

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Bahasa Anak Usia dini

1. Pengertian Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Pada manusia bahasa yang merupakan suatu system symbol untuk untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan system aturan. Dengan daya cipta tersebut maka manusia dapat menciptakan berbagai kalimat yang bermakna dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti.

Yusuf (dalam yeni , 2005:76) menyatakan bahwa bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. dalam pengertian ini tercakup semua cara berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau symbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan mimik muka.

Badudu (dalam Nurbiana,2007: 1.11) menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Bahasa sebagai suatu system lambang bunyi yang bersifat

arbiter (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat sopan santun. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa merupakan suatu sistem lambang yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh anggota masyarakat yang bersifat arbitrer dan manusiawi.

Bromley (dalam Nurbiana ,2007:1.11) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Symbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan symbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi symbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikirnya.

Menurut Santrock (2002:178) bahasa ialah suatu sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. pada manusia, bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sebuah system aturan.

Bromley (dalam dalam Nurbiana ,2007:1.19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan bicara. Bahasa merupakan suatu system tata bahasa yang relatif rumit dan bersifat sistematis,

sedangkan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata.

Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca informasi sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

2. Tahap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Manusia berinteraksi satu dengan yang lain melalui komunikasi dalam bentuk bahasa. Komunikasi tersebut terjadi baik secara verbal maupun non verbal yaitu dengan tulisan, bacaan dan tanda atau simbol. Berbahasa itu sendiri merupakan proses kompleks yang tidak terjadi begitu saja. Manusia berkomunikasi lewat bahasa memerlukan proses yang berkembang dalam tahap-tahap usianya.

Santrock (2002:184) pada beberapa bulan pertama kehidupan, bayi memperlihatkan suatu respons yang mengagumkan terhadap suara atau bunyi yang keras. Kemudian, pada usia 3 hingga 6 bulan, bayi memperlihatkan suatu minat akan suatu suara, bermain air liur, dan merespons terhadap suara. Selama 3 hingga 6 bulan berikutnya, bayi mulai mengoceh, mengeluarkan suara seperti “goo-goo” dan “ga-ga”. Permulaan mengoceh ditentukan khususnya oleh kematangan biologis, bukan oleh penguatan (reinforcement), pendengaran, atau interaksi pengasuh bayi.

Vygotsky (dalam Santrock, 2002: 241) mengatakan bahwa bahasa dan pemikiran mulanya berkembang sendiri-sendiri, tetapi pada akhirnya bersatu. Ada dua prinsip yang mempengaruhi penyatuan pemikiran dan bahasa. Pertama, semua fungsi mental memiliki asal usul eksternal atau sosial. Anak-anak harus menggunakan bahasa dan mengkomunikasikannya kepada orang lain sebelum mereka berfokus ke dalam proses-proses mental mereka sendiri. Kedua, anak-anak harus berkomunikasi secara eksternal dalam menggunakan bahasa selama periode waktu yang lama sebelum transisi dari kemampuan kemampuan berbicara secara eksternal ke internal secara langsung.

Widodo (wordpress 2009) membagi perkembangan bahasa dalam 3 tahap : (1) Tahap pralinguistik yaitu usia 0-3 bulan, bunyinya di dalam (meruku) dan berasal dari tenggorok kemudian usia 3-12 bulan, meleter, banyak memakai bibir dan langit-langit, misalnya ma, da, ba. (2) Tahap protolinguitik yaitu usia 12 bulan-2 tahun, anak sudah mengerti dan menunjukkan alat-alat tubuh. Ia mulai berbicara beberapa patah kata (kosa katanya dapat mencapai 200-300). (3) Tahap linguistic yaitu usia 2-6 tahun atau lebih, pada tahap ini ia mulai belajar tata bahasa dan perkembangan kosa katanya mencapai 3000 buah.

Santrock (2002:178) system aturan bahasa mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, sematik, dan pragmatik. Morfologi mengacu kepada

ketentuan-ketentuan pengkombinasian morfem. Morfem ialah rangkaian bunyi-bunyian yang memberikan makna kepada apa yang kita ungkapkan dan didengar. Sintaksis melibatkan bagaimana kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang dapat diterima. Suatu konsep yang berkaitan erat dengan sintaksis ialah tata bahasa (grammar) gambaran formal tentang ketentuan-ketentuan sintaksis. Semantik mengacu kepada makna kata dan kalimat. Perangkat terakhir ketentuan-ketentuan bahasa meliputi pragmatic kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Santrock, Leaner & Hultsch (dalam Mar'at, 2009: 140) Tabel tahap-tahap perkembangan bahasa :

| Tahap | Usia/Bulan | MLU | Karakteristik | Kalimat khas |
|-------|------------|---------|---|--|
| I | 12 – 26 | 1 – 2 | Perbendaharaan kata terdiri atas kata benda dan kata kerja, dengan sedikit kata sifat dan kata bantu | “ dada Mama “ , “ dada Papa ” , “ Anjing besar “ |
| II | 27 – 30 | 2 - 2,5 | Kalimat-kalimat anak lebih kompleks, kata majemuk terbentuk, mereka menggunakan preposisi, kata kerja tak beraturan, tensisi, bentuk majemuk. | “boneka tidur”, “Mereka cantik”, “Susu habis” |
| III | 31 – 34 | 2,5 – 3 | Muncul pernyataan-pernyataan “Ya-tidak”, “siapa, apa, dimana”, | “Ayah pulang”, Susi ngga mau |

| | | | | |
|----|---------|-----------|---|--|
| | | | kata-kata negative (tidak) dan kata-kata imperative (perintah-permohonan) digunakan. | susu” |
| IV | 35 – 40 | 3 – 3,75 | Pembendaharaan kata meningkat, penggunaan tata bahasa lebih konsisten, mengaitkan kalimat yang satu di dalam kalimat yang lain. | “Itumobil yang Ibu beli untukku”, Ku kira itu merah” |
| V | 41 – 46 | 3,75 – 50 | Kalimat lebih kompleks dengan menggabungkan 2 atau lebih kalimat, kalimat-kalimat sederhana dan hubungan-hubungan proposisi terkoordinasi | “Aku ke rumah Bob dan makan es krim”, Aku mau kelinci karena lucu” |

Pada mulanya bahasa anak-anak bersifat egosentris, yaitu bentuk bahasa yang lebih menonjolkan diri sendiri, berkisar pada minat, keluarga, dan miliknya sendiri. Menjelang akhir masa anak-anak awal, percakapan anak-anak berangsur-angsur berkembang menjadi bahasa sosial. Bahasa sosial dipergunakan untuk berhubungan, bertukar pikiran dan mempengaruhi orang lain (Mar’at, 2009: 141)

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa awal tahap perkembangan bahasa anak dimulai dari celotehan anak dan vokalisasi sejak dilahirkan. Secara bertahap kemampuan

anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara hingga mengekspresikan dengan komunikasi dan anak mengetahui tentang fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik bahasa.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa merupakan salah satu elemen terpenting dalam perkembangan berfikir. Hampir tidak mungkin manusia berfikir tanpa bahasa dan melalui bahasa. Bahasa pula yang dapat membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Menurut Santrock (2002:180) faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa adalah pengaruh biologis, pakar bahasa Noam Chomsky (dalam Santrock, 2002:180) yakni manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa pada suatu waktu tertentu dan dengan cara tertentu. Dia mengatakan bahwa anak-anak dilahirkan ke dunia dengan alat penguasaan bahasa (*language acquisition device, LAD*), suatu keterikatan biologis yang memudahkan anak untuk mendeteksi kategori bahasa tertentu, seperti fonologi, sintaksis, dan semantik. Ialah suatu kemampuan tata bahasa bawaan yang mendasari semua bahasa manusia.

Faktor kedua adalah pengaruh perilaku dan lingkungan. Menurut Santrock (2002: 182) para pakar perilaku (*behaviorist*) memandang bahasa sama seperti perilakunya, misalnya duduk, berjalan, atau berlari.

Roger Brown (dalam Santrock, 2002: 183) mencoba membuktikan bilamana orang tua mengajarkan anak-anak mereka berbicara dengan menggunakan tata bahasa yang benar. Ia menemukan bahwa orangtua kadang tersenyum dan memuji anak-anak mereka atas kalimat yang mereka sukai, tetapi mereka juga mengajarkan kalimat-kalimat yang tidak sesuai dengan tata bahasa yang benar.

Ernawuian (2005:49) bahasa anak mulai menjadi bahasa orang dewasa setelah anak mencapai usi 3 tahun. Pada saat itu ia sudah mengetahui perbedaan antara saya, kamu, dan kita.

Pada usia 4-6 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-peranyaan dari anak dengan kemampuan bahasanya. Kemampuan anak akan terus berkembang sejalan dengan intensitas anak pada teman sebayanya. Hal ini mengimplikasikan perlunya anak memiliki kesempatan yang luas dalam menentukan sosialisasi dengan teman-temannya.

B. Metode Bermain peran

1. Metode bermain peran Di Taman Kanak-kanak

Pembelajaran yang sebaiknya diberikan di Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik artinya memiliki unsur menyenangkan bagi anak untuk dapat terus diikuti. Sehingga, anak mempunyai motivasi untuk terus mengikuti proses

pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang sesuai dengan suasana yang terjadi pada diri anak sehingga anak memiliki perhatian yang lebih. Oleh sebab itu guru harus mempunyai seni tersendiri dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian, menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak.

Menurut Rachmawati (2007: 31), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkam imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Hurlock (1997: 329) bermain peran adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Tujuan bermain peran di Taman Kanak-kanak (TK) menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak Depdiknas (dalam Nurbiana dhien,dkk.2007:7.33) adalah melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, melatih daya konsentrasi pada anak, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Paul Barron (2009: 60) mengatakan bahwa tujuan bermain peran menggunakan kemampuan bahasa dan acting untuk mengeksplorasi serta membawa suasana, menciptakan dan mempertahankan peran-peran dramatis.

Sedangkan menurut Nurbiana dhien,dkk (2007: 7.33) secara eksplisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, anak memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan presepsinya serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Maka dapat ditarik kesimpulan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam berkomunikasi, mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

2. Kegiatan bermain peran

Kegiatan pembelajaran dengan metode penyampaian untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, serta metode bercerita akan membuat anak merasa bosan dan anak tidak dapat mengekpresikan dirinya sendiri. Potensi anak akan berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diterimanya. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mengalami sendiri

proses belajar dengan memerankan tokoh-tokoh sehingga anak dapat mengekspresikan dirinya sendiri.

Menurut Rachmawati (2007: 31), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkam imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Pendidik dapat berimprovisasi dan mengembangkan sendiri dengan cara menerapkan kepada anak sesuai dengan kondisi dan lingkungannya. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan sebagai berikut, bermain peran tentang keluargaku, mengklasifikasikan anggota keluarga dan lingkungan keluarga.

Hamzah (2012: 26) bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia social dalam memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Bermain peran ada dua macam yaitu makro dan mikro. Bermain peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (tema

sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan pilihan praakademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan orang lain. sedangkan bermain peran mikro anak memegang atau menggerak-gerakan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Moeslichatoen (1999:192) bermain drama membantu anak menggunakan kata-kata secara personal dan nyata. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan jenis permainan edukatif karena media dalam bermain peran dapat dimainkan oleh anak-anak dan bermain peran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa anatara lain dengan beberapa kegiatan yang dilakukan di dalam kelas seperti memerankan tokoh seorang ayah atau ibu.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Menurut Nurbiana (2007:7.34) 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 mari kita ikuti langkah-langkah bermain peran di TK sebagai berikut:

- a. Anda telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- b. Anda menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, anda dapat member contoh satu peran
- c. Anda memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
- d. Jika bermain peran untuk pertama dilakukan, sebaiknya guru sendiri memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- e. Anda menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut)
- f. Anda menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan
- g. Anda menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai
- h. Anda menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum
- i. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain

Langkah-langkah bermain peran menurut Sanjaya (2007; 159) adalah sebagai berikut :

a. Persiapan bermain peran

Guru menentukan tema, menjelaskan masalah dalam situasi yang akan diperankan.

Guru menetapkan pemain yang akan terlibat.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.

b. Pelaksanaan bermain peran

Role playing sudah mulai dipertunjukkan.

Anak yang tidak ikut berperan menjadi penonton yang aktif.

c. Penilaian bermain peran

Penilaian dilakukan oleh guru pada saat adegan

Sesuai dengan langkah-langkah yang dikemukakan, paling tidak guru bertanggung jawab pada tahap-tahap awal untuk memulai langkah-langkah bermain peran, dan segera keterlibatan guru dikurangi setelah memasuki tahap pemeranan dan diskusi. Disinilah peran aktif anak sangat dituntut.

4. Kelebihan Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki beberapa kelebihan yaitu anak akan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran, anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, anak lebih dapat berinteraksi sosial dengan kelompoknya, dan kosa kata yang anak dapat akan bertambah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan teknik yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Bermain peran merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dimaksud, karena dalam teknik pembelajaran ini siswa akan terlihat aktif dan fokus terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2007: 158) terdapat beberapa kelebihan teknik bermain peran (*role playing*) sebagai teknik mengajar, antara lain :

- a. *Role playing* dapat digunakan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya;
- b. *Role playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui teknik ini siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang ditampilkan;
- c. *Role playing* dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa;
- d. Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematic;
- e. *Role playing* dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Mansyur (dalam Syaiful Sagala. 2012:213) metode bermain peran mempunyai kebaikan-kebaikan antara lain ialah: (a) murid melatih untuk dirinya melatih, memahami, dan mengingat bahan yang didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama. (b) murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. (c) bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul dan timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan jadi pemain yang baik kelak. (d) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. (e) murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. (f) bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

5. Kelemahan Bermain Peran

Kelemahan teknik bermain peran (*role playing*) menurut Sanjaya (2007: 158) antara lain :

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui *role playing* tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan;
- b. Pengelolaan yang kurang baik, sering *role playing* dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan;
- c. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan *role playing*.

Syaiful Sagala (2012:213) metode bermain peran mempunyai kelemahan-kelemahan, antara lain: (a) sebagian besar anak tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang aktif. (b) banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan. (c) memerlukan tempat yang cukup luas. (d) kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

6. Hubungan Antara metode Bermain Peran Dengan Peningkatan Kemampuan berbahasa

Hubungan antara bermain peran dengan kemampuan berbahasa sangat erat, karena dalam kegiatan bermain memerlukan sarana komunikasi yaitu bahasa.

Dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain merupakan "laboratorium bahasa" buat anak-anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap satu dengan yang lain, berargumentasi, menjelaskan, dan meyakinkan. Jumlah kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka dapat menemukan kata-kata baru (Sudrajad M., 2006 : 7).

Menurut Isenberg dan Jalongo (dalam Hartati 2005:95), mengungkapkan bahwa salah satu manfaat bermain peran adalah mendukung pertumbuhan dan perkembangan bahasa, karena :

- a. Dalam bermain dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infleksi (perubahan nada/suara), dan bahasa komunikasi yang tepat.
- b. Selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula.

- c. Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan.
- d. Melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi, dan struktur bahasa.

Smilansky (dalam Yeni dan Euis, 2005:76) menemukan fungsi utama bahasa pada anak-anak yaitu: meniru ucapan orang dewasa, membayangkan situasi, terutama dialog, dan mengatur permainan. Tiga fungsi berbahasa ini dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita dan puisi.

Menurut Slamet Suyanto (2005:172) melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan melatih anak berkomunikasi melalui berbagai setting seperti berikut: (a). Kegiatan bermain, biasanya anak-anak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama (b). Cerita, baik mendengarkan anak bercerita maupun menyuruh anak untuk bercerita (c). Bermain peran, seperti memerankan penjual dan pembeli, guru dan murid, orangtua dan anak. (d). Bermain boneka, seperti boneka tangan yang dapat dimainkan dengan jari (*fingerplay*) dimana anak berbicara mewakili boneka tersebut (e). Belajar dan bermain dalam kelompok (*cooperative play and cooperative learning*).

Yusep (2012:39) manfaat bermain peran mengembangkan bahasa dan intelektual, simak obrolan anak saat bermain peran. Kita akan terkejut dan terpesona karena ternyata banyak kosakata baru yang ia kuasai.

Dari pendapat-pendapat tersebut diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

Menurut Departemen Agama RI (2004:50) penilaian merupakan usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh, tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran. Cara pencatatan hasil nilai harian dilaksanakan sebagai berikut:

- : Untuk anak yang perilakunya belum sesuai dengan apa yang diharapkan
- ✓ : Untuk anak yang berada pada tahap proses menuju apa yang diharapkan.
- : Untuk anak yang perilakunya melebihi dengan apa yang diharapkan dan sudah dapat menyelesaikan tugas melebihi yang direncanakan oleh guru.

Prosedur penilaian harian menurut pedoman penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembina TK (2010) catatan hasil penilaian perkembangan anak dicantumkan pada kolom pada penilaian di RKH, sebagai berikut :

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti dalam melaksanakan tugas selalu dibantu oleh guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★

Anak yang sudah berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapat dua bintang ★★

Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★★★

Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda empat bintang ★★★★

Lebih lanjut menurut Depdiknas (2004: 6) cara penilaian hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- : Dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak melakukan/ menyelesaikan tugas selalu dengan bantuan guru
- ✓ : Dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak mampu melakukan atau menyelesaikan tanpa bantuan guru
- : Artinya kemampuan anak cukup

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian diatas peneliti menggunakan penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat pembinaan TK (2010) yaitu menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti dalam melaksanakan tugas selalu dibantu oleh guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★

Anak yang sudah berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapat dua bintang ★★

Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★★★

Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda empat bintang ★★★★

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Pengembangan metode bermain peran bertujuan mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dalam berbahasa, mengerti arti kata ganti aku, saya, dia, mereka, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan dengan kalimat kompleks, dan dapat memecahkan masalah dengan berdialog serta meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Dengan menggunakan metode bermain peran anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat menambah pembedaharaan kata untuk mengembangkan kemampuan berbahasa.

Indikator yang akan digunakan dalam meneliti kemampuan bahasa anak usia dini melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TK Aisyiah Kec.Bulakamba Kab.Brebes diambil dari buku belajar dan pembelajaran di taman kanak-kanak diambil dari penialaian perkembangan bahasa anak (Anita Yus, 2011:52) :

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

| | Indikator |
|----|---|
| 1. | Berbicara lancar dengan kalimat sederhana |
| 2. | Mengekspresikan diri melalui dramatisasi |
| 3. | Menggunakan kata ganti (aku, saya, kamu, dia) |
| 4. | Dapat menggunakan bahasa isyarat seperti anggukan kepala, gerakan tubuh, tangan, dan mata |

Dari indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa:

Anak mampu berbicara lancar dan anak mengetahui arti dari kata ganti aku, saya, mereka., dia serta perbendaharaan kata yang dimiliki anak bertambah semakin banyak serta menambah rasa percaya diri anak.

Contoh sebagai berikut:

“ dia kemarin maen ke rumah ku “

“ bu guru, saya mau pinjam pensil “

Guru memberikan tugas kepada anak-anak untuk bermain peran di depan kelas. Sebelum memulai bermain peran, guru menjelaskan terlebih dahulu dan memberi tokoh kepada anak-anak yang akan bermain peran. Guru mencontohkan terlebih dahulu agar anak mengerti peran apa yang akan diperankan oleh anak-anak.

D. Kerangka Berfikir

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia.

Thaiss (dalam Nurbiana dhien,2007:1.20) mengemukakan bahwa anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka mendapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya, menggambarannya, dan memanipulasinya.

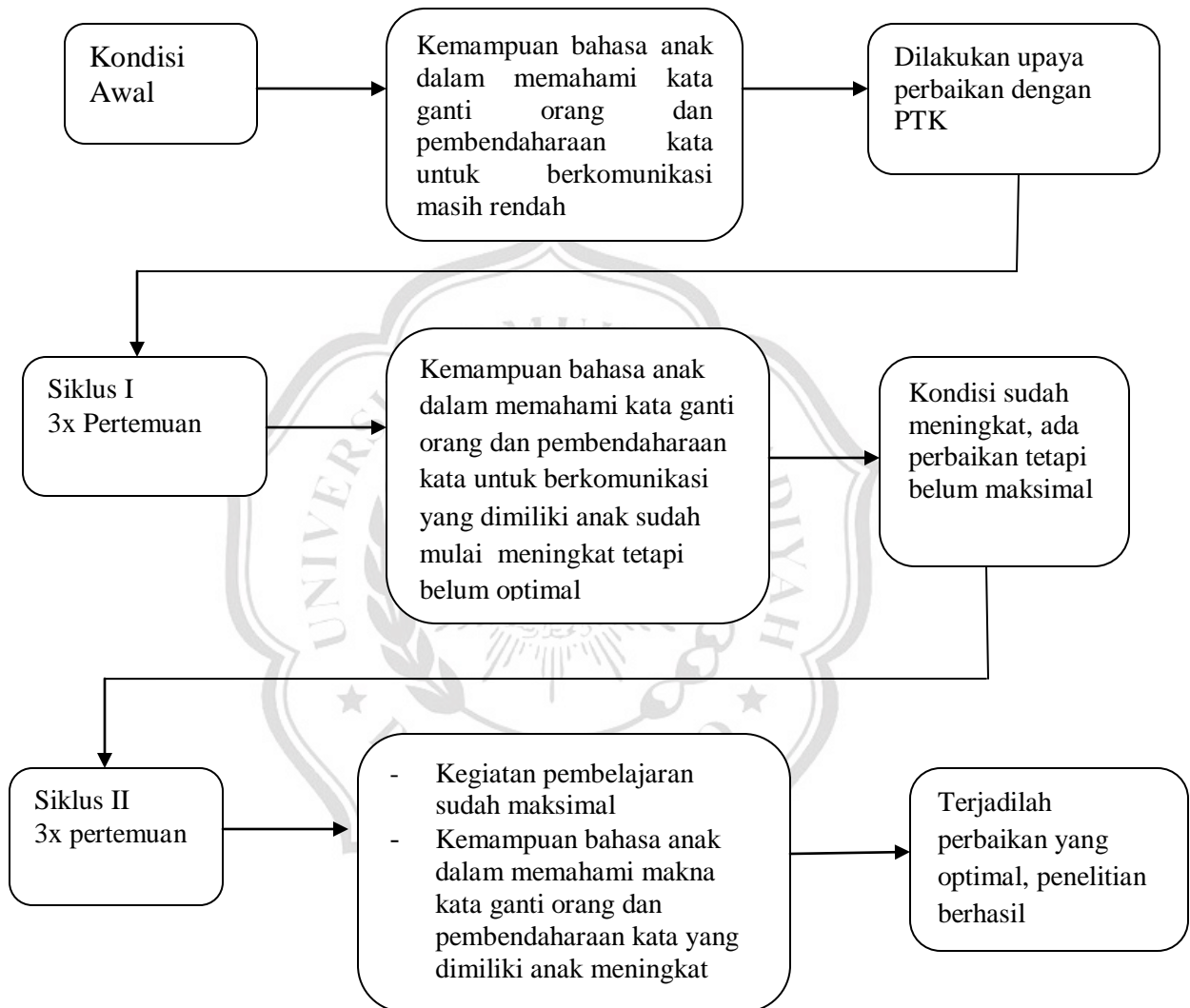
Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pada kondisi awal pembelajaran di TK tersebut yang masih terkesan membosankan. Kurangnya interaksi antara guru dan kemampuan bahasa anak menjadi tidak optimal.

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti memulai penelitian dengan melaksanakan siklus I dan metode yang digunakan adalah metode bermain peran. Anak terlihat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Pembelajaran yang diawali pada siklus I mengalami peningkatan dalam berbahasa walaupun masih belum begitu optimal akan tetapi anak terlihat senang mengikuti pembelajaran yang diberikan peneliti.

Setelah siklus I dilakukan melalui 3x pertemuan, ternyata hasil belajar yang dicapai belum maksimal sehingga peneliti mengulang kembali penelitiannya menggunakan siklus II yang dilakukan 3x pertemuan dengan metode yang sama.

Pada pemakaian media ini hasil belajar yang diperoleh anak ternyata semakin meningkat sehingga peningkatan bahasa pada anak meningkat maksimal dan optimal sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 bagan kerangka berfikir penelitian tindakan kelas

Dari bagan kerangka berpikir di atas, peneliti berasumsi untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak di TK Aisyiah Kec. Bulakamba Kab. Brebes tahun ajaran 2012-2013.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir, hipotesis dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B TK Aisyiah Bustanul Athfal Kluwut Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2012-2013.

