

## Bermain Peran Dan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Ira Yurike<sup>1\*</sup>, Sasmiati<sup>2\*</sup>, Ari Sofia<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

[e-mail: Iraturike686@gmail.com](mailto:Iraturike686@gmail.com)

Telp: +6285841261405

*The problem of this research was children low language ability development. The objective of this research was to find out the correlation between role playing and children language ability in group B. Research used quantitative correlational method. This research was conducted in Al-Hidayah kindergarten school in Kalirejo Lampung with population of 81 children. The 30 respondents were taken by using purposive sampling technique. Data were collected by observations and documentations and analyzed by using Spearman's Rank correlation technique. The result showed that there was a correlation between role playing and children language ability development.*

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini kelompok B. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Penelitian dilaksanakan di TK AL-Hidayah Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah dengan jumlah populasi sebanyak 81 anak, sedangkan sampel yang diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi sedangkan data dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *spearman rank*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan sangat kuat antara bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini.

**Kata kunci** : anak usia dini, kemampuan berbahasa, bermain peran

### PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang baik, terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang berkualitas. Sejalan dengan ketentuan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014 Ketentuan Umum Pasal 1 butir 10 yang menyatakan pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan

perkembangan yang berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan yang dilakukan dalam proses pengembangan kemampuan anak secara optimal harus mencakup enam aspek pengembangan yang ada pada diri anak. Seperti yang telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pasal 14 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan ada 6 standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang meliputi perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan nilai agama, perkembangan fisik motorik, dan

perkembangan bahasa anak. Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini harus sesuai dengan standar isi agar dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak dengan tepat dan penguasaan akan tujuan serta ruang lingkup pendidikan akan banyak membantu dalam mengajar anak usia dini dengan metode yang tepat. Salah satu langkah yang signifikan dan strategis dalam memberikan pembekalan yang optimal pada anak, adalah didahului dengan memahami karakteristik anak.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hartati (2005) bahwa anak usia dini juga disebut masa emas karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat cepat disetiap aspek perkembangannya, meskipun pada umumnya anak memiliki pola ritme perkembangan akan berbeda antara anak satu dengan yang lainnya karena pada dasarnya anak individual. Tujuan pendidikan dan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini, termasuk dalam bidang pengembangan yang ada dalam diri anak seperti agama, kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional dan seni. Enam aspek bidang pengembangan harus dikembangkan secara optimal sampai anak terlihat aspek perkembangan mana yang menonjol dalam diri anak.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nurani (2013) bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul di permukaan. Setiap individu mempunyai bakat yang potensial sejak lahir dan bakat tersebut harus dikembangkan secara optimal. Bidang pengembangan yang harus dikembangkan seperti agama, kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, dan seni.

Salah satu bidang pengembangan yang diberikan adalah bidang pengembangan bahasa. Bidang pengembangan bahasa sangat penting kita kembangkan karena dengan kemampuan bahasa yang baik anak akan dengan mudah berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi dengan orang lain sehingga dengan

begitu anak akan mendapatkan pengetahuan secara utuh dari lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Yunita (2016) yang menyatakan bahwa salah satu bidang pengembangan yang dikembangkan adalah kemampuan berbahasa, pada kemampuan bahasa terdiri atas memahami bahasa reseptif yaitu mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, menyenangkan dan menghargai bacaan, ekspresikan bahasa yaitu mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, mengekspresikan perasaan, ide dan keinginan dalam bentuk coretan dan keaksaraan yaitu mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Kemampuan berbahasa itu sendiri adalah kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan tujuan untuk menyampaikan keinginan atau perasaan bisa berbentuk lisan atau tertulis. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aisyah (2008) berpendapat bahwa kemampuan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang dapat meliputi mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kecekatan menggunakan bahasa seperti menyimak, anak mendengarkan perkataan dari orang lain, menyimak dan mengelola informasi baru menjadi pengetahuan yang utuh, berbicara seperti anak berkomunikasi dengan orang lain secara langsung dan menulis, dari informasi yang anak dapat anak akan dapat menuangkannya dengan bentuk tulisan.

Kegiatan pembelajaran yang tepat diberikan oleh guru dalam pengembangan bahasa yang diberikan bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara baik. Hal ini sejalan dengan Susanto (2011) berpendapat bahwa tujuan pengembangan bahasa anak usia dini pembelajaran harus menyenangkan, yang didalamnya terdapat sebuah kegiatan mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih

siap dalam bermain dan belajar. Mendengarkan dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama, dan sajak. Menggunakan pembicaraan yang tepat untuk mengorganisasi, berfikir dengan jelas, mengekspresikan ide, merespon dengan apa yang mereka lakukan dengan komentar, berinteraksi dengan orang lain, menggunakan kembali cerita-cerita dalam urutan yang benar dan menggunakan pola bahasa pada cerita.

Kemampuan berbahasa pada anak bisa kita kembangkan melalui pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan metode bermain peran. Hal ini sejalan dengan penelitian Erlinda (2016) yang mengemukakan bahwa dalam kegiatan bermain peran anak akan banyak melakukan dialog secara langsung dengan teman sebaya, mengekspresikan ide, menirukan tokoh dan menceritakan kembali cerita yang sudah dimainkan dengan begitu perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini akan berkembang dengan optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK AL-Hidayah Kalirejo Lampung Tengah ditemukan permasalahan yaitu dari jumlah siswa dikelas sebagian besar anak di TK AL-Hidayah Kalirejo Lampung Tengah dalam kemampuan berbahasanya belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran di kelas sebagian besar anak belum mampu menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, banyak anak yang pasif dalam kegiatan pembelajaran serta anak masih belum mampu untuk mengutarakan pendapatnya, anak kurang mampu untuk mengutarakan keinginannya terhadap sesuatu yang diketahui. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru jarang sekali menggunakan media yang menarik untuk sebuah proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan majalah yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru hanya menekankan pembelajaran calistung didalam kelas yang tidak sesuai dengan pembelajaran anak usia dini sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi membosankan, tidak menarik minat anak untuk belajar. Pembelajaran pun masih berpusat pada

guru, kurangnya komunikasi yang aktif antara guru dan murid sehingga anak kurang tertimulus dalam perkembangan kemampuan berbahasa. Hal tersebut dapat menurunkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti suatu pembelajaran secara aktif dan menyenangkan sehingga kemampuan berbahasa anak dapat terstimulus dengan optimal.

## METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode non eksperimental dengan pendekatan analisis data korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui adanya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan berbahasa dan (Y) dan variabel independen atau variabel bebasnya adalah bermain peran (X).

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra-penelitian dan tahap pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan di TK AL-Hidayah Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah pada waktu penelitian di semester genap. Populasi di TK AL-Hidayah Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah seluruhnya berjumlah 81 anak Sedangkan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B1 yang berjumlah 30 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan alasan tertentu. Alasan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu karena di dalam kelas B1 yang berjumlah 30 anak yang sebagian besar anak di kelas tersebut kemampuan berbahasanya masih rendah sehingga peneliti mengambil sampel di kelas B1 dengan pertimbangan tersebut. Peneliti mengambil sampel pada saat melakukan prapenelitian melalui observasi selama satu minggu pengamatan di TK AL-Hidayah Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan

dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator aktivitas bermain peran ialah SA (Sangat Aktif), A (Aktif), dan KA (Kurang Aktif). Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana diuji oleh dosen-dosen ahli dalam bidang kepaudan. Sedangkan untuk kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator kemampuan berbahasa ialah Sangat Baik (SB), Baik (B), Sedang (S), dan Rendah (R). Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana diuji oleh dosen-dosen ahli dalam bidang kepaudan.

Ada dua dimensi dan empat indikator yang dinilai pada variabel aktivitas bermain peran antara lain: dimensi memilih peran dan menggunakan properti dengan indikator 1. Memilih peran 2. Menggunakan properti 3. Menirukan tokoh 4. Melakukan dialog antar tokoh. Sedangkan pada variabel kemampuan berbahasa terdapat dua dimensi dan enam indikator yang akan dinilai yaitu dimensi mengekspresikan ide dan berbicara secara langsung dengan indikator 1. Mengungkapkan pendapat tentang tema yang dimainkan. 2. Menceritakan kembali cerita yang sudah dimainkan. 3. Menyebutkan kata-kata yang dikenal. 4. Memberikan pertanyaan sesuai dengan peran yang dimainkan. 5. Menjawab pertanyaan sesuai dengan peran yang dimainkan. 6. Berpartisipasi dalam percakapan.

Untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus kategori data. Adapun penelitian yang diberikan untuk variabel X (bermain peran) jika anak terlibat diberi nilai 1 dan jika anak tidak terlibat diberi nilai 0. Sedangkan penilaian yang diberikan untuk variabel Y (kemampuan berbahasa) jika anak Rendah (R) diberikan nilai 1, jika anak Sedang (S) diberi nilai 2, jika anak Baik (B) diberikan nilai 3, jika anak Sangat Baik (SB) diberi nilai 4. Untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus interval. Setelah itu untuk menentukan Hipotesis Asosiatif

yang dirumuskan merupakan hipotesis yang dibuat untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat hubungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kemampuan Berbahasa

Kemampuan berbahasa terdiri dari enam indikator yaitu berbicara secara langsung, mengungkapkan pendapat, menyebutkan kata-kata, menjawab dan memberi pertanyaan, berdialog aktif dalam percakapan.

**Tabel 1. Sebaran kategori kemampuan berbahasa**

No	Indikator	Kategori	Nilai	
			n	%
1	Mengungkapkan pendapat	R	0	0
		S	7	23,33
		B	20	66,67
		SB	3	10
2	Menceritakan kembali cerita yang dimainkan	R	0	0
		S	8	26,67
		B	18	60
		SB	4	13,37
3	Menyebutkan kata-kata yang dikenal	R	0	0
		S	10	33,33
		B	15	50
		SB	5	16,67
4	Memberi pertanyaan	R	0	0
		S	11	36,67
		B	16	53,33
		SB	3	10
5	Menjawab pertanyaan	R	0	0
		S	0	0
		B	18	60
		SB	12	40
6	Berpartisipasi dalam percakapan	R	0	0
		S	0	0
		B	11	36,67
		SB	19	63,33

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

S= Sedang

R= Rendah

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa dalam kategori berpartisipasi dalam percakapan anak paling baik dalam perkembangan bahasa dapat dilihat dari kategori anak sebagian besar dalam kategori sangat baik.

### Aktivitas Bermain Peran

Aktivitas bermain peran terdiri dari terdiri dari dua dimensi yaitu memilih peran dan memerankan tokoh dengan empat indikator antara lain memilih peran, menggunakan properti, menirukan sebuah tokoh dan melakukan dialog antar tokoh.

**Tabel 2. Sebaran kategori bermain peran**

No	Indikator	Kategori	Nilai	
			n	%
1	Memilih peran	TT	3	10
		T	27	90
	jumlah		30	100
2	Menggunakan properti	TT	1	3,33
		T	29	96,67
	jumlah		30	100
3	Memerankan tokoh	TT	1	3,33
		T	29	96,67
	jumlah		30	100
4	Melakukan dialog	TT	4	13,33
		T	26	86,67
	jumlah		30	100

Kriteria:

Terlibat (T) = 1

Tidak Terlibat (TT) = 0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat keterlibatan anak dalam bermain peran menggunakan properti sangat tinggi sebesar 96,67 persen.

**Tabel 3. Sebaran frekuensi data bermain peran**

No	Kategori	Total	
		n	%
1	SA 88	7	23,33
2	A (75-87)	20	66,67

3	KA (62-74)	3	10,00
Total		30	100
Rata-Rata Std ±		68± 2.91	
Min-Max		62-88	

Keterangan:

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

KA = Kurang Aktif

Pada frekuensi data bermain peran dari 30 anak yang diteliti di TK AL-Hidayah Kalirejo Lampung Tengah, pada kategori Aktif sebesar 66,67 persen, sedangkan kategori sangat aktif sebesar 23,33 persen, dan hanya 10,00 persen dalam kategori kurang aktif.

**Tabel 4. Sebaran frekuensi data kemampuan berbahasa.**

No	Kategori	Total	
		n	%
1	SB 85	2	06,67
2	B (79-84)	16	53,33
3	S (73-78)	7	23,33
4	R (67-72)	5	16,67
Total		30	100.00
Rata-rata Std ±		69± 2.82	
Min-Max		67-85	

Pada frekuensi data kemampuan berbahasa dari 30 anak yang diteliti 53,33 persen anak dalam kategori baik, bahkan yang 23,33 persen anak masuk dalam kategori sedang dan hanya 16,67 persen dalam kategori rendah dan 06,67 persen dalam kategori sangat baik.

Setelah hasil perhitungan korelasi spearman rank didapat, kemudian dilihat juga keeratannya menggunakan pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, hasilnya menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara koefisien bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak dengan besaran nilai 0,801. Untuk mengetahui apakah koefisien ini signifikan atau tidak perlu dibandingkan dengan rho. Berdasarkan taraf kesalahan 5% nilai rho sebesar 0,475. Dari perhitungan  $p$  diperoleh tabel nilai 0,801 maka nilai tersebut jauh lebih

besar dari nilai  $p$  tabel ( $0,801 > 0,475$ ) dengan demikian  $H_0$  diterima. Jadi kesimpulannya terdapat hubungan antara frekuensi bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini.

## Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara koefisien bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiroh (2005) yang mengemukakan bahwa bermain peran merupakan kegiatan bermain yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan bahasa anak. Anak melakukan kegiatan bermain peran secara langsung seperti menirukan sebuah tokoh. Ketika anak menirukan sebuah tokoh anak akan mengekspresikan perasaan dan tingkah laku anak. Selanjutnya berdialog antar tokoh yang dilakukan anak saat kegiatan bermain peran berlangsung. Berbicara secara langsung yang dilakukan anak saat bermain peran, akan membiasakan anak berbicara langsung dengan teman sebaya, ikut berperan aktif dalam percakapan sehingga anak akan berkomunikasi secara langsung dan mendapatkan pembelajaran dari bermain peran sehingga menstimulus perkembangan kemampuan berbahasa pada anak.

Pembelajaran yang diberikan untuk anak harus sesuai dengan prinsip pengembangan bahasa untuk anak usia dini. Menurut Depdiknas (2007) berpendapat bahwa prinsip pengembangan bahasa harus sesuai dengan tema kegiatan. Sehingga anak dengan bebas mengungkapkan pikiran dan perasaan yang anak rasakan. Pembelajaran harus memprioritaskan pada kemampuan yang akan dicapai oleh anak, guru harus menciptakan sebuah pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan serta menggunakan bahasa yang baik agar mudah dimengerti oleh anak.

Belajar bahasa yang diberikan untuk anak usia dini dapat berupa kegiatan apapun yang biasanya

dilakukan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari. Menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan juga menstimulus perkembangan bahasa anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (2011), bahwa melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui beberapa kegiatan yang menyenangkan bagi anak diantaranya kegiatan bermain bersama. Anak-anak secara otomatis berinteraksi dengan temannya sambil bermain bersama, bercerita, maupun mendengar cerita, bermain peran seperti memerankan penjual dan pembeli atau guru dan murid dan sebagainya, bermain boneka tangan yang dimainkan dengan jari, anak berbicara mewakili boneka tersebut dan belajar dan bermain dalam kelompok. Guru dapat membantu mendorong perkembangan bahasa anak dengan menyediakan lingkungan yang penuh dengan kesempatan mengembangkan bahasa dengan cara memahami bahwa setiap anak memiliki dialek atau bahasa komunikasi yang tidak sama, sebab hal tersebut bisa anak lakukan untuk memperlihatkan identitas diri serta pengalaman-pengalaman dari keluarga dan masyarakat tempat anak tersebut tinggal.

Kemampuan berbahasa anak yang baik akan memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain baik lisan ataupun tertulis. Dengan berkomunikasi anak akan mendapatkan informasi baru sehingga pengetahuan anak akan bertambah. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Aisyah (2008) bahwa kemampuan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang meliputi mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa dapat distimulus melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak.

Mengingat bahwa hidup anak adalah bermain, bermain anak dapat dilakukan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang dapat mengembangkan imajinasi anak dan memberikan informasi baru bagi anak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Triharso (2013) yang menyatakan

bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberi informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Dengan bermain anak akan berinteraksi dengan lingkungannya dan mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan secara utuh. Dengan bermain anak mendapatkan kesenangan dan dengan bermain anak belajar tanpa paksaan.

Proses dalam bermain pada anak memberikan pembelajaran secara utuh karena anak pengalaman secara langsung dan anak ikut berperan aktif dalam bermain sehingga anak mendapatkan pembelajaran dan informasi baru dari bermain. Bermain memberikan kesenangan bagi anak sehingga anak tidak merasa bosan saat melakukan aktivitas bermain. Banyak cara bermain yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nadzifa (2015) bahwa salah satu metode yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini adalah dengan menggunakan metode bermain peran karena dengan menggunakan metode bermain peran anak akan secara langsung bermain menirukan sebuah tokoh sesuai dengan peran yang didapat, anak akan dibiasakan untuk berbicara atau berdialog secara langsung dalam sebuah bermain peran sehingga kemampuan berbahasa anak akan terstimulus dengan baik.

Bermain peran itu sendiri adalah sebuah kegiatan bermain memerankan sebuah tokoh yang bertujuan untuk mengekspresikan perasaan dan tingkah laku seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2003) bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan menghayati beragam perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya. Dalam metode bermain peran anak

dibebaskan untuk mengekspresikan keinginan serta tingkah laku seseorang. Membebaskan anak untuk berbicara dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Seorang yang terlibat langsung dalam kegiatan bermain peran dapat menggunakan kesadarannya. Kesadaran ini berbentuk imajinasi yang masih belum dapat ditangkap secara tetap oleh anak. Anak menggunakan kesadaran ini untuk menyusun perkembangan kemampuannya yang masih berusaha dipelajarinya hingga harapannya terpenuhi. Penerapan metode bermain bagi anak harus dilakukan semenarik mungkin agar anak merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti permainan tanpa ada paksaan. Hal ini senada dengan pendapat Nuraini (2010) ada beberapa tahapan bermain peran diantaranya adalah : 1.Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain. Saat awal permainan hendaknya guru memberikan pengarahan pada anak seperti tema apa yang akan dimainkan, bagaimana permainan yang akan dimainkan dan aturan-aturan dalam suatu permainan yang akan dilaksanakan. 2.Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk anak bermain, dengan menggunakan alat dan bahan saat bermain peran akan menciptakan suasana menjadi lebih menarik sehingga anak akan termotivasi dan tertarik dalam melakukan sebuah bermain peran. 3.Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersamasama. 4.Guru memberikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak mendapatkan masing-masing tugas dalam bermain peran dan masing-masing anak mempraktekan tugas yang sudah diberikan oleh guru sehingga dalam bermain peran semua anak mendapatkan peran dan ikut berperan aktif dalam permainan. 5.Guru sudah

menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain. 6. Anak bermain sesuai dengan perannya. 7. Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak, guru membantunya, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak. Anak dibebaskan untuk bermain karena dalam bermain peran ini anak sudah dijelaskan bagaimana aturan bermain dan sudah mendapatkan masing-masing peran yang akan dimainkan. Anak tinggal memerankan tokoh yang sudah didapat dan ikut berdialog aktif dalam memerankan sebuah tokoh. 8. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak. Guru akan mengumpulkan anak ketika sekiranya anak sudah selesai dalam bermain peran. Guru akan mengulas kembali apa saja yang sudah dilakukan anak saat bermain peran dan pembelajaran apa saja yang sudah didapatkan anak ketika bermain peran dengan menggunakan buku-buku cerita yang sudah disiapkan oleh guru. Metode bermain peran dapat diterapkan pada semua aspek perkembangan yang memiliki orientasi sentuhan, perubahan sikap dan tingkah laku anak, mempertimbangkan perasaan sendiri dan orang lain, membentuk keterampilan untuk menghadapi situasi sulit dan meningkatkan keterampilan untuk memecahkannya. Selain itu bermain peran dapat merangsang timbulnya beberapa aktivitas. Karena anak menikmati kegiatan bermain peran maka mereka akan lupa bahwa sesungguhnya melalui bermain peran juga sekaligus menguasai materi pelajaran yang secara tidak langsung terkait dengan ranah sikap dan keterampilan dan terbiasa untuk berdialog sesama teman sebaya. Tahapan-tahapan yang dilakukan bertujuan untuk menciptakan suasana bermain peran yang kondusif. Dengan tahapan yang benar maka permainan akan menjadi tersusun dan permainan akan berjalan sesuai harapan. Anak dapat bermain dan pembelajaran dapat terlaksana, sehingga pengembangan kemampuan berbahasa anak akan terstimulus dengan optimal.

Bermain peran merupakan hasil interaksi anak dengan lingkungan sekitar misalnya dengan teman sebaya dan lingkungannya. Mereka mendapatkan pengetahuan yang utuh dalam bermain peran. Dalam kegiatan bermain, guru memfasilitasi anak dengan menggunakan properti bermain peran yang sudah disediakan sebelumnya oleh guru dan anak berperan aktif dalam permainan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurani (2010) bahwa pengetahuan bukan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak karena individu dipandang sebagai pembelajar yang aktif membangun pemahamannya sendiri

Pemahaman yang anak bangun sendiri melalui kegiatan bermain mengajarkan anak untuk belajar berfikir dan berperan aktif dalam proses pembelajaran yang akan merangsang perkembangan kemampuan berbahasa pada anak dapat terlihat berkembang atau tidak berkembang jika anak dapat berkomunikasi dengan baik apabila sudah memperlihatkan karakteristik yang ditunjukkan anak setelah pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Menurut Susanto (2011) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata, lingkup kosakata yang diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, dan permukaan (kasar-halus) dan anak sudah dapat melakukan peran serta pendengar yang baik. Percakapan yang dilakukan oleh anak telah mencakup berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihat. Anak usia ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi. Anak sudah mampu untuk mengekspresikan ide anak melalui bahasa atau kata-kata yang sudah dimengerti orang lain.

Hasil Penelitian di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Swineford (2014) bahwa

Perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Penting untuk dicatat bahwa sosial lingkungan tidak terbatas pada orang tua saja tapi mencakup teman sebaya dan interaksi orang dewasa lainnya yang dihadapi anak di luar rumah. Lingkungan fisik dapat mempengaruhi perkembangan bahasa saat anak masih dalam masa pertumbuhan, mengingat otak mereka dengan cepat mengembangkan bahasa secara terus menerus.

Selanjutnya dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Cekaite (2014) bahwa penelitian ini telah meneliti keterlibatan anak-anak dalam keaktifan bahasa, yang secara khusus berfokus pada spontan bahasa, bermain dalam interaksi teman sebaya dalam lingkungan sekolah atau masyarakat untuk menuangkan gagasan atau imajinasi dan kreativitas dibangun bertujuan untuk membangun pengembangan bahasa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Erlinda (2015) bahwa kemampuan berbahasa sebagai pemenuh kebutuhan anak dalam mengekspresikan keinginan, penolakan dan perasaan menggunakan kata-kata, frase, kalimat berbicara dengan jelas. Pada fase ini anak mampu menjalin komunikasi dengan orang lain untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain, dengan kata lain bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan apa yang diinginkan dan yang tidak diinginkan oleh anak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahasa pada anak didapat melalui pembiasaan anak dalam berkomunikasi dengan teman sebaya atau lingkungannya. Interaksi secara aktif dengan orang lain akan memberikan informasi baru dan membiasakan anak untuk berbicara secara langsung. Perkembangan bahasa anak dapat distimulus dengan cara bermain yang menyenangkan salah satunya dengan bermain peran, karena dalam bermain peran anak akan dibiasakan untuk mengekspresikan perasaan dan berdialog aktif dengan begitu

perkembangan anak akan berkembang secara optimal.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada hubungan sangat kuat antara bermain peran dengan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK AL-Hidayah Kalirejo. Sub tema dokter-dokteran merupakan permainan yang paling efektif digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berbahasa karena dalam kegiatan bermain peran dokter-dokteran guru dapat lebih banyak menciptakan sebuah peran sehingga anak mendapatkan peran masing-masing. Ketika anak mendapatkan peran anak akan secara aktif menirukan sebuah tokoh, berdialog secara langsung dengan begitu pengembangan bahasa pada anak akan terstimulus dengan baik.

Keterbatasan penelitian ini adalah sampel yang diteliti terlalu banyak dengan jumlah guru yang hanya berjumlah dua orang sehingga sulit untuk mengkondisikan anak saat pembelajaran berlangsung dengan metode bermain peran.

### **Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran (i) bagi guru, diharapkan dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain, salah satunya dengan bermain peran dan dapat meningkatkan lagi kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan aktivitas bermain peran. (ii) bagi kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. (iii) bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengkondisikan anak dalam

pembelajaran dengan metode bermain peran dengan cara mengelompokkan anak sehingga anak akan lebih terkondisikan saat pembelajaran berlangsung.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, S. 2008. *Pengembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Swineford, L. 2014. *A review of literature in early childhood communication disorders..* [Online]. Tersedia di <https://scihub.cc/https://doi.org/10.1016/j.lingua.2017.07.007>. [diakses 7 November 2017].
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenaga Perguruan Tinggi.
- Musfiroh, T. 2005. *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi direktorat Pembinaan Pendidikan dan Ketenagakerjaan Perguruan Tinggi.
- Nurani dan Bambang, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Nuraini, Y. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Nadzifa, H. 2016. Kegiatan Bermain Peran Makro dalam Upaya Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Aisyah Hadimulyo Metro Barat Tahun Ajaran 2015/2016. [jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIP](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIP) [diakses 3 November 2017].
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Erlinda, P. E. 2015. Hubungan kegiatan bermain peran makro dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK kartika II-26 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016. [jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIP](http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JIP) [diakses 5 November 2017].
- Cekaite, A. 2014. *Microgenesis of language creativity: Innovation, conformity and incongruence in children's language play*. [Online]. Tersedia di <https://scihub.cc/https://doi.org/10.1016/j.lingua.2017.01.007>. [diakses 7 November 2017].
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Suyanto, S. 2005. *Pembelajaran untuk anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, M. 2003. *Bermain, Main dan Permainan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yunita. 2016. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Bermain Peran pada Kelompok B PAUD Wijaya Kusuma Kelurahan Waytaan Teluk Betung Timur Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. <http://digilib.unila.ac.id/23899/>. [diakses 3 November 2017]