

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa yang dimulai dari pendidikan dalam keluarga dan pendidikan yang diperoleh dari pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan anak usia dini mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan aspek perkembangan, meliputi aspek nilai agama moral, motorik kasar dan halus, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Panji Hermoyo, 2014). Indikator yang sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini adalah aspek bahasa, karena dengan kemampuan bahasa yang baik adalah salah satu cara berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut teori belajar, kemampuan bahasa yang baik melalui 3 proses yaitu, mengetahui suara bunyi, menirukan kalimat dan mengungkapkan kata atau kalimat dengan makna yang benar (Siska, 2011). Kemampuan berkomunikasi bertujuan supaya anak mampu mengutarakan pikiran dan perasaan melalui interaksi verbal maupun nonverbal serta dapat berbicara secara jelas dan efektif dalam berinteraksi, baik dengan teman-temannya maupun dengan orang yang lebih dewasa (Siska, 2011). Kesiapan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain juga sebagai bentuk perkembangan bahwa berkomunikasi mempunyai aturan

dan fungsi yang harus dijaga. Dalam hal ini, anak mulai belajar tentang adab, etika, dan memaknai sebuah kata atau kalimat ketika berkomunikasi. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi di usia dewasa tergantung stimulasi bahasa dalam kemampuan berkomunikasi sejak anak usia dini.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, *Role Playing* atau bermain peran dapat dikatakan sebagai salah satu upaya menstimulasi kemampuan berkomunikasi melalui percakapan, pendengaran serta gerakan untuk menyampaikan ide-ide, mengekspresikan diri dalam bentuk memerankan sebuah tokoh. Menurut Sanjaya (2007) metode *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode belajar anak melalui kegiatan memerankan sebuah tokoh, kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi atau yang akan datang dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif) yang disesuaikan (Siska, 2011). Sujana (2005) mengemukakan tujuan *Role Playing* adalah menghayati peran dengan cara mengungkapkan perasaan, bertanggung jawab, berani mengambil keputusan dan berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalah secara spontanitas (Andriani, 2013).

Pada Kelompok A khususnya di TK Pertiwi Kemiri Kecamatan Sumpiuh, semester genap Tahun Ajaran 2024-2025 dengan jumlah peserta didik 18 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan usia 4 – 5 tahun, dimana peserta didik masih dalam kategori rendah atau belum mampu berkomunikasi dengan baik dan cenderung pasif, baik dengan teman-temannya maupun dengan guru. Dari jumlah 18

peserta didik, yang masih jauh dari standar perkembangan dalam kemampuan berkomunikasi ada 12 anak (sekitar 66,66%). Dari hasil diatas, maka peneliti mengambil sebuah tindakan dari permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Permasalahan ini tidak terlepas dari kurangnya wawasan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan menarik, penguasaan materi maupun penguasaan kelas. Oleh karena itu, peneliti mengambil tindakan untuk melakukan tindakan kelas menggunakan metode *Role Playing* pada Kelompok A di TK Pertiwi Kemiri Kecamatan Sumpiuh, dengan harapan dapat melakukan perubahan positif yang lebih baik dan dapat mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi anak.

### **B. Rumusan Masalah**

Memperhatikan dari latar belakang dan fokus masalah, maka Peneliti merumuskan penelitian tersebut.

``Apakah dengan metode *Role Playing* dapat mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi pada Kelompok A di TK Pertiwi Kemiri Kecamatan Sumpiuh Tahun Ajaran 2024-2025 ?``

### **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada 2 tujuan yaitu tujuan khusus dan tujuan umum.

Selain tujuan khusus penelitian ini juga mempunyai tujuan secara umum, antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan anak untuk berekspresi dan berimajinasi.
2. Memberikan kesempatan anak untuk menirukan dalam gaya berbicara dan gerak tubuh.
3. Merangsang anak untuk berfikir, menyampaikan pendapat, ide-ide, memberikan alasan, dan memecahkan masalah.
4. Belajar bersosialisasi baik dengan teman-temannya maupun dengan orang dewasa.
5. Tampil lebih percaya diri.

Tujuan khusus dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi dengan metode *Role Playing* pada Kelompok A di TK Pertiwi Kemiri Kecamatan Sumpiuh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tidak hanya semata-mata untuk memenuhi tugas mata kuliah Metode Penelitian Pendidikan, akan tetapi pelaksanaan penelitian ini tindakan kelas dapat dirasakan oleh beberapa pihak, antara lain :

Manfaat bagi peneliti, antara lain :

1. Menambah wawasan tentang metode *Role Playing* atau bermain peran pada anak usia dini.
2. Dapat menemukan pembelajaran yang relative menyenangkan dan menarik pada anak usia dini.
3. Menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

Manfaat bagi anak, antara lain :

1. Kemampuan berkomunikasi anak semakin lancar.
2. Anak mampu untuk memahami perasaan dan menghargai teman.
3. Anak lebih senang bersosialisasi.
4. Anak lebih percaya diri
5. Anak mendapatkan kosa kata baru yang lebih banyak.

Manfaat bagi guru, antara lain :

1. Kemampuan mengajar dan penguasaan materi, kelas dan metode pembelajaran yang semakin baik.
2. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini.
3. Mempererat atau menumbuhkan hubungan baik atau kemistri antara guru dengan murid.
4. Dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Manfaat bagi sekolah, anantara lain :

1. Sekolah memiliki guru yang berkompeten.
2. Sekolah memiliki guru yang professional dalam memberikan pembelajaran.
3. Sekolah dapat menampilkan bakat anak dalam bermain peran pada acara pentas seni sekolah atau pada lomba.
4. Mendapat kepercayaan dan dukungan dari wali murid atau dari masyarakat.
5. Menambah kredibilitas sekolah.

Manfaat bagi orang tua atau wali murid, antara lain :

1. Orang tua merasa senang karena anak-anaknya belajar dengan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.
2. Menjalin hubungan baik dengan guru dan sekolah dan menghargai kemampuan guru.
3. Orang tua merasa anak-anaknya belajar dengan optimal.

