

Bermain Peran Mikro Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Usia Dini

Yuliani¹⁾, Ari Sofia²⁾, Maman Surahman²⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1 ²FKIP Universitas Lampung, Jl.Prof.Dr.Soemantri Brojonegoro No.1

Email: Yuliani.yuli63@yahoo.co.id

Telepon: 085805547314

Abstract: Micro Role Playing Activity Increasing Children Indonesian Language Speaking Skill Ability. *The problem of this research was the low ability of children to use Indonesian language when communicating in Kartina Nusawungu Kindergarten. The purpose of this research was to determine the influence of micro role playing activity toward children Indonesian language speaking skill ability. The research method was used correlational research type. The population of this study were Kartika Nusawungu kindergarten students, amounting to 55 children. The sampling technique was using purposive sampling. The sample of the study were 30 students. Data were collected by using observation and documentation. Data was analyzed by using simple linear regression test. The results of this research showed that there was a significant influences of micro role playing activities toward children ability to speak Indonesian when communicate with others.*

Keywords: *playing a micro role, speaking indonesian, early childhood education*

Abstrak : **Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Mikro Dengan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun.** Masalah penelitian ini adalah kemampuan anak menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi di TK Kartina Nusawungu Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia Waktu penelitian pada tahun ajaran 2016/2017. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian koresional. Populasi penelitian ini adalah siswa TK Kartika Nusawungu yang berjumlah 55 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Kartika Nusawungu Pringsewu.

Kata kunci: bermain peran mikro, berbicara bahasa Indonesia, anak usia dini.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa emas (*gold age*) dimana semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat. Anak usia dini adalah usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan. Masa ini saat yang tepat untuk mengembangkan semua aspek yang dimiliki anak melalui kegiatan bermain sesuai dengan karakteristik anak yang gemar bermain. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 137 Tahun 2014 terdapat enam aspek yang harus dikembangkan diantaranya aspek perkembangan nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Bahasa bagian dari aspek yang harus dikembangkan dalam diri anak. Bahasa digunakan manusia untuk mendengar dan mengungkapkan apa yang dirasakan kepada orang lain. Bahasa digunakan sebagai sarana utama dalam berfikir dan juga bernalar. Tidak hanya itu bahasa juga digunakan untuk berkomunikasi sebagai makhluk sosial, melalui bahasa anak dapat menerima informasi dan juga menyampaikan informasi. Aspek bahasa terdiri atas menerima, mengungkapkan dan keaksaraan. Berbicara merupakan aspek bahasa mengungkapkan melalui lisan.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bahasa melalui lisan, contohnya: mengulang kalimat sederhana, berpartisipasi dalam percakapan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menjawab pertanyaan. Kemampuan berbicara dapat distimulasi dengan kegiatan bermain sesuai karakteristik anak yang gemar bermain. Sejalan dengan Ahmad Susanto (2011) yang berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Sehingga bermain merupakan metode yang cocok untuk mengembangkan aspek yang ada dalam diri anak termasuk kemampuan berbicara.

Bermain peran merupakan kegiatan bermain imajinatif dengan berimajinasi menggunakan benda sebagai benda yang berbeda atau baru. Menurut Moeslichatoen (2004) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu berpura-pura bertingkah laku layaknya tokoh-tokoh tertentu dengan menggunakan benda-benda tertentu. Bermain peran dibagi menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan makro dalam hal ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak digunakan kegiatan bermain peran mikro yang dianggap cocok.

Nurani (2010) berpendapat kegiatan bermain peran mikro adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan yang berukuran kecil atau mini, seperti: boneka-boneka mini, rumah-rumahan mini, pesawat-pesawat mini dan sebagainya. Hal ini didukung oleh Musfiroh (2005) menyatakan bahwa berkaitan dengan perkembangan bahasa anak, permainan sosiodrama merupakan permainan yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak. Kegiatan Bermain peran dalam penelitian ini anak menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi sehingga anak mendapatkan kosa kata baru dan membiasakan diri berbicara menggunakan bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian Fibriana Lianti bermain peran dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini, bermain peran yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Hasil penelitian yang senada yakni hasil penelitian Elvira bahwa bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Bermain peran tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, namun dapat meningkatkan aspek perkembangan yang lainya juga seperti sosial emosional. Sesuai dengan pendapat Mutiah (2012) yang berpendapat bermain

peran disebut juga main simbolik atau main drama, sangat penting untuk perkembangankognisi, bahasa, sosial dan emosi pada usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran dapat menjadi salah satu kegiatan yang digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa anak usia 4-5 tahun di TK Kartika Nusawungu kemampuan berbicara bahasa Indonesia masih rendah, hal tersebut karena tidak terbiasanya menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dalam berkomunikasi, dan juga tersebut karena kegiatan pembelajaran belum sesuai dengan prinsip belajar bagi anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain dan menggunakan media pembelajaran yang mendukung.

Tujuan dari penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak karena melalui bermain peran anak dapat menambah kosa kata baru dan membiasakan diri untuk berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan percakapan yang mengkondisikan anak untuk menjawab pertanyaan, menyebutkan nama benda, menirukan kata yang didengar dan mengulang kembali kalimat yang telah didengar menggunakan bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian asosiatif dengan metode asosiatif kausal. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika Nusawungu Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu. Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 6 Maret sampai dengan 9 Maret 2017.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK Kartika Nusawungu Kecamatan Banyumas Kabupaten Pringsewu yang terdiri atas 2 kelas A dan B. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini

menggunakan *purposive sampling* pada siswa kelas A usia 4-5 tahun dengan jumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Total indikator yang digunakan adalah 14 indikator yang terdiri dari 6 indikator pada variabel X dan 8 indikator pada variabel Y. Berikut indikator pada variabel X (kegiatan bermain peran mikro) yaitu: (1) memilih benda tiruan dalam bentuk mikro, (2) menggunakan benda tiruan dalam bentuk mikro, (3) indikator memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan, (4) menirukan ekspresikan mimik muka yang sesuai (sedih senang, dll), (5) indikator menyebutkan tokoh dalam bermain peran mikro, (6) menyebutkan karakter peran yang akan dimainkan dalam bermain peran mikro. Kemudian indikator pada variabel Y (kemampuan berbicara bahasa Indonesia) yaitu: (1) menirukan kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia yang terdiri atas subjek predikat objek (SPO), (2) mengulang kalimat yang telah didengar menggunakan bahasa Indonesia terdiri atas subjek predikat objek (SPO), (3) bertanya dalam percakapan menggunakan bahasa Indonesia dengan teman, (4) menjawab dalam percakapan bermain menggunakan bahasa Indonesia dengan teman, (5) menyebutkan kata-kata yang telah didengar dalam bahasa Indonesia (keterangan tempat, dan waktu) (6) menyebutkan kata-kata yang telah didengar dalam bahasa Indonesia (nama benda), (7) pertanyaan sesuai dengan pertanyaan dalam bahasa Indonesia (8) menjawab pertanyaan dengan kontak mata.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 0-3 pada masing-masing indikator. Anak mendapatkan skor nilai 0 jika anak tidak melakukan kegiatan, nilai 1 jika melakukan sesuai dengan kriteria 1, nilai 2 jika melakukan sesuai dengan kriteria 2, nilai 3 jika melakukan sesuai dengan kriteria 3.

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji perasyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,222 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data bermain peran dan kemampuan berbicara bahasa Indonesia berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,77 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara kegiatan bermain peran mikro dengan kemampuan berbicara bahasa Indonesian anak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik regresi linear sederhana, dengan alasan: (1) variabel penelitian terdiri dari dua jenis, yaitu variabel X (bermain peran mikro) dan variabel Y (berbicara bahasa Indonesia), (2) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Uji analisis hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana menurut Sugiyono (2012) Berikut adalah rumus regresi linier sederhana:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 1. Rumus Regresi Sederhana

Keterangan :
 \hat{Y} = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan. a = Konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
 X = Variabel independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Bermain peran mikro

Hasil observasi yang dilakukan terhadap bermain peran mikro dapat dilihat pada tabel (1)

Tabel 1. Sebaran data bermain peran mikro

No.	Kategori (%)	n	%
1	KA(0-25)	0	0.0
2	CK (26-50)	0	0
3	A(51-75)	28	93.33
4	SA(76-100)	2	6.67
Jumlah		30	100.0
Rata-rata skor ± STD		55.56±87.50	
Min-Max		40 - 63	

Keterangan :

KA(Kurang Aktif)

CK (Cukup Aktif)

A (Aktif)

SA(Sangat Aktif)

Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain peran mikro banyak anak yang masuk dalam kategori sangat aktif dikarenakan anak sudah mampu dalam melakukan kegiatan melalui bermain peran mikro. Sementara itu tidak ada anak yang masuk pada kategori kurang aktif karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel bermain peran mikro pada 30 anak tergolong pada kategori sangat aktif yakni dengan perolehan nilai sebesar 80 persen.

Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia

Tabel 2. Sebaran data kemampuan mengenal lambang bilangan

No.	Kategori (%)	N	%
1	BB (0-25)	0	0
2	MB (26-50)	0	0
3	BSH (51-75)	10	33.33

4	BSB(76-100)	20	66.67
Jumlah		30	100.0
Rata-rata skor ± STD		67.71±93.75	
Min-Max		65– 90	

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)\

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kemampuan berbicara menggunakan bahasa Indonesia anak yang sudah ada dalam kategori berkembang sangat baik, dan tidak ada anak yang termasuk pada kategori belum berkembang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak pada 30 anak tergolong pada kategori berkembang sesuai harapan yakni dengan perolehan nilai sebesar 86,30 persen.

Pengaruh Permainan Bola Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Tabel 3. Koefisien regresi permainan bola dengan kemampuan mengenal lambang bilangan

Variabel	Variabel Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak		
	Tersandari sasi	T	Sig
Penggunaan media balok	.983	17.067	.000
Df (n)		29	
F		291.294	
R		0.956	
Adj R ²		0.915	

Keterangan

*signifikan pada $p < 0.1$, **signifikan pada $p < 0.05$,

***signifikan pada $p < 0.01$.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh ($r = 0,909$, $p = 0,000$) antara kegiatan bermain peran mikro dengan kemampuan berbicara Bahasa Indonesia anak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan bola terhadap kemampuan

mengenal lambang bilangan pada anak usia lima sampai enam tahun sebesar 90,09 %.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mikro mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa kegiatan bermain peran mikro terdapat pengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak usia empat sampai lima tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini dikarenakan dalam permainan peran mikro anak dapat mengenal dan membiasakan diri berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Melalui kegiatan yang menyenangkan dengan cara bermain. Menurut Mutiah (2012) juga mengemukakan bahwa bermain peran disebut juga main simbolik atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, bahasa, sosial dan emosi pada usia tiga sampai enam tahun.

Sejalan dengan pendapat Musfiroh (2005) menyatakan bahwa berkaitan dengan perkembangan bahasa anak, permainan sosiodrama merupakan permainan yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak. Permainan ini merangsang kecerdasan anak dalam berekspresi.

Anak akan mendapatkan kata-kata baru dalam bahasa Indonesia melalui percakapan dengan teman saat melakukan kegiatan bermain peran dengan tidak sengaja dan juga membiasakan diri menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara tanpa adanya paksaan karena kegiatan dilakukan melalui bermain.

Bermain adalah media yang tepat untuk mengembangkan aspek yang dimiliki anak termasuk juga aspek perkembangan bahasa. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Isenberg dan Jalongo dalam Hartati (2005) permainan sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak termasuk perkembangan bahasa yaitu : (1) Permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infeksi dan bahasa komunikasi yang tepat (2) Selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang yang berbeda (3) Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan penerusan permainan (4) Melalui bermain anak dengan berekspresi kata-kata, suku kata bunyi dan struktur bahasa.

Teori yang mendukung dalam kegiatan bermain peran mikro ini adalah teori belajar behaviorisme. Belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya stimulasi dari lingkungan. Sesuai dengan pendapat Papalia (2009) menjelaskan bahwa Behaviorisme adalah teori mekanistik, yang menjelaskan perilaku yang teramati sebagai respon terhadap pengalaman yang dapat diramalkan. Dalam penelitian ini bermain peran mikro membuat dilakukan menggunakan bahasa Indonesia, ketika anak berbicara baik itu bertanya, menjawab dan menanggapi semua dilakukan menggunakan bahasa Indonesia. Diharapkan kondisinya tersebut dapat membuat anak belajar bahasa Indonesia.

Teori belajar konstruktivis menekankan bahwa peran utama dalam kegiatan belajar adalah aktifitas anak dalam membangun sendiri pengetahuannya. Menurut Samiwa dalam Nurani (2010) berpendapat bahwa pendekatan konstruktivis bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah pengetahuan sendiri, setelah direncanakan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dalam diri seseorang.

Teori ini menekankan bahwa belajar dilakukan dan bangun sendiri oleh anak melalui kegiatan bermain peran mikro anak belajar dengan membangun pengalaman ketika berkomunikasi dengan teman menggunakan bahasa Indonesia. Semakin banyak melakukan komunikasi baik melalui bertanya menjawab anak akan semakin bertambah kemampuan berbicara bahasa Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran mikro memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak. Oleh sebab itu sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi dengan lancar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori metode bermain peran mikro tergolong berkembang aktif dengan perolehan nilai sebesar 93,33 persen dan sangat aktif sebesar 6,67 persen. Sementara itu untuk kemampuan berbicara bahasa Indonesia tergolong berkembang sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 66,67 persen dan berkembang sesuai harapan sebesar 33,33 persen.

Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yakni belajar sambil bermain. Guru pun harus menyiapkan alat atau media permainan yang menyenangkan bagi anak, serta memfasilitasi secara lengkap agar anak

tertarik pada kegiatan pembelajaran. Kepala sekolah harus sering memberikan arahan kepada para pendidik agar dapat lebih meningkatkan pemahaman mengenai prinsip pembelajaran bagi anak, yaitu belajar sambil bermain. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memilih permainan selain kegiatan bermain peran mikro yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam meningkatkan dan memilih instrumen penelitian yang sesuai dengan aspek perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Elvira, P. 2016. *Eksplorasi Bermain Peran Mikro Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara*
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=428173&val=1555&title=EKSPLORASI%20BERMAIN%20PERAN%20MIKRO%20ANAK%20USIA%20DINI%20DALAM%20MENINGKATKAN%20KETERAMPILAN%20BERBICARA>[diunduh tanggal 12 Februari 2017]
- Fibriana, L. 2015. *Hubungan Metode Bermain Peran Mikro Dengan perkembangan Sosial Emosional Anak*
(<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372799&val=1555&title=HUBUNGAN%20METODE%20BERMAIN%20PERAN%20MIKRO%20DENGAN%20PERKEMBANGAN%20SOSIAL%20EMOSIONAL%20ANAK>) [di unduh tanggal 12 Februari 2017]
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurani, Y. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurani, Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Jakarta: Indeks.
- Papalia. 2009. *Human Development*. Diterjemahkan oleh Ariyanto. Jakarta: Salemba Humanikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, A.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana Prada Media Group.