**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental dalam kehidupan selanjutnya, dan memiliki dunianya sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 anak yang berusia antara  0 sampai 6 tahun adalah berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu, anak sangat membutuhkan bantuan orang lain untuk membantu dalam mengembangkan kemampuannya. Anak membutuhkan bantuan orang lain untuk mengembangkan kemampuan fisik dan motoriknya, kemampuan kognitif, kemampuan bahasanya serta perkembangan kemampuan yang lainnya, sehingga anak akan tumbuh menjadi manusia normal sebagaimana mestinya. Sebelumnya banyak penelitian yang secara mendalam tentang kehidupan perkembangan anak, di mana anak tidak diberi status khusus, dan anak tidak dianggap berbeda dengan orang dewasa sehingga dalam hal berpakaian anak diberi pakaian orang dewasa, bahkan anak ikut dipekerjakan layaknya orang dewasa.

Pada masa abad pertengahan, para filsuf berpandangan dan memiliki pemahaman bahwa anak sebagai dosa asal (*original* *sin*). Santrock (2007:7) mengatakan “dalam perspektif dosa asal (*original sin*), yang secara khusus dianut selama abad pertengahan, anak-anak pada dasarnya dilihat sebagai makhluk yang buruk, sebagai makhluk yang lahir ke dunia sebagai makhluk yang jahat”. Seorang filosof Plato (Padmono, 2010) menganggap bahwa anak adalah miniatur orang dewasa. Anggapan ini berdasar bahwa semua keterampilan, kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh anak setelah beranjak dewasa merupakan bawaan sejak lahir dan tidak adanya penambahan sesuatu yang baru dalam diri anak. Pendidikan hanya dianggap sebagai sebuah upaya untuk memunculkan potensi dalam diri anak yang telah dibawanya sejak lahir.

1

Namun pada akhir abad ke-17, pandangan tabula rasa yang diajukan oleh seorang filosof asal Inggris John Locke. Menurut John Locke (Santrock, 2007:7) bahwa “anak-anak secara lahiriah tidak buruk, tetapi sebaliknya mereka seperti selembar kertas kosong”. Menurut pandangan ini, anak terlahir sebagai makhluk yang bersih tanpa dosa sedikitpun. Pengalaman dari lingkunganlah yang kemudian membentuk anak dalam perjalanan kehidupannya. Setiap orang tua menginginkan anaknya tumbuh menjadi seorang pemenang. Anak diberi lingkungan yang hangat, aman, mendukung, dan merangsang untuk meraih potensi yang mereka miliki. Dengan memberikan rangsangan dalam kehidupan anak, maka anak akan mampu mengembangkan setiap kemampuan dalam dirinya. Berbagai macam kemampuan yang dibutuhkan oleh anak untuk tumbuh menjadi pribadi yang sehat, bahagia, dan matang secara sosial seperti kemampuan fisik dan motorik, kemampuan kognitif, kemampuan komunikasi, serta kemampuan-kemampuan yang lainnya. Dengan kemampuan fisik dan motorik yang dimiliki anak, mereka dapat mengolah dan memfungsikan organ-organ tubuhnya. Berbagai kecerdasan yang dapat dioptimalkan dengan kemampuan fisik dan motorik tersebut seperti kecerdasan kinestetis.

Salah satu perkembangan fisik yang menurut Santrock (2002:224) paling penting selama masa awal anak-anak adalah perkembangan otak dan sistem syaraf yang berkelanjutan. Selain itu, perkembangan motorik anak baik motorik kasar maupun motorik halus anak berkembang dengan baik pada usia 5 tahun. Pada motorik kasar, anak sudah lebih berani dan percaya diri melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih beresiko seperti memanjat. Dan motorik halus anak pada usia 5 tahun juga mulai meningkat dengan koordinasi mata-tangan yang lebih baik.

Dengan kemampuan kognitif, anak akan menjadi lebih kreatif dan penuh dengan imajinasi. Dengan menjadi kreatifnya seorang anak maka anak tersebut akan semakin cerdas karena terdapat hubungan positif antara kecerdasan dan kreativitas, seperti yang diungkapkan oleh Hurlock (1978:4) bahwa “semakin cerdas anak semakin dapat ia menjadi kreatif”. Sedangkan dengan kemampuan komunikasi anak dapat mengembangkan berbagai kecerdasan salah satunya kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang menggunakan sistem bahasa manusia untuk berkomunikasi. Kecerdasan seperti ini biasanya dimiliki oleh pengarang, penyair, jurnalis, pelawak, ataupun politisi. Berbagai macam kemampuan dapat dimiliki oleh anak bila mereka mendapatkan lingkungan yang merangsang potensi mereka untuk tumbuh dengan optimal. Walaupun pada saat anak lahir sudah membawa ciri-ciri dan potensi tetapi menurut Widayati & Widijati (2008:42) “lingkungan ternyata sanggup memberikan perubahan-perubahan yang sangat berarti”.

Masa kanak-kanak dalam rentang waktu usia 0-6 tahun merupakan masa peka atau yang dikenal dengan istilah masa keemasan (*golden age*). Para pakar dan ahli berpendapat pada masa ini perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional anak mengalami perubahan dengan begitu cepat. Berdasarkan hasil studi longitudinal Bloom (dalam Mutiah, 2010:3) mengungkapkan bahwa “pada usia empat tahun kapasitas kecerdasan anak sudah mencapai 50%, usia delapan tahun mencapai 80%, dan usia 13 tahun mencapai sekitar 92%”. Artinya apabila pemberian stimulus atau pendidikan baru dimulai pada anak di usia tujuh tahun maka anak akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan potensi otak secara optimal.

Dalam proses perkembangan anak yang begitu pesat, salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan pada periode ini adalah kemampuan berkomunikasi anak. Dalam kehidupan sehari-hari, secara sadar atau tidak komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia. Proses komunikasi sebenarnya telah terjadi pada manusia di awal kehidupannya. Pada bayi yang baru lahir tangisan merupakan tanda komunikasi. Keluarga merupakan kelompok pertama yang dijadikan pasangan dalam berkomunikasi. Makin bertambahnya usia anak maka makin luas pula hubungan yang akan dijangkau oleh anak. Hal ini berarti anak harus memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik.

Ciri khas pembelajaran Pestalozzi (dalam Hartati, 2005:40-41) yang menitikberatkan pembelajaran suara, bentuk dan bilangan pada proses pembelajaran dapat menjadi prioritas utama dalam pengembangan anak pada tahun-tahun awal kelahirannya. Ketiga kategori tersebut telah mencakup semua pengetahuan atau bidang studi pengembangan yang salah satunya adalah konsep suara yang mencakup bahan pengembangan bahasa yang menitikberatkan pada aspek komunikasi. Dalam kelompok pengembangan suara di mana anak harus mendapatkan stimulus dan rangsangan untuk pengembangan kosa kata dan kemampuan komunikasinya karena Pestalozzi beranggapan perbendaharaan kosa kata anak akan menyentuh berbagai dimensi keterampilan seperti keterampilan komunikasi.

Begitu banyak cara yang dapat digunakan dalam memenuhi kebutuhan berkomunikasi dalam kehidupan anak, salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Menurut Ismail (2009:38) mengatakan:

“Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan”.

Bermain peran atau bermain pura-pura ini dapat dilakukan anak dengan memerankan berbagai tokoh atau karakter seperti menjadi seorang dokter, berpura-pura menjadi orang tua, ataupun menjadi orang baik dan penjahat. Bentuk dari kegiatan bermain peran ini merupakan cermin budaya masyarakat di sekitar anak yang dilihat dan didengarnya yang kemudian mereka tuangkan ke dalam bentuk permainan yang berfungsi tidak hanya dalam meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa (Moeslichatoen, 2004:39). Lebih dijelaskan lagi oleh Moeslichatoen (2004:39) bahwa:

“Umumnya pola bermain imajinatif ini berkaitan dengan: 1) Pola kehidupan keluarga, misalnya mengatur perabot rumah tangga, memasak, makan, merawat baju, menjadi ayah/ ibu. 2) Bermain jual beli di pasar, di toko, di supermarket. 3) Bermain dalam kaitan transportasi, misalnya anak naik angkutan kota, bus, jadi sopir, naik kereta api. 4) Bermain sebagai polisi yang mengatur lalu lintas. 5) Bermain sebagai tokoh dalam dongeng, seperti Timun Emas, Putri Malu, Tarzan, Abu Nawas, dan sebagainya”.

Dengan demikian, konsep bermain peran sesungguhnya sangat berhubungan dengan perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu media atau program yang direncanakan untuk membantu mengembangkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

Namun kemudian berdasarkan hasil observasi awal, dengan melihat begitu banyaknya metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan komunikasi, tetapi metode bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini belum digunakan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal (RA) Alauddin Makassar. Sementara bermain peran dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak, karena dalam kegiatan bermain peran terjadi proses menerima dan mengungkapkan pesan, hal ini sesuai yang dinyatakan oleh Catney (1998:575) bahwa “*drama begins with the concept of meaningful communication and provides multiple opportunities for social interaction and feedback*”. Selain itu, bermain peran tidak hanya memberikan dampak positif pada perkembangan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif anak tetapi juga pada kecakapan akan menulis dan membaca permulaan yang semuanya merupakan alat-alat komunikasi, sesuai pendapat Vygotsky (Catney, 1998:577) bahwa “*the significance of dramatic play as a foundation for literacy*”.

Dari segi kemampuan komunikasi anak, di Taman Kanak-kanak RA Alauddin setelah peneliti melakukan observasi awal melalui wawancara maupun pengamatan langsung kepada anak didik, peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak pada semua kelompok B Taman Kanak-kanak RA Alauddin Makassar masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengerti ketika diberi beberapa perintah secara bersamaan. Beberapa anak juga masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan bahasa seperti masih terbata-bata, malu-malu, serta beberapa anak mengalami kesulitan berbahasa disebabkan kurangnya perbendaharaan kata yang mereka miliki.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode bermain peran untuk membantu anak dalam proses meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, di samping itu peneliti menganggap dengan metode bermain peran anak didik mendapat variasi pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pada Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal (RA) Alauddin Makassar, tentang penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi pada anak usia dini.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar?
2. Bagaimana gambaran kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh data tentang gambaran penggunaan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar.
2. Untuk memperoleh data tentang gambaran kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar.
3. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
4. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas maka hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih minimal memberikan penguatan tentang teori aplikasi metode bermain peran (*role playing)* terhadap kemampuan berkomunikasi anak.

1. Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan berguna:
	* + - 1. Sebagai informasi bagi guru dan orang tua anak dalam upaya memperbaiki kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar.
				2. Sebagai bahan masukan bagi pengelola dan Kepala Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, dalam melaksanakan, menempatkan, dan melakukan pengawasan serta mengevaluasi konsep pembelajaran agar dalam pengembangan kemampuan komunikasi anak usia dini di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar sesuai dengan rencana dan strategi yang sudah ditentukan.
				3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai pengembangan kemampuan komunikasi anak usia dini.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Pembelajaran Pada Anak Usia Dini**

Anak adalah sosok individu yang memiliki karaktar berbeda dengan orang dewasa. Pada usia dini, anak sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan mereka di masa yang akan datang. Pada masa ini sering disebut oleh para ahli sebagai periode emas (*golden age*) yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun. Dikatakan sebagai periode emas dikarenakan pada masa ini anak mengalami perkembangan intelektual dengan pesat. Berdasarkan pada hasil penelitian Benyamin S. Bloom bahwa pada usia 4 tahun anak dapat mencapai kapabilitas kecerdasannya hingga 50%. Peningkatan sebesar 30 % terjadi ketika anak mencapai usia 8 tahun. Artinya, 80% kapabilitas kecerdasan dapat diperoleh anak sejak mereka berusia dini. Apabila anak menjalani usia tersebut tanpa mendapatkan pengaruh penting dalam proses pertumbuhannya dalam hal ini memperoleh rangsangan baik secara visual maupun verbal maka perkembangan otak anak 20% sampai 30% lebih kecil dari ukuran normal anak seusianya. Seperti yang dijelaskan oleh Mutiah (2010:5) bahwa, “selama tahun-tahun pertama otak bayi berkembang sangat pesat di mana menghasilkan bertriliun-triliun sambungan antarsel. Sambungan antarsel akan sangat kuat apabila diberikan stimulus (rangsangan) dan semakin sering digunakan”.

11

Itulah sebabnya mengapa pendidikan pada usia dini bagi anak sangatlah penting untuk dilakukan. Karena dalam konsep pendidikan usia dini terdapat berbagai rangsangan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Selain itu, Mutiah menambahkan bahwa, “pendidikan tersebut merupakan dasar bagi pembentukan kepribadian manusia, sebagai peletak dasar budi pekerti, kepandaian, dan keterampilan”. Oleh karena itu, pemberian pendidikan pada anak tidak hanya merupakan tugas dari keluarga melainkan harus ada campur tangan dari sekolah maupun lingkungan anak sehingga anak menjalani proses perubahan ke arah perkembangan yang lebih sempurna. Hal ini diungkapkan oleh Hartati (2005:28) bahwa, “pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan”.

Begitu pentingnya penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini sehingga termuat kedalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkatian dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi, “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Melalui pembelajaran bagi anak merupakan sebuah pengalaman yang bermakna dan merupakan kesempatan untuk berkreasi, berimajinasi, serta dalam mengungkapkan segala ide mereka. Menurut Greenberg (dalam Hartati, 2005:29) berpendapat bahwa, “pembelajaran dapat efektif jika anak dapat belajar melalui bekerja, bermain dan hidup bersama dengan lingkungannya”. Jadi, pada prinsipnya anak belajar melalui bermain, olehnya itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain sehingga anak merasa nyaman, senang dan tidak merasa terbebani oleh tugas perkembangannya.

Bobbi Deporter (dalam Widayati, 2008:54) mengatakan bahwa, “jika kita ingin berhasil dalam pendidikan, maka kita harus menyelami mereka (memahami), bukan mereka yang haris menyelami (memahami kita)”. Dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak berbagai cara dapat dilakukan seperti melalui visual, auditorial, dan kinestetik. Dengan memahami visual, auditorial, dan kinestetik, berarti kita telah memahami anak didik kita sehingga kita akan lebih mudah dalam melakukan kegiatan pembelajaran, pendidikan serta pembinaan kepada anak didik. Melalui cara visual anak dapat memahami warna, ruang, potret, atau gambar. Dengan cara auditorial anak belajar tentang jenis-jenis bunyi, suara atau kata-kata berirama, seperti musik, lagu, dan puisi. Melalui penerapan kinestetik anak melakukan berbagai gerakan seperti gerakan kenyamanan fisik, atau permainan-permainan. Melalui kinestetik pula anak belajar dapat memahami berbagai jenis emosi (Hartati, 2005:54).

Untuk mencapai tahap perkembangan yang optimal pada anak, berbagai metode pembelajaran dapat ditempuh yang sesuai dengan jenis perkembangan yang ingin dicapai seperti motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi, dan sosial. Moeslichatoen (2004:19) mengungkapkan bahwa, “pemilihan metode harus sesuai dengan tujuan kegiatan”. Untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, dapat dilakukan melalui kegiatan yang sesuai. Dalam keterampilan motorik terdapat dua macam yaitu motorik halus dan motorik kasar. Keterampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui kegiatan menggambar, origami, membentuk dengan menggunakan plastisin. Sedangkan keterampilan motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain bola di mana anak akan melakukan aktivitas menangkap, menendang, dan berlari.

Pada perkembangan kognitif, menurut Vygotsky (dalam Moeslichatoen, 2004:17) bahwa, manusia itu lahir dengan seperangkat fungsi kognitif dasar yakni kemampuan memperhatikan, mengamati, dan mengingat”. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuan kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang bersifat eksploratif di mana kegiatan tersebut memungkinkan anak melakukan proses asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget (dalam Santrok, 2007:244) mengungkapkan bahwa:

Asimilasi terjadi ketika anak-anak memasukkan informasi baru ke dalam skema-skema yang ada, sedangkan akomodasi terjadi ketika anak-anak menyesuaikan skema-skema mereka dengan informasi dan pengalaman-pengalaman baru.

Perkembangan bahasa pada anak dapat dilakukan melalui proses simbolisasi. Hetherington (dalam Moeslichatoen, 2004:18) mengatakan, “akselerasi perkembangan bahasa anak terjadi sebagai hasil perkembangan fungsi simbolis”. Pemberian rangsangan-rangsangan dalam bentuk bunyi-bunyi kata-kata, membacakan cerita, puisi, bermain kartu huruf atau kata merupakan bagian dari beberapa kegiatan yang dapat dilakukan guna meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Menurut Santrock (2007:342) bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan yang unik”. Dalam membantu anak mengembangkan kemampuan kreativitasnya Santrock memberi strategi dalam mencapai tujuan tersebut dengan cara mengajak anak untuk terlibat dalam *brainstorming*. Menurut Hurlock, *brainstorming* adalah suatu teknik di mana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif yang baru dalam sebuah kelompok, menyoroti ide-ide orang lain, dan menyatakan secara praktis apapun yang muncul dalam pikiran.

Dalam berkomunikasi anak harus memiliki kemampuan berbahasa yang baik, memahami, mengingat dan menyoroti ide-ide orang lain. Oleh karena itu, kemampuan kognitif dan kreativitas dibutuhkan untuk menghadirkan komunikasi yang baik.

Dalam mengembangkan keterampilan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak sejak usia dini dapat dipilih melalui metode-metode pembelajaran yang cocok seperti metode bermain peran, metode karyawisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, metode bercerita, dan metode pemberian tugas (Moeslichatoen, 2004: 24).

* + - 1. Metode bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran anak seolah-olah sedang memerankan tokoh atau karakter yang ada dalam kehidupan sehari-hari mereka. Melalui kegiatan bermain peran anak berusaha berimajinasi, bereksplorasi, sehingga mereka dapat memerankan peran seperti yang sebenarnya. Melalui kegiatan bermain peran, anak melakukan kegiatan interaksi dengan orang lain di mana dalam kegiatan interaksi tersebut anak melakukan kegiatan memperoleh dan mengungkapkan pesan.
			2. Metode karyawisata. Menurut Hildebrand (dalam Moeslichatoen, 2004:25), “bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung”.
			3. Metode bercakap-cakap. Menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004:26) bahwa bercakap-cakap dapat pula diartikan sebagai dialog atau sebagai perwujudan bahasa reseptif dan ekspresif dalam suatu situasi. Sehingga Moeslichatoen menganggap bahwa metode ini dapat meningkatkan perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif, serta bahasa pada anak di Taman Kanak-kanak.
			4. Metode bercerita. Metode ini memiliki arti penting bagi perkambangan anak TK karena melalui bercerita kita dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya, nilai-nilai sosial, nilai-nilai keagamaan, menanamkan etos kerja, etos waktu, etos alam, membantu mengembangkan fantasi anak, mengembangkan dimensi kognitif anak serta dimensi bahasa anak (Moeslichatoen, 2004:27).
			5. Metode demonstrasi. Melalui metode ini anak belajar dalam melakukan sesuatu secara sistematis dan terstruktur karena pada metode ini menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu dan mengenal langkah-langkah pelaksanaan (Moeslichatoen, 2004:27).
			6. Metode proyek. Melalui metode pembelajaran ini anak diajarkan bagaimana cara dalam menghadapi maslaah, memecahkan masalah sehingga menanamkan sikap tanggungjawab pada diri anak.
			7. Metode pemberian tugas adalah metode di mana anak mendapatkan tugas tertentu yang harus dilaksanakan. Metode ini dapat meningkatkan motivasi anak dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Penerapan metode pembelajaran tersebut hendaknya dibarengi dengan tema yang menarik bagi anak. Beberapa tema kegiatan dapat digunakan yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Moeslichatoen, 2004:13) sebagai berikut:

1. *Tema* *Aku* meliputi identitas diri, anggota tubuh, ciri-ciri tubuh, kesukaan.
2. *Tema Pancaindera* meliputi: alat indera, fungsi alat indera, macam pengamatan dengan indera,
3. *Tema Keluargaku* meliputi: anggota keluarga, fungsi tiap anggota keluarga, kebiasaan-kebiasaan dalam keluarga, tata tertib keluarga, binatang peliharaan keluarga.
4. *Tema Rumah* meliputi: guna rumah, macam rumah, jenis rumah, bagian-bagian rumah, alat dan perkakas rumah, lingkungan rumah.
5. *Tema Sekolah* meliputi: kegunaan sekolah, gudung dan halam sekolah, orang-orang yang ada di sekolah, alat-alat yang ada dan kegunaannya, tata tertib sekolah, lingkungan sekolah.
6. *Tema Makanan dan Minuman* meliputi: manfaat makanak/minuman, jenis makanan/minuman, asal makanan/minuman, tata tertib makan/minum, makanan sehat, alat-alat makan, tata cara menyajikan.
7. *Tema Pakaian* meliputi: manfaat pakaian, cara memakai, jenis pakaian, penggunaan pakaian, pakaian daerah.
8. *Tema Kebersihan,* *Kesehatan*, *Keamanan* meliputi: manfaat kebersihan/ kesehatan, cara memelihara kebersihan/kesehatan, alat kebersihan, akibat hidup tidak bersih/sehat, macam penyakit, cara mencegah bahaya.
9. *Tema Binatang* meliputi: jenis binatang, makanan binatang, tempat hidup, berbiak, bahaya binatang, ciri-ciri binatang, keguanaan binatang.
10. *Tema Tanaman* meliputi: macam tanaman, fungsi tanaman, cara menanam, bagian tanaman.
11. *Tema Kendaraan* meliputi: macam kendaraan, guna kendaraan, nama pengemudi kendaraan, tempat pemberangkatan dan pemberhentian kendaraan, penggerak kendaraan, bagian-bagian kendaraan.
12. *Tema Pekerjaan* meliputi: macam-macam pekerjaan, tugas pekerjaan, temapt bekerja, perlengkapan bekerja.
13. *Tema Rekreasi* meliputi: keguanaan, tempat, perlengkapan, dan tata tertib berekreasi.
14. *Tema Air dan Udara* meliputi manfaat air, bahaya air, asal air, sifat air, kegunaan udara, angin.
15. *Tema Api* meliputi: sumber api, warna, sifat, kegunaan, bahaya api, bara, arang, asap, abu.
16. *Tema Negara* meliputi: nama, lambang, bendera, kepala negara, ibu kota, lagu kebangsaan, lagu wajib, suku bangsa, pahlawan, hari besar nasional, bangsa lain, kota tempat tinggalku.
17. *Tema Alat Komunikasi* meliputi:macam, guna, bentuk, cara menggunakan, macam-macam benda pos.
18. *Tema Gejala Alam* meliputi: macam-macam gejala alam, sebab terjadinya, pemeliharaan lingkungan.
19. *Tema Matahari, Bulan, Bintang, Bumi* meliputi: kegunaan, penciptaannya, kapan dapat dilihat.
20. *Tema Kehidupan Kota, Desa, Pesisir, Pegunungan* meliputi: keadaan lingkungan, tata cara kehidupan, mata pencarian.

Dari beberapa penjelasan di atas terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan komunikasi anak seperti metode metode bermain peran, bercakap-cakap, dan metode bercerita. Dari ketiga metode pengembangan tersebut, metode bercakap-cakap dan metode bercerita lebih sering digunakan disetiap Taman Kanak-kanak dikarenakan metode tersebut lebih mudah daripada metode bermain peran. Dalam bermain peran, menonjolkan sisi pembelajaran menyelesaikan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, pemeranan, serta diskusi. Sehingga dalam prosesnya, bermain peran memiliki keunggulan daripada metode yang lain di mana dalam proses pembelajaran ini dimungkinkan peserta akan menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata dan terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran para peserta didik dapat menampilkan respon emosional dalam artian anak juga mampu mengenali dan memperagakan jenis-jenis emosi dalam mengkomunikasikan perasaan mereka. Selain itu, metode bermain peran juga mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional (Dinda 2010).

1. **Metode Bermain Peran**
	* + 1. **Pengertian Metode Bermain Peran**

Dalam dunia anak bermain merupakan kesenangan mereka. Sehingga kurikulum kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Beberapa pengertian bermain peran diungkapkan oleh para ahli. Bermain peran menurut Moeslichatoen (2004:38) adalah:

Bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Bermain peran atau disebut juga *dramatic play* tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran atau khayal ini, misalnya anak tampak sedang menyuapi boneka, mengajak bicara dan bermain, mengajari boneka binatangnya berpakaian dan sebagainya. Sekelompok anak dapat bekerja sama menciptakan jalan cerita sendiri dalam berbagai kegiatan bermain ini. Pengertian bermain peran dalam buku Didaktik Metodik yang diterbitkan oleh Depdikbud (dalam Dhieni, 2008:7.32) adalah “memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan”.

Metode bermain peran Depdiknas, (2005:13) “adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran”. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain. (dalam Tedjasaputra, 2000:57) mengungkapkan “bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih”.

Menurut Catherine Garvey (dalam Tedjasaputra, 2000:34) mengemukakan bahwa “pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (dramatik), mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu”. Butir-butir berikut yang dapat digunakan dalam memberi pijakan pengalaman sebelum main peran:

1. Membaca buku yang terkait dengan pengalaman atau mendatangkan narasumber.
2. Mengenalkan kosa kata baru dan peran-peran.
3. Menjelaskan urutan kegiatan main peran.
4. Menjelaskan cara menggunakan alat.
5. Mendiskusikan semua gagasan main.

Bermain peran atau bermain drama merupakan permainan yang bersifat reproduktif. Menurut Hurlock (1978:13) bahwa “dalam permainan ini, anak meniru perilaku orang tertentu dan situasi kehidupan atau media massa yang digunakan sebagai tema permainan drama dengan ketepatan yang mengagumkan”. Melalui kegiatan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya seperti yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004:32) bahwa:

“Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya”.

Dari beberapa pengertian bermain peran di atas, dapat diberi batasan bahwa bermain peran adalah sebuah metode pembelajaran di mana anak memerankan berbagai macam karakter atau tokoh secara imajinatif yang ada di sekitar mereka dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasinya sehingga dengan kemampuan tersebut anak dapat mengkomunikasikan keinginannya, anak tahu bagaimana cara mengungkapkan perasaan serta kebutuhan mereka.

* + - 1. **Teknik Bermain Peran**

Bermain peran sering disebut dengan istilah bermain pura-pura, main drama, bermain simbolik, berfantasi, berimajinasi. Willes (dalam Sudrajat, 2008:33) menyebutkan bahwa “pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterprestasikan suatu kejadian”.

Dalam kegiatan bermain peran, Erikson (dalam Chofivah, 2008:41) memberikan 2 jenis bermain peran, yaitu bermain peran mikro dan makro. Bermain peran mikro merupakan jenis permainan di mana anak hanya memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda yang kecil, seperti main boneka jari, boneka tangan, mobil-mobilan kecil. Sedangkan bermain peran makro adalah permainan di mana anak diajak untuk memerankan tokoh dengan menggunakan alat yang berukuran besar seperti bermain mobil-mobilan, anak menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai mobil. Dalam bermain peran makro anak menciptakan dan memainkan peran yang diberi, dalam hal ini seperti bermain Dokter dan Perawat, Polisi dan Pemadam kebakaran, Pembawa surat (Tukang Pos), Sekretaris, Penjual barang kelontong, dan Penjual bunga (Erikson dalam Chofivah, 2008:43).

* + - 1. **Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Anak**

Dalam kegiatan bermain peran merupakan kegiatan di mana anak membangun dunia hayalnya sendiri yang dapat dihuninya. Dengan kegiatan ini anak mengembangkan kemampuannya melalui berbagai fungsi fisik, sosial dan emosionalnya sehingga mereka mendapatkan pengalaman yang berdampak kepada perkembangan dan proses belajar bagi anak. Sebagaimana dikemukakan oleh Wee (2009:14) bahwa “dengan bermain peran anak dapat mengekpresikan dirinya melalui gerakan tubuh dan pikirannya (beraksi) sesuai dengan peran yang dimainkannya”.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak diungkapkan oleh Hurlock (dalam Harini & Aba Firdaus, 2003:142) adalah:

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan berkomunikasi
3. Penyaluran dorongan emosional yang terpendam
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan bagi kreativitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar bermasyarakat
9. Standar moral
10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Walaupun dalam permainan ini anak hanya menirukan/berpura-pura memerankan karakter yang mereka sukai seperti memerankan karakter ibu/ayah, dokter, guru, dan sebagainya, namun sesungguhnya kegiatan bermain peran ini memberikan pengalaman kepada anak akan karakter yang sesungguhnya. Seperti yang diungkapkan oleh Montolalu (2009:10.16) bahwa:

Bermain peran mempunyai makna penting bagi anak Tk karena dapat: 1) mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak, 2) mengenali kreativitas anak, 3) melatih motorik kasar anak untuk bergerak, 4) melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, 5) mengenali perasaan anak.

Kegiatan bermain peran ini juga meningkatkan kemampuan berbahasa anak karena di dalam kegiatan ini mau tidak mau anak akan saling berkomunikasi dan mendapatkan informasi baru dari temannya sehingga perbendaharaan kosa kata anak akan semakin bertambah. Seperti yang diungkapkan oleh Hartati (2005:105) yang mengatakan

Bermain peran sosial melibatkan komunikasi verbal dan interaksi nonverbal dan membantu perkembangan bahasa yang kongruen atau sama yang membolehkan anak untuk memberi dan menerima secara jelas, pesan yang konsisten”.

Hartati menambahkan bahwa “anak-anak perlu untuk berkomunikasi secara efektif, untuk memahami satu sama lain, dan untuk mengikuti arah dari kawan sebaya dalam situasi bermain untuk membangkitkan keahlian dalam perkembangan bahasa”.

Kemudian Stewig (dalam Catney, 1998:575) juga memberi gambaran bahwa:

Dengan berpartisipasi dalam kegiatan drama, anak-anak mengembangkan keterampilan menyimak pada dua tingkatan: 1) keterampilan mendengarkan dasar seperti mendengarkan isyarat, 2) keterampilan mendengarkan evaluatif yang berkembang pada anak yang bertindak sebagai penonton.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hafiz (2010) juga mengungkapkan beberapa kelebihan metode bermain peran antara lain:

“(1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. (3) Membangkitkan gairah serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (4) Dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri”.

Sedangkan menurut Menurut Sriyono (1991:118) bermain peran juga dapat:

“(1) mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri masalah sosial yang ia jumpai (2) memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa (3) mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyatakan pikiran serta perasaanya dengan jelas dan tepat (4) mau menerima dan menghargai pendapat orang lain (5) memupuk perkembangan dan kreativitas anak”.

Dapat dikatakan bahwa berbagai pengalaman berkomunikasi dapat ditemukan anak dalam kegiatan bermain peran. Dengan kemampuan komunikasi tersebut anak akan mudah dalam mengungkapkan pendapat, keinginan dan menyatakan pikiran mereka. Dalam kegiatan bermain peran anak-anak juga dapat meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lainnya seperti yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004:36) bahwa:

“Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, berbagi kesempatan menuntut hak dengan cara yang dapat diterima, mengkomunikasikan keinginan, dan bagaimana caranya mengungkapkan perasaan dan kebutuhannya”.

Untuk terjadinya komunikasi dalam bermain peran diperlukan keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara karena dalam kegiatan ini terjadi proses bercakap-cakap antarpribadi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Hetherington & Park (dalam Moeslichatoen, 2004:91-92):

Sebagai pendengar dalam komunikasi antara pribadi sedikitnya ada tiga hal yang harus dilakukan: 1) mengukur pemahaman yang didengarnya secara pasti, 2) bila mengetahui bahwa pesan yang disampaikan itu tidak jelas ia dapat memberitahukan kepada si pembaca, 3) ia dapat menentukan informasi tambahan yang dibutuhkan agar dapat menerima pesan tersebut.

Hal ini juga diungkapkan oleh McCormack (2010:1) yang mengungkapkan bahwa “*successful communication is dependent on the skills of speakers and listeners*”.

Dari beberapa ungkapan para ahli dan hasil penelitian para ahli di atas yang menerangkan bahwa kegiatan bermain peran yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak dalam berkomunikasi. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain peran terjadi proses percakapan, proses pengungkapan bahasa ekspresif dan reseptif, yang merupakan dasar dari kemampuan komunikasi pada anak.

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

Anak harus dapat memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicaranya dan menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh lawan bicaranya agar proses dialog dalam bermain peran dapat terlaksana. Pelaksanaan bermain peran memiliki langkah-langkah seperti yang ditulis oleh Moeslichatoen (2004:63) dalam bukunya yaitu: a) kegiatan pra bermain, b) kegiatan bermain, c) kegiatan penutup.

Sedangkan menurut Dhieni, dkk (2008:7.34) mengungkapkan bahwa “untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya”. Dengan demikian, dalam bukunya Dhieni merumuskan langkah-langkah dalam bermain peran di Taman Kanak-kanak, sebagai berikut:

1. Menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam bermain peran.
2. Menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila anak baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, maka beri contoh satu peran.
3. Memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
4. Jika bermain peran untuk pertama kalinya dilakukan, sebaiknya guru yang memilih anak yang dianggap dapat melaksanakan tugas tersebut.
5. Menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
6. Menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
7. Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
8. Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
9. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat meminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara yang lain.

Selanjutnya, murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situsi tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan dengan cara ini murid akan belajar tentang kehidupan.

1. **Kemampuan Komunikasi**
2. **Pengertian Kemampuan Komunikasi**

Dalam kehidupan bermasyarakat komunikasi merupakan salah satu cara yang sangat penting dalam menjalin hubungan sosial. Dengan komunikasi seseorang dapat memberi dan menerima informasi dari orang lain baik secara lisan maupun secara nonlisan. Istilah komunikasi menurut Onong U. Efendy (dalam Syaiful, 2004:11) berasal dari bahasa Latin *communicatio* yang akar katanya adalah *coomunis* mempunyai arti sama makna yaitu sama makna mengenai hal. Menurut Hildayani (2008:11.16) mengatakan bahwa “komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan informasi, ide, perasaan atau pesan”. Senada dengan yang diungkapkan oleh Everett M. Rogers (dalam Efendy, 2010) mengatakan “komunikasi adalah proses suatu ide dialihkan dari satu sumber kepada satu atau banyak penerima dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.

Anak-anak yang sedang berkomunikasi dengan orang dewasa ataupun dengan teman sebayanya sebenarnya mereka sedang mencoba untuk berinteraksi dan dalam proses ini anak akan mempelajari bahasa dari kemampuan mereka dalam memahami dan mendengarkan dan ini adalah awal dari sebuah proses sosial. Seperti yang diungkapkan oleh Rakhmat (2009:9) yang menyatakan bahwa “komunikasi adalah peristiwa sosial−peristiwa yang terjadi ketika manusia berintegrasi dengan manusia lainnya”. Menurut Raymond Ross (dalam Efendy, 2010) mengatakan bahwa “komunikasi adalah proses menyortir, memilih, dan pengiriman simbol-simbol sedemikian rupa agar membantu pendengar membangkitkan respon/ makna dari pemikiran serupa dengan yang dimaksudkan oleh pemberi pesan”.

Lebih jelas lagi Laswell (dalam Indah, 2011) mengungkapkan bahwa “komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan siapa? mengatakan apa? dengan saluran apa? kepada siapa? dengan akibat atau hasil apa?”. Lebih lanjut dengan apa yang diungkapkan oleh Laswell menjelaskan di mana seorang komunikator (pemberi pesan) harus memiliki pesan yang jelas yang akan disampaikan kepada komunikan (penerima pesan) kemudian komunikator harus menentukan saluran atau media untuk berkomunikasi. Penyesuaian topik/tema harus sesuai dengan usia komunikan, serta penentuan tujuan komunikasi/maksud dari pesan agar terjadi dampak atau efek pada diri komunikan sesuai dengan yang diinginkan. Seperti yang diungkapkan oleh Syaiful (2004:43) bahwa:

“Proses komunikasi dapat berlangsung dengan baik bila penerima pesan dapat menafsirkan secara tepat pesan yang disampaikan oleh komunikator melalui penggunaan bahasa dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Panjang pendeknya suatu kalimat, tepat tidaknya penggunaan kata-kata yang merangkai kalimat, menjadi faktor penentu kelancaran komunikasi. Struktur kalimat yang kacau atau penggunaan kata-kata yang bertele-tele diakui sebagai penyebab ketidakefektifan komunikasi”.

Dari beberapa pengertian mengenai komunikasi di atas, jelas bahwa dalam hubungan komunikasi akan melibatkan sejumlah orang di mana seseorang bertindak sebagai pemberi informasi kepada orang lain yang sebagai penerima komunikasi seperti yang ditulis pada Parenting (2011) bahwa “komunikasi mengacu pada segala informasi yang disampaikan melalui beberapa media, baik itu kata-kata, suara, gerakan tubuh dan bahkan gambar”. Senada dengan hal tersebut, Onong U. Efendy (dalam Syaiful, 2004:12) mengungkapkan bahwa “komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media”.

Ketiga unsur komunikasi yang melakukan interaksi dalam hubungan komunikasi yaitu komunikator yang berperan sebagai pengirim pesan, komunikan yang berperan sebagai penerima pesan dan pesan sebagai sesuatu yang disampaikan merupakan penentu berhasil atau tercapai tidaknya tujuan komunikasi. Wenburg & Wilmot (dalam Coremap, 2010:4) mengungkapkan bahwa “ada tiga kerangka pemahaman mengenai komunikasi, yakni komunikasi sebagai tindakan satu arah, komunikasi sebagai interaksi, dan komunikasi sebagai transaksi”.

1. Komunikasi tindakan satu arah

Suatu pemahaman populer mengenai komunikasi manusia adalah komunikasi yang mengisyaratkan penyampaian pesan searah dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (media). Hal ini dapat ditemukan pada komunikasi publik (pidato) yang tidak melibatkan proses tanya jawab dan pada media cetak dan elektronik.

1. Komunikasi sebagai bentuk interaksi

Pada kegiatan komunikasi ini terjadi proses sebab akibat, aksi reaksi yang arahnya silih berganti. Seseorang yang mengirim pesan baik secara verbal maupun secara nonverbal akan ditanggapi balik oleh orang yang menerima pesan tersebut. Pandangan ini dianggap selangkah lebih maju dari pandangan yang pertama, namun pemahaman ini juga kurang memadai dalam menguraikan proses komunikasi karena mengabaikan kemungkinan bahwa orang-orang dapat mengirim dan menerima pesan pada saat yang sama.

1. Komunikasi sebagai bentuk transaksi

Dikatakan sebagai proses transaksi bila komunikan dapat menjadi komunikator disaat yang sama. Ketika sedang mendengarkan orang lain berbicara sebenarnya pada saat itu juga orang yang sedang mendengarkan mengirimkan pesan secara nonverbal (ekspresi wajah, isyarat tangan, kontak mata, mengangguk, menggeleng, dan lain sebagainya). Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain baik perilaku verbal maupun nonverbalnya. Berdiam diri, gaya pakaian, model rambut, ekspresi wajah dan sebagainya semuanya merupakan bentuk-bentuk komunikasi.

Kegiatan komunikasi dilakukan melalui suara, gerakan, simbol yang dapat dimengerti oleh orang lain. Komunikasi pada dasarnya membantu manusia untuk melakukan interaksi sosial serta untuk menjalin kontak dengan orang lain. Seperti yang diungkapkan oleh Bruber (dalam Hildayani, 2008:11.5) mengatakan bahwa “fungsi komunikasi sebagai alat untuk melakukan interaksi sosial”.

Di sisi lain, komunikasi juga dapat berfungsi sebagai alat untuk menyatakan eksistensi diri seseorang. Artinya, bila seseorang yang hanya selalu diam dalam sebuah kelompok maka dia akan dianggap dan diperlakukan seolah-olah tidak ada. Seperti yang diungkapkan dalam Coremap (2010:1) bahwa:

Pengamatan menunjukkan bahwa bila seorang anggota diskusi tidak berbicara sama sekali dan memilih tetap diam, orang lain akan segera menganggap bahwa si pendiam itu tidak ada sama sekali. Dan bila kemudian si pendiam memutuskan berbicara, anggota lainnya sering bereaksi seolah-olah si pendiam itu mengganggu saja. Respon kelompok yang demikian mungkin tidak akan terjadi bila sejak awal si pendiam membuat komentar dalam diskusi. Dengan bersikap pasif si pendiam gagal menggunakan pembicaraan untuk menyatakan eksistensi-dirinya.

Dalam proses komunikasi, bicara dan bahasa merupakan kegiatan yang berbeda namun keduanya memiliki hubungan yang sangat erat. Dalam perkembangan awal kemampuan bahasa dan bicara anak dikenal dengan istilah *cooing* (ocehan tanpa arti yang jelas) dan ini merupakan sistem awal dari komunikasi anak. Hildayani (2008:11.16) menjelaskan bahwa:

“Memasuki usia 1 tahun, anak telah dapat mengucapkan kata pertamanya. Tidak lama setelah itu, mereka mulai menggabungkan dua kata untuk berbicara. Anak usia 2 tahun telah dapat melakukan komunikasi dengan kalimat sederhana. Di usianya yang ketiga anak telah mampu menceritakan tentang kejadian pada saat itu. Anak usia 4-6 tahun telah berbicara dan berbahasa seperti layaknya orang dewasa”.

Lebih rinci lagi dijelaskan oleh Steinberg dan Gleason (dalam Suhartono, 2005:49) perkembangan bicara anak dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: “perkembangan pra sekolah, perkembangan kombinatori, dan perkembangan masa sekolah”. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. Tahap penamaan bicara pra-sekolah, disebut juga dengan perkembangan bicara anak sebelum memasuki masa sekolah, terbagi menjadi tiga, yaitu:
1. Tahap penanaman, anak baru mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata tertentu dan ia belum mampu memaknainya. Urutan bunyi yang diucapkannya biasanya terbatas dalam satu kata.
2. Tahap telegrafis, anak sudah mulai dapat menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya dengan makna.
3. Tahap transformasial, anak mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.
	* + - 1. Pekembangan bicara kombinatori, pada tahap ini anak sudah mulai mampu berbicara secara teratur dan terstruktur. Bicara anak dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon dengan baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya.
				2. Perkembangan bicara masa sekolah, merupakan perkembangan bicara anak sejak memasuki sekolah dasar. Perkembangan bicara ini sudah dapat dibedakan menjadi tiga bidang, yakni struktur bahasa, pemakaian bahasa dan kesadaran metalinguistik.

Dari beberapa pengertian dan pembahasan tentang komunikasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah proses timbal balik yang terjadi antara seseorang selaku komunikator (pengirim pesan) kepada orang lain/komunikan (penerima pesan) dengan tujuan untuk memberi informasi, memberi pendapat, mengemukakan keinginan, untuk mengubah sikap atau perilaku baik secara lisan maupun melalui media.

1. **Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini**

Sejak anak lahir, komunikasi merupakan cara untuk mempertahankan hidup. Dengan berkomunikasi seseorang dapat memenuhi berbagai kebutuhannya seperti kebutuhan biologis (makan dan minum). Seorang bayi akan menangis bila sedang lapar, hal ini merupakan bentuk komunikasi bayi untuk menyatakan bahwa dirinya membutuhkan makanan. Komunikasi sangat erat kaitannya dengan bahasa. Hal ini dapat dilihat dari berbagai proses komunikasi tak satupun peristiwa yang tidak melibatkan bahasa. Menurut Santrock (2002:178) bahasa adalah “suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain”. Lebih lanjut lagi Santrok (2007:353) menjelaskan bahwa “bahasa adalah suatu bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan, berdasarkan sistem simbol”.

Bahasa merupakan alat yang digunakan dalam berkomunikasi. Semua orang menggunakan bahasa ketika berbincang-bincang atau berdiskusi misalnya mengenai pendidikan anak, pengasuhan dan semacamnya, bahasa digunakan sebagai media komunikasi yang utama. Komunikasi melalui bahasa oleh manusia dilakukan melalui berbicara dan mendengarkan ide atau gagasan pikiran. Pikiran perasaan yang diungkapkan pada waktu berbicara melalui bahasa dimaksudkan agar dipahami oleh pendengar. Perkembangan bahasa anak bergerak dengan cepat pada usia satu sampai dua tahun. Hal ini dikarenakan kemampuan anak dalam meniru, mencontoh intonasi serta gestur orang dewasa di sekitarnya yang menggunakan bahasa. Pada akhir umur ketiga, anak-anak sudah dapat menggunakan lebih dari 1000 kata. Pada masa kanak-kanak awal ini, perkembangan bahasa anak lebih dikenal dengan tahapan kombinasi tiga-empat-lima kata (Santrock, 2007:360). Menurut Bloom (Santrock, 2007:360) mengungkapkan “peralihan dari kalimat-kalimat sederhana (yang mengekspresikan preposisi tunggal) menjadi kalimat-kalimat kompleks diawali antara usia dua sampai tiga tahun dan berlanjut hingga sekolah dasar”.

Perbendaharaan kata-kata anak mencapai 3.000 kata bahkan lebih pada usianya yang keempat hingga lima tahun. Dengan jumlah perbendaharaan kata ini anak mulai mampu untuk bercerita tentang lingkungan sekitarnya. Jumlah perbendaharaan kata-kata anak serta pengetahuan makna-makna bahasa terus berkembang dengan cepat hingga usia enam tahun. Carey & Clark (Santrock, 2007:360) mengatakan “kosakata pembicaraan anak usia enam tahun berkisar 8.000 sampai dengan 14.000 kata”. Dalam program pengembangan komunikasi ini yang menjadi sasaran utama adalah anak usia dini dengan menekankan pada peningkatan struktur bahasa yang sederhana, peningkatan kemampuan berekspresi melalui bahasa yang tepat. Kemampuan komunikasi yang efektif dapat membangkitkan minat bahasa dan pengembangan kemampuan meningkatkan perasaan, sikap yang tepat yang kemudian disederhanakan dalam bentuk aspek-aspek perilaku. Dengan kemampuan bahasa yang dimiliki oleh anak yang berkembang dengan cepat, mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain, mengekspresikan diri mereka serta secara tidak langsung kosa kata mereka akan terus bertambah. Dengan pembiasaan dan pelatihan berbahasa yang bervariasi anak akan memiliki keterampilan berkomunikasi dengan baik. Oleh karena itu, untuk mengetahui kemampuan komunikasi anak maka dapat dilihat dari perkembangan bahasa anak.

Skinner (dalam Rakhmat, 2009:25) menjelaskan bahwa “awal mula terbentuknya bahasa anak terjadi ketika anak mengucapkan bunyi-bunyi yang tidak memiliki makna yang kemudian secara selektif diteguhkan oleh orang dewasa menjadi kata yang bermakna”. Namun kemudian menurut Bandura (dalam Rakhmat, 2009:25) yang memiliki pendapat lain bahwa “dengan cara seperti ini penguasaan bahasa akan terbentuk bertahun-tahun”. Bandura kembali menegaskan bahwa “belajar terjadi karena peniruan (imitation). Kemampuan meniru respon orang lain, misalnya meniru bunyi yang sering didengar adalah penyebab utama belajar”. Pada pandangan pembelajaran Pestalozzi (dalam Hartati, 2005:41) mengungkapkan bahwa “perbendaharaan kosakata anak sebenarnya akan menyentuh atau akan mencakup dimensi potensi lainnya. Kemampuan anak dalam komunikasi akan sangat tergantung pula pada kemampuan anak dalam menguasai kosa kata”.

1. **Faktor-Faktor yang Berpengaruh Terhadap Komunikasi**

Berbagai hal yang dapat mempengaruhi jalannya kegiatan berkomunikasi disebabkan berbagai faktor. Menurut Syaiful (2004:62) berkomunikasi bukan merupakan hal yang mudah, dia menambahkan bahwa:

“Sukarnya berkomunikasi dengan baik karena yang berkomunikasi itu adalah manusia dengan segala perbedaannya. Setiap orang memiliki ciri-ciri khas tersendiri dalam bersikap, bertingkah laku, dalam melihat sunia ini, dalam memandang orang lain, dan dalam merasa diri”.

Bahasa juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi jalannya proses komunikasi. Gangguan dalam berkomunikasi disebabkan adanya masalah dalam berbahasa, berbicara, dan mendengar. Gangguan bicara dan bahasa berhubungan dengan area lain yang menjadi pendukung seperti fungsi mulut dan fungsi pendengaran yang tidak bisa menangkap bunyi sehingga mengakibatkan proses komunikasi menjadi sulit atau tidak dapat dilakukan sama sekali. Menurut Syaiful (2004:71) bahwa “setiap daerah memiliki kata-kata tertentu dengan maksud tertentu dan bisa bermakna lain di daerah tertentu”. Untuk melahirkan bentuk komunikasi yang efektif terdapat berbagai hambatan seperti yang diungkapkan oleh Leonard R.S. dan George Strauss dalam Stoner james, A.F dan Charles Wankel (dalam Yusrizal, 2009), ada beberapa hambatan terhadap komunikasi yang efektif, yaitu:

1. Mendengar

Banyak hal yang ada di sekeliling kita yang ingin kita dengarkan namun tidak semua dapat didengarkan dan ditanggapi. Informasi yang menarik bagi kita itulah yang kita dengarkan.

1. Mengabaikan informasi yang berntentangan dengan apa yang kita ketahui.
2. Menilai sumber

Manusia cenderung menilai siapa yang memberikan informasi. Jika ada anak kecil yang memberikan informasi tentang suatu hal, kita cenderung mengabaikannya.

1. Persepsi yang berbeda

Komunikasi tidak akan berjalan efektif jika persepsi si pengirim pesan tidak sama dengan si penerima pesan. Perbedaan ini bahkan bisa menimbulkan pertengkaran di antara pengirim dan penerima pesan. Seperti yang diungkapkan oleh Spilton & Lee (McCormack, 2010:1) yang mengatakan bahwa “*when the speaker and/or listener has difficulty performing his or her role, a misunderstanding or communication breakdown may ensue*”.

1. Kata yang berarti lain bagi orang yang berbeda

Kita sering mendengar kata yang artinya tidak sesuai dengan pemahaman kita.

1. Sinyal nonverbal yang tidak konsisten

Gerak gerik kita ketika berkomunikasi. Tidak melihat kepada lawan bicara, tetap pada aktivitas kita ketika ada yang berkomunikasi dengan kita, mempengaruhi proses komunikasi yang sedang berlangsung.

1. Pengaruh emosi

Pada keadaan marah, seseorang akan kesulitan untuk menerima informasi sehingga apapun berita atau informasi yang diberikan tidak akan diterima dan ditanggapi.

1. Gangguan

Gangguan ini bisa berupa suara yang bising pada saat kita berkomunikasi, jarak yang jauh dan lain sebagainya.

1. **Indikator Kemampuan Komunikasi**

Seperti yang diungkapkan oleh Gunarti W. dkk (2010:2.31) mengungkapkan “bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia dapat berbentuk lisan, tulisan atau isyarat”. Nugraha (2009:3.59) juga menegaskan bahwa “pengembangan bahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan”. Olehnya itu, Nugraha menambahkan agar anak didik mampu berkomunikasi maka kemampuan bahasa yang diharapkan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Menirukan kembali urutan angka, urutan kata (latihan pendengaran).
2. Menyanyikan beberapa lagu anak-anak dan beberapa sajak sederhana.
3. Menceritakan kembali isi cerita yang sudah diceritakan oleh guru.
4. Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama dan kegunaan suatu benda.
5. Menggunakan kata ganti “aku” atau “saya”.

Dalam melakukan kegiatan berkomunikasi setiap anak harus berbicara/ bercakap-cakap. Dengan proses ini anak belajar untuk mendengarkan dan belajar berbicara, seperti yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004:91) bahwa “bercakap-cakap merupakan salah satu bentuk komunikasi antarpribadi. Untuk bercakap-cakap secara efektif, belajar mendengarkan dan belajar berbicara sama pentingnya”. Ada tiga hal yang harus dilakukan sebagai pendengar dalam proses berkomunikasi yang menurut Hetherington & Park (Moeslichatoen, 2004:91-92) yaitu:

1) mengukur pemahaman yang didengarnya secara pribadi, 2) bila mengetahui bahwa pesan yang disampaikan itu tidak jelas, ia dapat memberitahukan kepada si pembicara, 3) ia dapat menentukan informasi tambahan yang dibutuhkan agar dapat menerima pesan tersebut.

Dalam proses berkomunikasi, percakapan antara dua atau lebih anak yang biasa disebut dialog memberikan kesempatan kepada anak untuk saling berkomunikasi secara bergantian. Moeslichatoen (2004:93) mengungkapkan: “bercakap-cakap ini mengandung arti belajar mewujudkan kemampuan berbahasa reseptif dan ekspresif”.

Lebih ditekankan lagi oleh Hurlock (1987:176) yang memberi batasan komunikasi yaitu:

Suatu pertukaran pikiran dan perasaan. Pertukaran tersebut dapat dilaksanakan dengan setiap bentuk bahasa seperti: isyarat, ungkapan emosional, bicara atau bahasa tulisan. Akan tetapi komunikasi yang paling umum dan paling efektif dilakukan adalah dengan berbicara.

Perkembangan kemampuan bahasa ekspresif dapat dilihat semakin banyaknya/semakin seringnya anak dalam menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran, dan perasaan kepada orang lain secara lisan (Moeslichatoen, 2004:94).

Dari beberapa uraian di atas, kemampuan komunikasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menerima pesan (mendengarkan) dan kemampuan anak mengungkapkan pesan (berbicara) antara anak dengan guru atau anak dengan temannya. Olehnya itu, peneliti menggunakan indikator menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa sebagai tumpuan berhasil tidaknya penelitian ini, seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 88 Tahun 2009 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Nasional (2009) tentang standar pendidikan anak usia dini:

Kemampuan menerima bahasa (pesan), yaitu:

1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.
3. Memahami aturan dalam suatu permainan.

Kemampuan mengungkapkan bahasa (pesan), yaitu:

Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks.

Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama.

Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.

Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan).

Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain.

Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan.

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan pada anak di usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan kepada anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun di maa pada usia tersebut merupakan masa keemasan bagi proses perkembangan anak. Selain sebagai masa yang baik untuk perkembangan anak, masa ini juga merupakan masa rentan bagi anak-anak yang apabila penanganannya kurang tepat akan dapat merugikan anak.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Anak tak dapat dipisahkan dengan kegiatan bermain. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain di mana pembelajaran tersebut berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak. Dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan bagi anak ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan anak dalam wilayah akademiknya tetapi juga menyentuh aspek kreativitas, fisik, mental, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, moral, dan seni anak. Oleh karena itu, untuk mendapatkan perkembangan anak yang optimal yang sesuai dengan tahap perkembangan anak maka perlu dilakukan beberapa metode-metode pembelajaran yang dapat menunjang perkembangan anak.

Dalam mengembangkan potensi-potensi kemampuan yang dimiliki oleh anak maka terdapat beberapa metode pembelajaran yang berkaitan dengan dimensi perkembangan anak di Taman Kanak-kanak, yaitu: metode bermain (bermain peran), karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan metode pemberian tugas (Moeslichatoen, 2004:24).

Metode bermain peran merupakan sebuah metode di mana anak memerankan tokoh atau karakter seperti berperan menjadi seorang dokter, guru, ibu rumah tangga, memerankan tokoh baik hati ataupun tokoh yang jahat. Manfaat bermain peran, Fledman (Gunarti, 2010:10.10-11) mengungkapkan bahwa, “*in the dramatic play area children have the opportunity to role-play real-life situations, release emotions, practice languange, develop social, skills, and express themselves creatively*”. Melalui betode bermain peran disajikan contoh peran-peran yang dimainkan anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak mendapatkan keahlian berbahasa, membangun keahlian sosial, memecahkan masalah, memahami perspektif orang lain, belajar keahlian hidup dari orang dewasa.

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran diperlukan sebuah skenario kegiatan agar pelaksanaan bermain peran dapat berjalan secara sistematis serta mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun skenario kegiatan ini mencakup pelaksanaan pra-bermain, kegiatan bermain, dan pasca-bermain.

1. Pra-bermain
2. Tahap persiapan
3. Guru menentukan permainan peran yang akan dilaksanakan;
4. Guru menata lingkungan kelas yang mendukung untuk kegiatan bermain peran;
5. Guru menyiapkan bahan dan media yang diperlukan serta skenario cerita yang harus diperankan oleh anak.
6. Tahap Awal

Anak-anak berbaris dan masuk kelas dan duduk membentuk lingkaran;

Guru membimbing anak untuk berdoa dan membaca surat pendek serta menyanyi;

Ikrar;

Guru memberikan informasi kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan;

Guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti kegiatan.

Kegiatan bermain

Tahap Inti

1. Guru menyiapkan dan memperkenalkan barang-barang yang akan digunakan dalam bermain peran;
2. Guru menerangkan teknik bermain peran kepada anak;
3. Guru menceritakan skenario bermain peran melalui gambar maupun cerita;
4. Guru menunjuk anak langsung atau mempersilahkan kepada anak untuk memilih peran;
5. Anak melakukan permainan sesuai dengan peran yang sudah ditetapkan dan guru membimbing anak dalam melaksanakan permaian;
6. Guru merefleksi dan melakukan penekanan terhadap nilai yang ingin diajarkan.

Pasca bermain

Tahap penutup

1. Guru duduk bersama anak untuk memberikan pijakan pengalaman setelah kegiatan bermain peran selesai;
2. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan serta pengalaman anak setelah bermain peran;
3. Guru menekankan kembali nilai-nilai sosial yang diajarkan;
4. Guru berbincang-bincang tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok;
5. Guru membimbing anak untuk berdoa.

Berdasarkan bentuk permainan peran anak maka pencapaian metode bermain peran akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak didik, yang meliputi kemampuan berbahasa ekspresif dan kemampuan berbahasa reseprif. Kedua kemampuan tersebut berpedoman kepada indikator yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 88 Tahun 2009 yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan Nasional tentang standar pendidikan anak usia dini.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dapat dilihat pada skema sebagai berikut:

Pembelajaran Anak Usia Dini

Metode Pembelajaran

1. Bermain (bermain peran);
2. Karyawisata;
3. Bercakap-cakap;
4. Bercerita;
5. Demonstrasi;
6. Proyek;
7. Pemberian tugas

Metode Bermain Peran

1. Pra-Bermain
2. Tahap persiapan
3. Tahap awal
4. Kegiatan Bermain

Tahap inti

1. Pasca-Bermain

Tahap penutup

Anak Usia Dini Mampu Berkomunikasi

Kemampuan Berkomunikasi

1. Kemampuan Menerima bahasa (reseptif)
2. Kemampuan Mengungkapkan bahasa (ekspresif)

**Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

(Ha) Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar.

(Ho) Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Raudhatul Atfal Alauddin Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Metode Penelitian Dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Pre-Experimental Designs (nondesigns) *One-Group Pretest-Posttest Design*,di mana tidak adanya kelas kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2008:110). Eksperimen dilakukan dengan memberikan tes awal sebelum diberikan perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Prates Perlakuan Pascates

O1 X O2

**Gambar 3.1. Desain Penelitian**

Keterangan:

O1 : Prates (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan metode bermain peran

O2 : Posttes (setelah diberi perlakuan)

50

1. **Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diteliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh yaitu bermain peran sedangkan variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan pengaruh yaitu kemampuan komunikasi.

1. **Definisi Operasional Penelitian**

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang akan diteliti, maka perlu diberikan definisi operasional, sebagai berikut:

1. Metode bermain peran atau bermain pura-pura *(role playing)* adalah sebuah metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, di mana anak memerankan berbagai macam karakter atau tokoh secara imajinatif yang ada di sekitar mereka dengan tujuan meningkatkan kemampuan komunikasinya sehingga dengan kemampuan tersebut anak dapat mengkomunikasikan keinginannya, anak tahu bagaimana cara mengungkapkan perasaan serta kebutuhan mereka. Adapun bermain peran yang dimaksud seperti bermain peran Penjual dan Pembeli, Kegiatan Rumah Tangga, Polisi Lalu Lintas dan Pengguna Jalan. Melihat dari bentuk bermain peran yang terbagi 2 yaitu bermain peran makro dan mikro. Sesuai dengan konsep operasional penelitian ini maka bentuk bermain peran yang digunakan yaitu bermain peran makro.
2. Kemampuan komunikasi secara ringkas dapat didefinisikan sebagai proses timbal balik yang terjadi antara seseorang selaku komunikator (pengirim pesan) kepada orang lain/komunikan (penerima pesan) baik secara verbal maupun nonverbal atau secara langsung maupun tidak langsung (melalui media) dengan tujuan untuk memberi informasi, memberi pendapat, mengemukakan keinginan, untuk mengubah sikap atau perilaku seseorang.

Adapun komunikasi anak yang dimaksud di sini yaitu kemampuan menerima bahasa atau pesan dan mengungkapkan bahasa atau pesan. Untuk kemampuan menerima bahasa atau pesan, seperti: anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Sedangkan untuk kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak yaitu: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain, dan melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan.

1. **Lokasi, Populasi, dan Sampel**
2. **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal (RA) Alauddin, yang beralamat di Jalan Sultan Alauddin No. 63 Kelurahan Mangasa Kecamatan Tamalate. Lokasi Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin berada dalam lokasi Kampus I UIN Alauddin Makassar yang didirikan pada tahun 1985 oleh Dharma Wanita Persatuan Unit UIN Alauddin.

1. **Populasi**

Menurut Sugiyono (2008:117) bahwa, “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Arikunto (2006:130), “populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti”.

Berkenaan dengan penelitian ini maka yang menjadi populasi adalah keseluruhan dari kelompok B di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 103 orang anak didik. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

**Tabel 3.1**

**Jumlah Populasi Siswa Taman Kanak-Kanak RA Alauddin Kelompok B**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kelompok | Jumlah Murid |
| L | P | Jumlah |
| 1. | B1 | 15 | 12 | 27 |
| 2. | B2 | 11 | 13 | 24 |
| 3 | B3 | 16 | 9 | 25 |
| 4. | B4 | 13 | 14 | 27 |
| **Jumlah** | **55** | **48** | **103** |

*Sumber data: Database Taman Kanak-kanak RA Alauddin Makassar*

1. **Sampel**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* maka hanya 1 kelas menjadi subjek dalam penelitian ini. Sebelum peneliti melakukan penentuan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini maka peneliti terlebih dahulu melakukan teknik penentuan sampel yaitu teknik *simple random sampling*. Teknik ini dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2008:120).

Jumlah kelompok B ada 4 yakni B1, B2, B3, B4 dengan jumlah keseluruhan 103 orang anak sehingga dari keseluruhan populasi di kelompok B peneliti “mencampur” subjek-subjek dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama dan memiliki hak yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2006:134) yang menjelaskan bahwa, “apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”. Merujuk pada pendapat tersebut, maka peneliti menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 103 X 20/100 = 20 orang anak.

1. **Pelaksanaan Penelitian**

Pada penelitian ini dipilih satu kelas sebagai subjek penelitian. Sebelum subjek diberi perlakuan, terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest* yang dilakukan pada tanggal 21 Mei) dengan maksud untuk mengetahui kemampuan komunikasi awal anak yang nantinya akan menjadi perbandingan dengan tes akhir (*posttest* yang dilakukan pada tanggal 6 Juni) yang dilakukan setelah anak diberi perlakuan.

Pada tahap perlakuan, anak diberi kegiatan bermain peran selama delapan kali pertemuan dengan menggunakan tiga tema bermain. Ketiga tema ini dilakukan secara berulang-ulang dimaksudkan agar setiap anak mendapatkan kesempatan bermain dan peran yang mereka inginkan. Adapun tema kegiatan bermain peran adalah “Penjual dan Pembeli” dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga (tanggal 22, 23 dan 24 Mei). Untuk tema kegiatan kedua yaitu “Kegiatan Rumah Tangga” yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pertemuan keempat, kelima, dan keenam (pada tanggal 30 dan 31 Mei, dan 1 Juni), dan kegiatan ketiga dengan tema “Polisi Lalu Lintas dan Pengguna Jalan”, yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada pertemuan ketujuh, dan kedelapan (pada tanggal 5 dan 6 Juni).

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian, danuntuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menyusun dan menyiapkan beberapa teknik pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu:

* + - 1. Tes, dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan komunikasi pada anak baik pada *pratest* maupun *posttest.* Hasil dari *pratest* dan *posttest* kemudian digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran.

Studi Pendahuluan

Studi Literatur: Metode Bermain Peran,

Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini

Penyusunan Rencana Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

Penyusunan Instrumen:

Pedoman observasi kemampuan komunikasi anak usia dini

Validasi, Uji Coba

Tes Awal

*(Pre test)*

Tes Akhir

*(Post test)*

Pengolahan dan analisis data

(*skoring*)

* + - 1. Observasi, dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan pengamatan langsung di lapangan dan mencatat fenomena yang terjadi secara sistematis mengenai kemampuan komunikasi anak melalui metode bermain peran. Observasi ditujukan untuk mengamati kemampuan komunikasi anak baik pada *pratest* maupun pada *posttest*. Teknik penilaian dilakukan dengan skala penilaian 1, 2 dan 3. Jika perilaku atau kemampuan komunikasi anak didik baik maka skornya 3, jika cukup maka skornya 2, dan jika kurang maka skornya 1. Yang dimaksud dengan kemampuan atau perilaku pada penelitian ini adalah kemampuan komunikasi anak yang dilihat sebelum dan sesudah perlakuan yang menggunakan metode bermain peran.
			2. Dokumentasi, dimaksudkan untuk mendapatkan informasi yang langsung dari lapangan untuk membantu proses penelitian dalam pengumpulan data-data kemampuan komunikasi anak baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan yang menggunakan metode bermain peran. Dokumentasi ini dapat berupa laporan kegiatan, foto-foto, serta rekaman kegiatan.
1. **Instumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan penjabaran dari variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2008:194) bahwa, “penyusunan instrumen adalah variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel tersebut diberikan definisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator-indikator yang akan diukur”.

Instrumen penelitian merupakan pengembangan dari indikator-indikator yang ditetapkan akan diteliti untuk mengungkap perkembangan kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. Butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang dikembangkan dari indikator penelitian disusun ke dalam kisi-kisi instrumen yang berdasar pada dimensi kemampuan mengungkapkan bahasa/ pesan dan kemampuan menerima bahasa/ pesan.

1. **Validitas dan Reliabilitas Data**
2. **Uji Validitas**

Alat pengumpul data yang baik adalah yang memiliki nilai valid dan reliabel. Menurut Sugiyono (2009:348), valid artinya “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Sedangkan realibel adalah “instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula”. Instrumen penelitian terdiri atas dua macam yaitu instrumen yang berbentuk test dan instrumen yang berbentuk nontest untuk mengukur sikap. Menurut Sugiyono (2009:350) bahwa, “validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi *Construk Validity* dan *Content Validity*. Sedangkan untuk instrumen yang nontest yang digunakan untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas konstruksi”. Untuk pengujian validitas konstruksi dapat digunakan pendapat ahli. Setelah pengujian konstruksi dari ahli maka diteruskan dengan uji coba instrumen.

Pengujian validitas dibantu oleh dua orang validator ahli yakni validator pertama yang ahli dalam bidang pendidikan anak yaitu Prof. Dr. H.A. Mansyur Hamid, M.Pd. dan validator yang kedua yang ahli dalam bidang psikologi yaitu Prof. Dr. Muhammad Jufri, S.Psi.,M.Si.

Skala penilaian dimulai dari tingkat penilaian tidak jelas sampai jelas dengan nilai skala 1 sampai 5. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator yang pertama untuk validasi penggunaan metode bermain peran diperoleh kejelasan petunjuk dengan skala 5 (jelas) sedangkan untuk kejelasan tujuan, kejelasan materi, kesesuaian materi dengan tujuan, kesesuaian materi dengan perkembangan anak didik, kelayakan penggunaan waktu tiap sesi kegiatan, ketepatan pengguna evaluasi perlakuan, dan kemenarikan perlakuan mendapatkan skala penilaian 4. Untuk hasil validasi instrumen penelitian kemampuan komunikasi anak diperoleh kejelasan instrumen penelitian, kejelasan materi, dan kesesuaian instrumen penelitian dengan materi mendapatkan skala 4. Sedangkan untuk aspek penelitian yang keempat yaitu kesesuaian instrumen penelitian dengan perkembangan kemampuan komunikasi (bahasa reseptif dan bahasa ekspresif) anak mendapatkan skor 3.

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli yang kedua untuk validasi penggunaan metode bermain peran, diperoleh pada aspek penelitian kejelasan petunjuk mendapatkan skala 4, kejelasan tujuan memperoleh skala 5, kejelasan materi memperoleh skala 5, kesesuaian materi dengan tujuan memperoleh skala 4, kesesuaian materi dengan perkembangan anak didik memperoleh skala 5, kelayakan penggunaan waktu tiap sesi kegiatan memperoleh skala 4, ketepatan penggunaan evaluasi perlakuan memperoleh skala 4, dan kemenarikan perlakuan memperoleh skala 5. Untuk instrumen penelitian dengan aspek penelitian kejelasan instrumen penelitian mendapatkan skala 4, kejelasan materi mendapatkan skala 5, kesesuaian instrumen penelitian dengan materi mendapatkan skala 4, dan kesesuaian instrumen penelitian dengan perkembangan kemampuan komunikasi (bahasa reseptif dan bahasa ekspresif) anak mendapatkan skala 4. Adapun saran-saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli yang kedua ini adalah mengenai kisi-kisi instrumen penelitian yang terdapat pada lampiran dilakukan perubahan pada nomer 7 di mana kata memberikan diganti dengan kata menceritakan sehingga menjadi “anak mampu menceritakan pengalaman/informasi tentang suatu hal”. Pada nomor 8 kata menceritakan diganti memperagakan sehingga yang benar adalah “anak mampu memperagakan pengalaman emosi seperti senang, kesal, misalnya saya senang diajak ibu berekreasi di pantai”.

Setelah kisi-kisi instrumen tersebut divalidasi melelui kedua validator ahli, selanjutnya kisi-kisi instrumen tersebut diuji coba. Dalam mengukur perkembangan kemampuan komunikasi anak di kelas digunakan pedoman observasi dengan bentuk penilaian “baik (3), cukup (2), dan kurang (1). Sebelum instrumen penelitian ini digunakan maka terlebih dahulu instrumen tersebut diuji validitas. Akdon (2008:138) mengungkapkan bahwa, “sebuah instrumen diputuskan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur jika instrumen sudah diuji validitas dan hasilnya valid”. Untuk melakukan uji validitas pada penelitian ini digunakan *korelasi* *pearson product moment*. Nilai Ttabel deperoleh dengan dk = n-1 dan tingkat signifikan α = 0,05, di mana n = jumlah siswa. Kemudian membandingkan nilai thitung dan nilai ttabel dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika thitung > ttabel berarti data valid, dan jika thitung < ttabel berarti data tidak valid. Dari 25 data yang diujicobakan kepada 20 orang siswa diperoleh data hasil uji validitas terdapat 4 item yang tidak valid yaitu butir 5, 7, 12, dan 15. Jadi yang digunakan hanya terdapat 21 item yang dianggap valid.

1. **Uji Reliabilitas**

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach*. Standar yang digunakan dalam menentukan reliabel tidaknya suatu instrumen penelitian umumnya adalah perbandingan antara nilai rhitung dengan rtabel pada taraf kepercayaan 95% atau tingkat signifikan 5%. Tingkat reabilitas dengan menggunakan metode *Alpha-Cronbach* diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Tingkat skala alpha tersebut dapat dikelompokkan ke dalam lima kelas yang dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Tingkat Reabilitas Berdasarkan Nilai Alpha**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alpha** | **Tingkat Reabilitas** |
| 0,00 s.d 0,20 | Kurang Reliabel |
| >0,20 s.d 0,40 | Agak Reliabel |
| >0,40 s.d 0,60 | Cukup Reliabel |
| >0,60 s.d 0,80 | Reliabel |
| >0,80 s.d 1,00 | Sangat Reliabel |

Berdasarkan pada tabel di atas maka tingkat reabilitas pedoman observasi yang dilakukan pada penelitian ini berada pada derajat yang reliabel karena diperoleh nilai alpha sebesar 0,738.

1. **Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis data yang telah diperoleh menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

1. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini, statistik deskriptif dimaksudkan untuk memberikan gambaran pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran serta melakukan perhitungan terhadap tingkat kemampuan komunikasi anak yang sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.
	1. Gambaran pelaksanaan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dilaksanakan sesuai dengan tahap kegiatan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap persiapan, tahap awal, tahap inti, dan tahap penutup. Tahap persiapan dan tahap awal merupakan bagian dari kegiatan pra-bermain, tahap inti merupakan bagian dari kegiatan bermain, dan tahap penutup merupakan bagian dari kegiatan pasca-bermain.
2. Pra-Bermain
3. Tahap persiapan
4. Tahap awal
5. Kegiatan Bermain

Tahap inti

1. Pasca-Bermain

Tahap penutup

* 1. Tingkat kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan dideskripsikan dalam daftar frekuensi sehingga dapat terlihat perbedaan antara tingkat kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Untuk kepentingan tersebut maka digunakan rumus presentase yang dikemukakan oleh Tiro, sebagai berikut:

$$P=\frac{f}{N } x 100\%$$

Di mana:

P = Presentase

f = Frekuensi yang dicari presentasenya

N = Jumlah subjek (sampel). (Arif Tiro, 2004:242)

Setelah hasilnya diperoleh, kemudian dikonsultasikan dengan kriteria yang telah ditetapkan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| ≥ 80% | Sangat Baik |
| 60% ≤ − < 80% | Baik |
| 40% ≤ − < 60% | Cukup Baik |
|  20% ≤ − < 40% | Kurang Baik |
| < 20% | Tidak Baik |

Guna memperoleh gambaran umum tentang kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan (metode bermain peran) maka dilakukan perhitungan rata-rata skor peubah dengan rumus:

$$M=\frac{\sum\_{}^{}Xi}{N }$$

Di mana:

M : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya subjek

1. Statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel untuk melihat perbedaan kemampuan komunikasi anak antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan menggunaan metode bermain peran. Untuk uji hipotesis dalam penelitian menggunakan statistik inferensial uji Wilcoxon. Sedangkan *level of signifikan* yang akan digunakan untuk mendukung asumsi peneliti (menolak atau menerima hipotesis) adalah α= 0,05. Pada penelitian ini data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis uji beda Wilcoxon. Adapun langkah-langkah uji Wilcoxon sebagai berikut:
2. Melakukan penjenjangan untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan (Yi – Xi) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil sampai terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda itu (nilai beda absolute).
3. Bubuhkan tanda positif atau negative pada jenjang untuk tiap benda sesuai dengan tanda dari beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
4. Jumlahkan semua jenjang bertanda + atau semua jenjang yang bertanda -, tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil ini dengan nilai T.
5. Bandingkan nilai T yang diperoleh dengan nilai T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon. (Djarwanto, 2002:26).

Adapun kriteria uji Wilcoxon adalah:

Ho ditolak jika: T hitung ≥ T tabel

Ho diterima jika: T hitung < T tabel

Untuk memperoleh nilai T hitung dapat menggunakan rumus Z sebagai uji statistiknya:

$$Z=\frac{T-[\frac{1}{4N \left(N+1\right)}]}{\sqrt{\frac{1}{24N \left(N+1\right) (2N+1)}}}$$

Di mana:

N = banyak data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda
T = jumlah ranking terkecil dari nilai selisih

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ho ditolak apabila Z > Zα/2

Ho diterima apabila Z ≤ Zα/2

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan, yang menjelaskan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran penggunaan metode bermain peran dan gambaran kemampuan komunikasi anak, selain itu juga untuk menguji apakah terdapat pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Atfal Alauddin Makassar. Untuk menjawab beberapa pertanyaan tersebut maka dibutuhkan analisis terhadap data-data pada penelitian ini.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *pre-eksperimental* di mana hanya terdapat satu kelompok yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, desain penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Postest Design*, karena terdapat pratest sebelum kelas diberi perlakuan sehingga dapat dibandingkan dengan keadaan anak setelah diberi perlakuan (posttest).

1. **Gambaran Penggunaan Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, yang dimulai sejak tanggal 21 Mei – 7 Juni 2012. Pemberian perlakuan metode bermain peran dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan selama 4 minggu pelaksanaan penelitian. Pada pertemuan pertama minggu pertama peneliti melakukan *pratest* dan pada pertemuan terakhir minggu keempat peneliti melakukan *posttest*.

67

1. Tahap Pra-Bermain
2. Tahap Persiapan

Pada setiap tahap persiapan dalam pelaksanaan metode bermain peran, terlebih dahulu ditentukan tema permainan peran yang akan dilaksakan yang kemudian disesuaikan dengan tema pembelajaran di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar yaitu tema pekerjaan. Setelah tema permainan ditentukan kemudian bahan dan media yang diperlukan serta skenario cerita dipersiapkan.

1. Tahap Awal

Sebelum anak memasuki ruangan, peneliti terlebih dahulu menata lingkungan kelas yang mendukung kegiatan bermain peran. Pada saat anak didik memasuki ruangan, tampak anak didik terlihat antusias dikarenakan suasana ruangan kelas yang. Setelah guru membimbing anak untuk berdoa dan membaca surat-surat pendek guru kemudian memberikan informasi kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan tidak lupa pula guru memberikan motivasi kepada anak untuk mengikuti kegiatan.

Pada awal kegiatan, sebagai proses pengenalan kegiatan bermain peran kepada anak didik, guru membagi peran kepada anak dengan cara menunjuk mereka secara langsung, hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa bentuk kegiatan bermain peran ini adalah hal yang baru bagi anak, selain itu agar anak-anak tidak berebut dalam memilih peran sehingga kegiatan dapat berjalan dengan tertib.

Terdapat beberapa kendala utama yang dihadapi dalam menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal, yaitu bahasa pergaulan anak didik yang sangat melekat, pengalaman anak didik yang masih baru dan minim dalam pelaksanaan bermain peran, serta media bermain peran yang minim.

1. Tahap Bermain

Pada tahap pelaksanaan kegiatan permainan terlebih dahulu dilakukan pengenalan terhadap benda-benda yang akan digunakan dalam bermain peran yang kemudian setiap benda yang disebutkan tersebut ditulis di papan tulis satu persatu seperti nama-nama benda pada tema permainan “penjual dan pembeli”: sayur-sayuran (bayam, kangkung, wortel), keranjang, tas pelastik, uang, permen, dan meja. Dalam tema permainan “kegiatan rumah tangga”: ayah, ibu, kakak, adik, peralatan dapur (piring, gelas, sendok), kamar tidur, kasur, bantal, dan selimut. Dan pada tema permainan “polisi lalu lintas dan pengguna jalan”: jalan raya, polisi, motor, mobil, pejalan kaki, rambu-rambu lalu lintas.

Pada dua pertemuan awal pelaksanaan bermain peran, hampir semua anak belum dapat mengikuti aturan bermain dengan baik seperti keluar dari skenario yang ditetapkan, tidak memperdulikan lawan main, bahkan beberapa anak terkadang menggunakan bahasa yang tidak sopan ketika berkomunikasi dengan lawan bicaranya seperti menggunakan bahasa “bodoh”, “kurang ajar”, dan sebagainya, sehingga guru harus mengarahkan mereka dalam menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Penerapan metode bermain peran dilaksanakan dengan delapan kali pertemuan. Peningkatan pemahaman bermain terjadi pada pertemuan keempat dan semakin baik hingga pertemuan kedelapan sehingga anak mulai dapat mengungkapkan pendapat, berimajinasi terhadap peran yang dilakoni, merespon pembicaraan. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2007:85) bahwa, “bermain peran dapat meningkatkan komunikasi terutama dalam penggunaan bahasa lisan, karena setiap anak dituntut untuk mengungkapkan pendapatnya terhadap peran yang dimainkan”.

Terjadinya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berkomunikasi anak disebabkan metode bermain peran memberikan pengalaman baru bagi anak didik di mana anak harus mengeksplorasi situasi dan kondisi yang digambarkan melalui cerita yang sesuai dengan tema permainan. Selain itu, anak belajar untuk mengungkapkan ide melalui hubungan interaksi dengan lawan main, misalnya ketika bermain peran tentang jual beli, anak melakukan kegiatan tawar menawar harga barang, menghitung uang, menjajakan barang dagangan, atau ketika bermain peran tentang Polisi lalu lintas yang harus menyelesaikan masalah kecelakaan di jalan raya, mempersilahkan para pejalan kaki berjalan pada trotoar. Menurut Hurlock anak belajar melakukan hubungan interaksi dimulai pada usia 2-6 tahun. Melalui hubungan interaksi inilah yang menentukan berkembangnya kemampuan komunikasi anak.

Melalui alur cerita yang diberikan menjadi alasan anak didik untuk berfikir dalam merangkai kalimat yang cocok dengan ide cerita. Pada saat anak bermain peran sebenarnya anak sedang mencoba kemampuan berbahasanya. Vygotsky (Santrock, 2007: 265) meyakini bahwa “anak usia dini menggunakan kemampuan berbicara untuk merencanakan, membimbing dan memonitor perilaku mereka. Hal ini dapat dilihat dalam kegiatan bermain peran, anak berusaha mengaktualisasikan diri, belajar mengucapkan kata, artikulasi serta intonasi yang jelas dan tepat, belajar menyimak dan mendengarkan orang lain (teman ataupun gurunya), secara keseluruhan anak berusaha untuk mengembangkan dirinya sendiri.

Dalam pelaksanaan metode bermain peran dianggap menarik bagi guru serta menarik perhatian anak didik. Hal ini disebabkan keterlibatan anak secara langsung dalam permainan, selain itu tema-tema kegiatan yang diberikan merupakan situasi dan kondisi yang sering terjadi di lingkungan sekitar anak didik. Hal ini berdasar pada pernyataan Moeslichatoen (2004:19) bahwa, “kemampuan berbicara diperoleh dari kehidupan sehari-hari”. Dengan memberikan gambaran situasi dan kondisi lingkungan kehidupan sehari-hari anak didik sehingga anak tidak kesulitan dalam berbicara atau memahami alur cerita.

1. Tahap Pasca-Bermain

Pada setiap akhir kegiatan bermain peran, anak didik diajak duduk bersama kemudian diberikan pijakan pengalaman serta memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan serta pengalaman anak setelah bermain peran.

Melalui kegiatan ini anak dirangsang untuk mengingat dan mengungkapkan kembali tentang apa yang telah mereka lakukan. Seperti apa yang diungkapkan oleh salah seorang anak didik (Fian) yang mengatakan, “bu guru, di rumahku banyak sayur apalagi jagung, karena mamaku selalu bikin barobbo”. Salah seorang anak kemudian menanggapi, “apa itu barobbo, bu guru?”. Hal ini merupakan perasaan anak yang serba ingin tahu. Para pakar pendidikan percaya bahwa anak pada usia 0-5 tahun adalah saat yang paling tepat bagi seorang anak untuk belajar sesuatu terutama dalam mempelajari bahasa, hal ini disebabkan karena pada usia tersebut anak mempunyai sifat ingin tahu yang paling tinggi. Senada dengan yang diungkapkan Sammy Lee (2005:2) bahwa, “w*ithout curiosity you will end up as a dull scholar if not a dead scholar*”. Artinya, pendidik maupun orang tua harus memupuk sifat rasa ingin tahu anak agar karena dari sifat inilah kemampuan berbahasa anak dapat dikembangkan.

Setelah berbincang-bincang dengan anak didik mengenai kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan, guru memberikan informasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok, kemudian guru membimbing anak untuk berdoa dan pulang.

1. **Gambaran Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini**

Dengan analisis statistik deskriptif dapat digambarkan mengenai tingkat kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Sebelum dilakukan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran terlebih dahulu dilakukan tes awal yang berhubungan dengan kemampuan komunikasi anak. Data dari tes awal ini kemudian menjadi pembanding terhadap tes akhir yang dilakukan diakhir penelitian.

Berdasarkan pada data (terlampir) yang diperoleh di lapangan sebelum anak diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran diperoleh skor rata-rata sebesar 39 dengan persentase 61,90% dari skor ideal 63 sedangkan setelah dilakukan perlakuan diperoleh skor rata-rata kemampuan komunikasi anak sebesar 59 dengan persentase 93,65% dari skor ideal 63. Secara umum akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yaitu baik, cukup, dan kurang. Pengklasifikasian kategori tersebut dihitung dengan interval 14 yang dilakukan melalui perhitungan rata-rata skor peubah.



**Tabel 4.1**

**Kemampuan Komunikasi Anak Sebelum dan Setelah Diberi Perlakuan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pra Perlakuan** | **Interval-****Kategori** | **Pasca Perlakuan** |
| **Persentase** | **Frekuensi** | **Frekuensi**  | **Persentase** |
| 10% | 2 | 51-63Baik | 19 | 95% |
| 40% | 8 | 35-50Cukup | 1 | 5% |
| 50% | 10 | 21-34Kurang | - | - |
| 100% | 20 | **Jumlah**  | 20 | 100% |

Sumber: Hasil survey 2012

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi anak sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran lebih banyak berada pada pada kategori kurang dengan jumlah anak 10 dengan presentase 50%, sedangkan pada kategori cukup terdapat 8 anak dengan presentase 40%, dan hanya terdapat 2 anak yang berada pada kategori baik dengan presentase 10%. Namun, setelah menggunakan metode bermain peran kemampuan komunikasi anak mengalami peningkatan dengan signifikan. Pada kategori baik terdapat 19 anak dengan nilai persentase 95% sedangkan pada kategori cukup hanya terdapat 1 anak dengan persentase 5%, dan pada kategori kurang tidak terdapat anak yang artinya kemampuan komunikasi anak mengalami peningkatan.

Penyebaran tingkat kemampuan komunikasi anak ditunjukkan pada lampiran. Berdasarkan hasil perhitungan persentase diperoleh gambaran pada indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama memiliki angka 17,5% yang berkategori tidak baik dan mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan menjadi 92,5% yang berkategori sangat baik.

Pada indikator yang kedua yaitu memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain memiliki angka 27,5% yang berkategori kurang baik dan mengalami peningkatan menjadi 85% dengan kategori sangat baik.

Dalam hal menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 2,5% yang berkategori tidak baik. Hal ini disebabkan karena anak belum mampu bercerita menggunakan kata ganti (aku, saya, kamu, dia, dan mereka) dengan baik serta dalam hal memperagakan pengalaman emosi seperti senang, kesal, misalnya: saya senang diajak ibu berekreasi di pantai. Namun setelah anak diberi perlakuan kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana menjadi 85% yang berkategori sangat baik.

Pada indikator yang keempat yaitu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, terdapat 5 anak yang mampu dalam hal menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, di mana, berapa, bagaimana, dsb sehingga berada pada kategori kurang baik dengan nilai sebesar 25% dan menjadi 95% setelah anak mendapatkan perlakuan.

Indikator yang kelima yaitu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, terdapat 18 anak yang melaksanakannya dengan baik dengan rincian sebagai berikut: 8 anak mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama, dll), 5 anak mampu dalam hal menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, serta 5 anak yang mampu mengelompokkan kata-kata sejenis, namun tidak terdapat seorang anak yang mampu dalam bertanya secara sederhana. Setelah anak diberi perlakuan pada indikator ini mengalami peningkatan yaitu terdapat 65 orang anak yang melaksanakannya dengan baik dengan rincian sebagai berikut: 11 orang anak mampu membedakan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama (misal: kaki-kali) dan suku kata akhir yang sama (misal: sama-nama, dll), 18 orang anak mampu dalam hal menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, 20 orang anak yang mampu mengelompokkan kata-kata sejenis, serta terdapat 16 anak yang mampu dalam bertanya secara sederhana. Indikator ini memperoleh nilai 81,2% dengan kategori sangat baik.

Untuk indikator yang keenam hanya terdapat nilai 5% dengan kategori kurang baik, dan memperoleh nilai 67,5% setelah anak mendapatkan perlakuan dengan kategori baik.

Indikator yang ketujuh yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan memperoleh nilai 12,5% dengan kategori kurang baik. Hal ini disebabkan karena hanya terdapat 2 anak yang mampu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar serta hanya terdapat 3 anak yang mampu meniru kembali 4-5 urutan kata, sehingga secara keseluruhan hanya terdapat 5 anak yang mampu melaksanakan perintah tersebut dengan baik. Setelah anak mendapat perlakuan pada indikator ini memperoleh nilai 77,5% dengan kategori baik. Hasil ini diperoleh karena terdapat 15 anak yang mampu melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar serta terdapat 16 anak yang mampu meniru kembali 4-5 urutan kata, sehingga secara keseluruhan terdapat 31 orang anak yang mampu melaksanakan perintah tersebut dengan baik.

Untuk indikator kedelapan yaitu mengulang kalimat yang lebih kompleks, memperoleh nilai 25% dengan kategori kurang baik disebabkan hanya terdapat 1 anak yang mampu dalam hal menirukan kalimat sederhana. Tetapi dalam hal mengulang kalimat yang telah didengarnya, terdapat 8 anak yang mampu melaksanakannya dengan baik, dan setelah anak diberi perlakuan memperoleh nilai 82,5% dengan kategori sangat baik. Indikator ini mengalami peningkatan disebabkan terdapat 14 orang anak yang mampu dalam hal menirukan kalimat sederhana. Dalam hal mengulang kalimat yang telah didengarnya, terdapat 19 anak yang mampu melaksanakannya dengan baik.

Indikator yang kesembilan yaitu memahami aturan dalam suatu permainan memperoleh nilai yang lebih besar dari indikator yang lain yaitu 36,2% namun tetap berada pada kategori kurang baik. Dan setelah diberi perlakuan, kemampuan anak pada inidikator ini memperoleh nilai 90% yang berada pada kategori sangat baik.

1. **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak**

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi kemampuan anak yang dilakukan dengan cara memberikan tes awal yang dilakukan sebelum perlakuan dan tes akhir yang dilakukan setelah anak diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. Selanjutnya data tersebut diolah dengan menggunakan uji Wilcoxon. Adapun langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

1. Melakukan penjenjangan untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan (Yi – Xi) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil sampai terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda itu (nilai beda absolute).
2. Bubuhkan tanda positif atau negative pada jenjang untuk tiap benda sesuai dengan tanda dari beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
3. Jumlahkan semua jenjang bertanda + atau semua jenjang yang bertanda -, tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil ini dengan nilai T.
4. Bandingkan nilai T yang diperoleh dengan nilai T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon. (Djarwanto, 2002:26).

Pengambilan keputusan ditentukan dengan membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel dengan kriteria keputusan:

Ho ditolak jika: T hitung ≥ T tabel

Ho diterima jika: T hitung < T tabel

Untuk memperoleh nilai thitung maka digunakan rumus di bawah ini:

$$Z=\frac{T-[\frac{1}{4N \left(N+1\right)}]}{\sqrt{\frac{1}{24N \left(N+1\right) (2N+1)}}}$$

Maka diperoleh nilai thitung = -3,923. Bila taraf kesalahan 0,05 maka harga ttabel = 1,64. Sehingga thitung = 3,923 ≥ ttabel = 1,64 (harga *(-)* tidak diperhitungkan), dengan demikian Ho ditolak. Jadi, terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar.

Hasil uji Wilcoxon dilakukan menggunakan Program SPSS Versi 17, diperoleh data sebagai berikut:

| **Ranks** |
| --- |
|  |  | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| setelah - sebelum | Negative Ranks | 0a | .00 | .00 |
| Positive Ranks | 20b | 10.50 | 210.00 |
| Ties | 0c |  |  |
| Total | 20 |  |  |
| a. setelah < sebelum |
| b. setelah > sebelum |
| c. setelah = sebelum |

| **Test Statisticsb** |
| --- |
|  | setelah - sebelum |
| Z | -3.923a |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000 |
| a. Based on negative ranks. |
| b. Wilcoxon Signed Ranks Test |

1. *Output ranks* menunjukkan kemampuan komunikasi anak sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran, pada *negative ranks* dengan nilai 0 yang artinya tidak ada penurunan tingkat kemampuan komunikasi setelah anak diberi perlakuan, *ties* tidak ada yang tetap, dan pada *positive ranks* menunjukkan seluruh anak mengalami peningkatan kemampuan komunikasi.
2. Pada bagian *test statistics* menunjukkan hasil uji Wilcoxon, yang diperoleh perhitungan Z (-3,923) dengan nilai Asymp Sig. (2-tailed) 0,000 (p<0,05), dengan demikian Ho ditolak. Artinya, ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak.
3. **Pembahasan**
4. **Gambaran Penggunaan Metode Bermain Peran**

Hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, menunjukkan bahwa metode bermain peran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah prosedur penelitian, antara lain: 1) guru menyiapkan dan memperkenalkan alat yang akan digunakan dalam bermain peran, 2) guru menerangkan teknik dalam bermain peran kepada anak, 3) guru menceritakan skenario bermain peran melalui gambar maupun dengan bercerita, 4) pada dua pertemuan pertama guru menentukan peran kepada anak hal ini dilakukan karena metode bermain peran merupakan pengalaman pertama bagi anak, namun pada pertemuan ketiga hingga kedelapan anak dapat memilih sendiri peran yang mereka sukai, 5) anak melakukan permainan sesuai dengan peran yang ditentukan dan guru membinmbing anak dalam melaksanakan permainan seperti memberi contoh penggunaan kalimat yang baik digunakan, 6) setelah main peran selesai kemudian dilakukan kegiatan diskusi dan tanya jawab untuk mengungkap pengalaman anak selama bermain, 7) guru merefleksi dan melakukan penekanan terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Metode bermain peran yang dilakukan selama delapan kali pertemuan dengan menggunakan tiga tema permainan yaitu “Penjual dan Pembeli”, “Kegiatan Rumah Tangga”, dan “Polisi Lalu Lintas dan Pengguna Jalan”. Ketiga tema tersebut merupakan kegiatan atau aktivitas yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Seperti pernyataan Moeslichatoen (2004:19) bahwa, “kemampuan berbicara diperoleh dari kehidupan sehari-hari”.

1. **Gambaran Kemampuan Komunikasi Anak Sebelum dan Setelah Perlakuan**

Berdasarkan pada data yang diperoleh di lapangan, diperoleh skor rata-rata pada tes awal (*pratest*) sebesar 39,00 atau 61,90% dari skor ideal 63 dan skor rata-rata pada tes akhir (*posttest*) sebesar 59,00 atau 93,65% dari skor ideal 63. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata setelah perlakuan lebih besar daripada sebelum perlakuan.

Peningkatan yang signifikan disebabkan metode bermain peran memberikan pengalaman baru kepada anak didik yang dilakukan secara aplikatif sehingga anak didik dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka secara langsung. Melalui interaksi tersebut anak melakukan kegiatan berbicara dan mendengarkan sehingga memungkinkan anak akan mendapatkan kata-kata baru, menggabungkan kata-kata baru serta memberikan pernyataan dan pertanyaan. Seperti yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004:19) bahwa, “pengucapan merupakan faktor penting dalam berbicara dan pemahaman”. Selanjutnya Moeslichatoen menambahkan bahwa, “anak juga akan mengembangkan berbicara jika ia mempelajari kosa kata yaitu menguasai nama benda, mempunyai ide, melaksanakan tindakan”.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran selalu diawali dengan memberikan gambaran tentang tema dan tokoh-tokoh yang akan diperankan oleh anak. Anak juga diberikan kesempatan terlebih dahulu untuk memberikan komentar terhadap peran yang diberikan, seperti dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Kegiatan Rumah Tangga” anak memberikan gambaran tentang sosok seorang ayah, peran ibu dalam rumah tangga, tugas-tugas anak. Dengan kegiatan awal seperti ini anak dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya. Sebagaimana dalam strategi pembelajaran konstektual yang menekankan bahwa belajar tidak hanya dilakukan dengan cara menghafal, anak juga harus membangun pengetahuan di benak mereka sendiri melalui pengalaman yang nyata.

Arsjad & Mukti (1998:17) mengungkapkan bahwa, “untuk menjadi seorang pembicara yang baik, seorang pembicara harus menguasai masalah yang sedang dibicarakan dan harus berbicara dengan jelas dan tepat”. Agar anak dapat memiliki kemampuan komunikasi yang baik, sistem pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan baik yang bersifat kebahasaan maupun yang nonkebahasaan di mana keduanya tidak boleh diabaikan.

Faktor-faktor kebahasaan meliputi ketepatan ucapan, pilihan kata dan ketepatan sasaran kebahasaan. Sedangkan faktor-faktor nonkebahasaan meliputi sikap yang wajar, tidak kaku, pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara, kesediaan menghargai pendapat orang lain, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, serta penguasaan topik (Arsjad & Mukti, 1998:18). Sebagai contoh, ketika salah seorang anak mendapatkan peran menjadi seorang Ayah, si anak dapat memberikan gambaran tentang sosok seorang ayah serta tugas-tugas ayah. Seperti yang diungkapkan oleh anak, “saya tadi berperan sebagai seorang ayah. Susah menjadi seorang ayah karena harus mencari uang. Setiap hari harus bangun pagi-pagi untuk berangkat ke kantor dan baru balik di sore hari. Harus membantu anak mengerjakan tugas sekolah”. Dalam hal ini anak mencoba untuk merangkai kata-kata yang sesuai dengan ide mereka untuk dapat dimengerti oleh orang lain.

1. **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak**

Untuk melihat apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi anak dilakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon. Pengujian dilakukan dengan membandingkan antara nilai signifikan (Sig) dengan nilai alpha (α). Kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikan (0,000) < alpha (0,05) maka Ho ditolak, sehingga dinyatakan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi pada anak.

Sebagaimana dijelaskan pada Bab II bahwa penekanan kemampuan komunikasi dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam berbicara dan mendengarkan. Bila ditinjau dari kedua aspek tersebut metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat menstimuli dalam peningkatan kemampuan komunikasi anak. Hal ini disebabkan dalam kegiatan bermain peran melatih anak dalam mengungkapkan bahasa serta dapat memahami apa yang mereka dengarkan.

Dalam kegiatan bermain peran terdapat beberapa aktifitas yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak, yaitu:

1. Interaksi, dalam hal ini anak diarahkan untuk melakukan proses interaksi sehingga anak akan memperoleh kosa kata baru yang bermanfaat dalam kegiatan berbahasa lisan anak seperti yang diungkapkan oleh Suhartono (2005:123) bahwa, “memiliki perbendaharaan kata yang cukup diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari”. Selain itu, berkenaan dengan proses interaksi yang dilakukan anak dalam kegiatan bermain peran, Dhieni (2008:3.5) mengungkapkan bahwa, “perkembangan bicara anak terjadi ketika anak dapat berinteraksi dengan temannya atau lingkungannya”.
2. Imajinasi, merupakan salah satu dari kelebihan dalam kegiatan bermain peran. Anak tidak harus melakukan kegiatan menghafal kata-kata sebagaimana bentuk dari pelaksanaan pembelajaran konvensional. Metode bermain peran mengajarkan kepada anak untuk berimajinasi dalam memerankan peran sehingga anak dapat mengungkapkan ide, sebagaimana yang diungkapkan oleh Tony Buzan (dalam Sajawandi, 2008:179) bahwa “untuk mengingat seseorang pada suatu hal perlu dibentuk imajinasi ataupun isyarat tentang sesuatu tersebut”. Anak yang memiliki imajinasi dan penghayatan yang tinggi akan lebih mudah memahami topik atau alur cerita. Selain itu, metode bermain peran yang dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan bagi anak dan anak dapat menikmati kegiatan tersebut sehingga secara tidak sadar menemukan kata-kata baru, menghapalkannya serta menggunakannya maka akan melekat kuat dalam ingatan anak sebagaimana yang selalu diungkapkan oleh para ahli bahwa anak usia dini akan lebih cepat mengingat sesuatu yang sederhana dan tidak rumit.
3. Dapat memupuk rasa percaya diri. Walaupun dalam meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri kepada anak bukanlah hal yang mudah. Melalui kegiatan bermain peran, keberanian dan rasa percaya diri anak dapat dipupuk apabila kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang tidak hanya dengan sekali bermain ataupun sekali pertemuan saja. Dengan meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri anak, akan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kelancaran anak dalam berbicara.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan metode bermain peran yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar, terdapat beberapa kendala utama yang dihadapi seperti bahasa pergaulan anak didik yang sangat melekat, pengalaman anak didik yang masih baru dan minim dalam pelaksanaan bermain peran, serta media bermain peran yang minim. Dalam penerapan metode bermain peran yang dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan menunjukkan peningkatan mulai terjadi pada pertemuan keempat dan semakin baik hingga pertemuan kedelapan. Penerapan metode bermain peran cukup berhasil dilaksanakan dikarenakan anak sangat antusias dalam bermain dan melibatkan anak secara aktif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan bermain peran terdapat aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak seperti aktivitas interaksi, imajinasi, serta dapat memupuk rasa percaya diri pada anak.
2. Kemampuan komunikasi anak di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar sebelum digunakan metode bermain peran memiliki kecenderungan berada pada kategori kurang dan setelah itu kecenderungan berada pada kategori baik. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan kemampuan komunikasi anak yang mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

87

1. Terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi anak.

**Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Taman Kanak-kanak disarankan agar metode bermain peran dapat dilaksanakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi anak. Hal ini disebabkan model pembelajaran metode bermain peran dinilai lebih memberikan pengalaman baru kepada anak, lebih menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain. Selain itu, anak dapat melakukan eksplorasi terhadap peran yang mereka lakukan yang sesuai dengan lingkungan kehidupan sehari-hari mereka sehingga cara belajar ini dianggap sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.
2. Bagi guru yang ingin melaksanakan metode bermain peran agar dalam pelaksanaannya berhasil dengan baik, maka hendaknya dipersiapkan secara seksama, seperti Satuan Kegiatan Harian (SKH), menyiapkan bahan dan media yang diperlukan serta skenario cerita yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari anak sehingga anak lebih mudah dalam memahami kegiatan yang akan dilaksanakan.
3. Bagi para peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan metode bermain peran agar dapat lebih teliti dan mengungkapkan semua tingkah laku anak didik yang terjadi secara alami atau spontanitas dilakukan oleh anak didik tanpa terpaku pada skenario yang ada. Hal tersebut penting dikarenakan perilaku alami anak yang terjadi merupakan bagian dari bentuk perubahan kemampuan anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Akdon. 2008. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi & Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan yang Praktis,* Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Reneka Cipta.

Arsjad & Mukti. (1993). Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga

Catney, J. 1998. *“Doing” Literature: Using Drama to Built Literacy,* (*Online*), Vol. 51, No. 7, (*http://webpages.marshall.edu/~meadows78/drama%20and%20lit %20art%202.pdf*, Diakses 2 Februari 2012).

Chofivah. 2008. *Penerapan Metode BCCT di Paud Unggulan Nasional Anak Saleh Malang*. Malang: UIN Malang.

Coremap. 2010. *Mengapa Kita Berkomunikasi* (*Online*), (*www.coremap.or.id /downloads/Mengapa\_Kita\_Berkomunikasi.pdf*, Diakses 4 Februari 2012).

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dhieni, N. dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dinda. 2010. *Model Bermain Peran* (*Online*), ([http://dindayu.wordpress.com /2010/06/17/model-bermain-peran-role-playing/](http://dindayu.wordpress.com/2010/06/17/model-bermain-peran-role-playing/), Diakses 5 Juli 2010).

Effendy O. U. 2010. *Daftar Definisi Komunikasi* (*Online*), (*http://id. wikipedia.org/wi ki/Daftardefinisikomunikasi*, Diakses 07 Januari 2012).

Gunarti W., Lilis S., Azizah M. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

90

Hafiz. 2010. *Metode Sosiodrama* (*Online*), (*http//id.wordpress.com*, Diakses pada tanggal 12 agustus 2010).

Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Hildayani, R. dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, B.E. 1978. *Perkembangan Anak (Edisi Keenam)*. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.

Indah. 2011. *Pengertian dan Definisi Komunikasi Menurut Para Ahli* (*Online*), ([*http://carapedia.com/pengertian\_definisi\_komunikasi\_menurut\_para\_ahli\_info487.html*](http://carapedia.com/pengertian_definisi_komunikasi_menurut_para_ahli_info487.html). Diakses 08 Januari 2012).

Ismail, A. 2009. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yokyakarta: Pro-U Media.

McCormack, J. 2010. *My Speech Problem, Your Listening Problem, and My Frustration: The Experience of Living With Childhood Speech Impairment “Journal of Language, Speech, & Hearing Services in Schools* 41 (2010): 379+. *Gale Education, Religion and Humanities Lite Package”*, (*Online*), (*Documents&type=retrieve&tabID=T002&prodId=IPS&docId=A238751358&source=gale&srcprod=SP01&userGroupName=ptn057&version=1.0*, Diakses 28 Januari 2012).

Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Pemerintah No. 88 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kepala Biro Hukum dan Organisasi Departemen Pendidikan Nasional.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka cipta.

Montolalu. dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas terbuka.

Nugraha, A. 2009. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurhafizah. 2011. *Kemampuan Komunikasi Sebagai Salah Satu Pilar Profesionalisme Guru Dalam Membimbing Anak Usia Dini* (*Online*), ([*http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/kemampuan-berkomunikasi-sebagai-salah-satu-pilar-profesionalisme-guru-dalam-membimbing-anak-usia-dini*](http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/kemampuan-berkomunikasi-sebagai-salah-satu-pilar-profesionalisme-guru-dalam-membimbing-anak-usia-dini), Diakses 09 Januari 2012).

Mutiah. 2010. *Psikologi Bermian Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Padmono. 2010. *Perkembangan Anak* (*Online*), (*http://staff.fkip.uns.ac.id/members /padmono/activity/7. BLOG STAFF FKIP UNS is proudly powered by* [*WordPress*](http://wordpress.org) *and* [*BuddyPress*](http://buddypress.org). Diakses 07 Januari 2012).

Parenting. 2011. *Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak* (*Online*), ([*http://www.parenting.co.id/archive/web/issue/default.asp?id=200*](http://www.parenting.co.id/archive/web/issue/default.asp?id=200). Diakses 7 Februari 2012).

Rakhmat, J. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sajawandi. 2010. *Dampak Aplikasi Model Pembelajaran Rumah Qur’ani*. Bandung: Universitas Pendidikan Bandung.

Sammy, L. 2005. *Bible Lesson Collection: Serba Serbi Kecerdasan Otak* (*Online*). (http:/ sammy.gmahk.org. Diakses 22 Oktober 2012).

Santrock, W.J. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Terjemahan Juda Damanik dan Achmad Chusairi edisi ke-5. Jakarta: Erlangga.

-----------------------. 2007. *Perkembangan Anak*. Terjemahan Mila Rachmawati dan dan Anna Kuswanti edisi ke-11. Jakarta: Erlangga.

Sri H. & Aba F. 2003. *Mendidik Anak Sejak Dini.* Penerbit Kreasi Wacana. Yogyakarta.

Sriyono. 1991. *Tekhnik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2001. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.

----------. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2008. *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

-------------. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Syaiful B.D. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tedjasaputra. 2000. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta:PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.

Yusrizal. 2009. *Hambatan-Hambatan dalam Komunikasi* (*Online*),([*http://yusrizal-firzal.wordpress.com/2009/10/13/hambatan-hambatan-dalam-komunikasi/*](http://yusrizalfirzal.wordpress.com/2009/10/13/hambatan-hambatan-dalam-komunikasi/). Diakses 04 Januari 2012).

Wee, S.J. (2009). “A Case Study Of Drama Education Curriculum for Young Children in Early Chilhood Programs”. *Journal of Research in Childhood Eduvcation.* 23.4.

Widayati, S. & Widijati U. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher.