan membahasakan apa yang telah dilakukannya baik pada saat anak bermain maupun sesudahnya.

b. Daya ingat anak akan permainan yang dilakukan akan lebih bermakna dan lebih dapat tertanam dengan baik, sehingga walaupun telah beberapa hari melakukan permainan tersebut anak mampu untuk mengingat dengan baik bahkan mampu mengulang proses main tersebut dengan bahasanya sendiri.

**DAFTAR PUSTAKA**

Astuti, Wili. 2011*. Bermain dan Teknik Permainan Cetakan Kedua*. PSKGJ-FKIP. Univ Muhammadiyah Surakarta. Surakarta: PT Qinant.

Beaty, J, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Brewer, Ann, Jo. 2004. *Introduction to Early Childhood Education, Preschool* Primary *Grades, Sixth Edition*. Boston: Pearson.

Dukes Chris, Seefeldt Maggie Carol & Wasik Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Edisi kedua*. Jakarta: Indeks.

Dukes & Smith. 2009. *Cara Mengembangkan Keterampilan Berkomunikasi dan* Berbahasa *pasa anak Prasekolah. Edisi Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: PT Indeks.

Danar, Santi. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*. Jakarta: Indeks.

Dhieni, Nurbia, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa Edisi 3*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

-----------------------. 2005. *Rangsanglah Otal Anak Dengan Bermain. Peluang Dan* Tantangan *Pendidikan Anak Usia Dini,.* Jakarta: Depdiknas

Direktorat PAUD. 2004. *Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat di Lingkaran*. *Main Peran. Jilid 3*. Dirjen PLS Dan Pemuda, Depdiknas. Jakarta : Tidak diterbitkan.

Einon, Dorothi. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6.* Jakarta: Erlangga.

El-Khuluqo, Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* Pendidikan *Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran PAUD Cetakan Pertama.* Yogyakarta: Media Akademi.

Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.

Hany, Ummi Eprilia. 2011. *Perkembangan Nilai Moral, Agama, Sosial & Emosi Pada Anak Usia Dini* Edisi *1*. Surakarta: Qinant.

Hardjadinata. 2010. *Balitaku Ceria dan Cerdas Seri Parenting Bahasa Cinta*. Jakarta: Dian Rakyat.

Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Dian Rakyat.

Ilyas, B & Tiro, M. A. 2007. Statistika Terapan untuk Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial Edisi K*edua*. Makassar: Andira Publiser.

Geldard, Kathryn & Geldard, David. 2012. *Konseling Anak-Anak Sebuah Pengantar Praktis Edisi ketiga*. Jakarta: Indeks.

Kemdikbud. 2015. *Pedoman Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Tidak diterbitkan.

--------------. 2014. *Permendikbud no 146 Tahun 2014*. Jakarta: Tidak diterbitkan.

-------------. 2014. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6.* Jakarta: Erlangga.

Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak. Bermain Bilangan.* Jakarta: Kemendiknas. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan TK dan SD.

--------------, 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-kanak. Bercerita.* Jakarta: Kemendiknas. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan TK dan SD.

--------------, 2010. *Materi Pembinaan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Kemendiknas. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan TK dan SD. Kegiatan Pengembangan Sistem dan Standar Pengelolaan TK.

Kusnaini, Nani, dkk. 2007. *Teknik Bercerita*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Luar *Sekolah* dan Pemuda. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Teori dan Aplikasi.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Latief, Mukhtar , dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi Cetakan 2.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Maryatun & Hasanah Arina Uswatun. 2011. *Pengasuhan Anak.* PSKGJ-FKIP. Univ Muhammadiyah Surakarta. Surakarta: PT Qinant.

Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran PAUD.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munir, Abdullah. 2012. *Komunikasi Negatif.* Sleman Yogjakarta: Pedagogia.

al-Qudsy Muhaimin dan Nurhidayah Ulfah. 2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng Edisi 1 .* Sleman Yogyakarta: Madania.

Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidkan Anak Usia Dini (PAUD)* Cetakan *kesatu.* Jakarta: Indeks.

Tandry, Novita . 2011. *Mengenal Tahap Tumbuh Kembang Anak Dan Masalahnya .* Jakarta: Libri.

Peterson & Wittmer. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak usia Dini Berbasis* Pendekatan *Antarpersonal (A Relationship-Based Approach).* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

PLPG, Modul. 2013. *Modul PLPG Guru Kelas PAUD*. Konsorsium Sertifikasi Guru dan Universitas Cenderawasih. Panitia Sertifikasi Guru (PGS) Rayon 131. Jayapura : Tidak diterbitkan.

Power, Brain. 2012. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan (Untuk* Anak *Usia 0-12 Tahun) Cetakan Pertama.* Yogyakarta: Pedagogia.

Pica, Rae. 2012. *Permainan-Permainan Pengembangan Karakter Anak-Anak.* Jakarta: PT Indeks.

Rismawati. 2012. *Permainan Kreatif Untuk Prasekolah. Buku Pintar Aktivitas Untuk* Pegangan *Wajib Guru Dan Orang Tua.* Jakarta: Erlangga.

Purna, Rozi Sastra & Kinasih, Arum Sukma. 2015. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini* M*enumbuh-kembangkan Potensi Bintang Anak di TK Atraktif.* Jakarta: Indeks.

Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.

Semiawan, Conny R. 2003. *Penegmbangan Rambu-Rambu Belajar Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Buletin PADU. Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini. Vol.2 No. 01. Jakarta: Direktur Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda.

Supendi, Pepen & Nurhidayat. 2016. *50 Permainan InDoor dan OutDoor Mengasyikkan. Bermain Sambil Belajar Untuk Anak Usia 5-13 Tahun*. Jakarta: Penebarplus.

Sudono, Anggani. 2004. *Peranan Alat Edukatif Bagi AUD. Laporan Eksekutif. Seminar Dan Lokakarya Nasional PAUD. Menyongsong Kurikulum PAUD Jalur Pendidikan Non Formal*. Jakarta: Kerja sama Dirjen PLS. Program Studi *PAUD* PPs UNJ

Suryadi. 2009. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Edsa Mahkota.

Suyadi. 2009. *Psikologi Belajar PAUD*. Sleman Jokjakarta: Pedagogia.

Suyadi & Ulfah. 2015. *Konsep Dasar Paud Cetakan ketiga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2015*. Metode Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Soenarwo, Briliantono M. 2013. *360 Pekan Pada Awal Kehidupan Kunci* Keberhasilan *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Cempaka Putih.

Tabrani, Primadi . 2014. *Proses Belajar, Proses Kreasi, Gambar Anak.* Jakarta: Erlangga.

Tung, Khoe Yao. 2015*. Pembelajaran Dan Perkembangan Belajar. Cetakan I*. Jakarta: PT indeks.

Tedjasaputra, Mayke S, 2001. *Bermain, mainan dan Permainan.* Jakarta: Grasindo Gramedia Widiasarana Indonesia.

Wardhani, Juwita Dwi & Asmawulan, Tri. 2011. *Perkembangan Fisik, Motorik dan Bahasa Cetakan Pertama*. Surakarta: PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Qinant.

Widyasari, Choiriyah. 2011. *Kreatifitas dan Keberbakatan.* Surakarta: PSKGJ-FKIP *Universitas* Muhammadiyah Surakarta dan Qinant.

Yuliani Nurani Sujiono. 2013*. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: *Indeks*.

Sujiono Yuliani Nurani dan Sujiono Bambang. 2010*. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Disertai Langkah Pengembangan Program Kegiatan Bermain di kelompok Bermain, Taman Kanak-Kanak dan Pos PAUD* . Jakarta: PT Indeks.

Yunianto, Eko. 2005*. Bekal Mendidik Anak Usia Dini* . Jakarta: Depdiknas. Dirjen PLS. *Direktorat* PAUD.