

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelas 2 SD Negeri 060826 Kec. Medan Area

¹ Rizka Fadhilah Priono , ² Juni Mellyani Hasibuan , ³ Zulhijjah Febriyani Sitepu , ⁴ Syahrial

¹⁻⁴ Universitas Negeri Medan

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: rizkafadhilahpriono@gmail.com

Abstract. *This research aims to find out how role-playing games can be used to support language development in children aged 6 to 7 years. The research method used is an experimental method, where the population in this research is all second grade elementary school students. The technique used in this research is by Using observation and data collection techniques using role-playing questionnaires was very effective and efficient in class II elementary school because from the results of planning, implementation and observation, success reached 90%, that role-playing can improve students' vocabulary, communication and linguistics*

Keywords: *Role Playing, Language, Language Development*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan bermain peran dapat digunakan untuk menyokong perkembangan bahasa pada anak usia 6 hingga 7 tahun, Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen, yang dimana populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Teknik yang digunakan di penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan pengumpulan data dengan menggunakan angket bermain peran sangat efektif dan efisien dilakukan pada kelas II SD karena dari hasil perencanaan, pelaksanaan, dan pemngamatan diperoleh keberhasilan mencapai 90% bahwasanya dengan bermain peran dapat meningkatkan kosa kata, komunikasi dan linguistic anak didik.

Kata kunci : *Bermain Peran, Berbahasa, Perkembangan Bahasa*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Di tingkat dasar, proses pembelajaran bahasa memiliki peran krusial dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan pemahaman anak-anak. Anak-anak kelas 2 di Sekolah Dasar merupakan salah satu kelompok usia yang sedang mengalami fase penting dalam pembelajaran bahasa.

Metode pembelajaran berbahasa memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan penggunaan bahasa pada anak-anak. Beberapa metode yang telah diterapkan dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar antara lain metode konvensional, metode bermain peran, metode bercerita, dan metode berbasis proyek. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus memfokuskan pada pengaruh metode pembelajaran berbahasa pada anak kelas 2 SD.

Dalam konteks tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam pengaruh metode pembelajaran berbahasa terhadap kemampuan berbahasa pada anak kelas 2 SD. Dengan memperhatikan perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak-anak pada usia

ini, pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi besar terhadap hasil pembelajaran yang optimal.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada para pendidik dan calon pendidik dalam mengambil kebijakan dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa pada anak-anak kelas 2 SD. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar dapat terus dilakukan melalui pendekatan yang terukur dan berbasis bukti.

Dengan melihat latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman kita tentang pentingnya metode pembelajaran berbahasa dalam proses pendidikan anak usia ini.

KAJIAN TEORITIS

Pada awal kelahiran seorang anak sudah melakukan komunikasi. Mengungkapkan keinginannya melalui tangisannya pada saat masih bayi. Seiring bertambahnya usia anak, cakupan hubungannya dengan orang lain semakin luas, sehingga diperlukan keterampilan komunikasi. Ciri-ciri Pembelajaran yang ada di dalam Pestalozzi (Hartati, 2005: 40-41) memfokuskan pembelajaran hanya pada tiga kategori pengembangan keterampilan: bunyi, bentuk, dan angka. Karena Pestalozzi mengasumsikan bahwa kosakata anak menyangkut berbagai aspek seperti keterampilan komunikasi, maka kategori perkembangan bicara mengharuskan anak diberikan insentif dan saran untuk pengembangan kosakata.

Bermain berasal dari kata “main” yang berarti bermain-main (dengan atau tanpa peralatan tertentu) untuk pemenuhan diri. Dunia anak merupakan dunia bermain (children’s play), sehingga permainan merupakan hal yang sangat menyenangkan dan menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan aktivitas terpenting dalam kehidupan seorang anak. Saat anak-anak bermain, mereka bermain dengan serius. Bagi anak-anak, kegiatan bermain merupakan bagian dari kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, orang tua tidak perlu khawatir jika melihat anaknya banyak bermain di sekolah atau madrasah. Hal ini dikarenakan guru mungkin saja menggunakan metode pembelajaran sambil bermain. Sebagaimana yang kita ketahui di dunia anak-anak adalah dunia bermain, jadi biarkan mereka bermain.

Melalui metode pembelajaran role play, anak-anak dilatih untuk mengungkapkan ide-ide, harapan, dan aspirasinya sesuai imajinasinya dalam batasan cerita dan peran yang sudah ditentukan. Metode role play juga memberikan suasana baru bagi anak-anak dalam proses pembelajaran, yang dimana proses pembelajaran dilakukan dalam suasana bermain-main tanpa dibebani tugas-tugas perkembangan. Pada Moeslichatoen (2004: 32) menekankan bahwa

Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat melatih kemampuan berbahasanya dengan mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata, menambah kosa kata, dan berbicara sesuai tata bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal di atas maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “bagaimana menjelaskan penggunaan metode role-playing dan apakah role-playing berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa pada anak kelas 2 SD.

Aspek perkembangan bahasa meliputi:

- 1) Pemahaman bahasa reseptif (meliputi kemampuan memahami cerita, perintah, kaidah, dan kenikmatan membaca);
- 2) Mengekspresikan bahasa (bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, mengetahui literasi (meliputi kemampuan mengungkapkan perasaan, pikiran, dan keinginan dengan bercerita);
- 3) Literasi (memahami hubungan antara bentuk huruf dan bunyi; meniru bentuk huruf; dan memahami kata-kata dalam cerita) (Permendikbud, 2014). Menggunakan pemerolehan bahasa Secara teori, perkembangan bahasa anak dapat dimaksimalkan dengan cara: Memberikan teladan yang positif, memberi semangat, dan menciptakan rutinitas yang ramah anak (Aisyah, 2019).

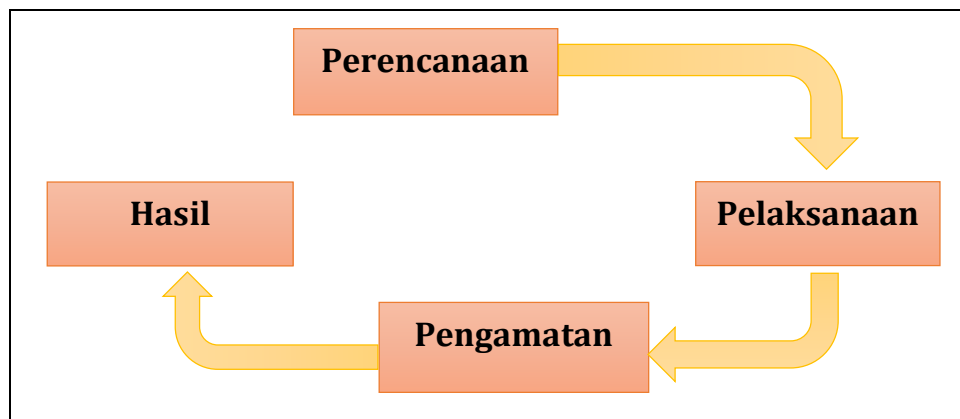
Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat teoritis dan praktis yang signifikan. Mengingat keunggulan teoritik tersebut, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi minimal dalam penguatan teori penerapan metode bermain peran (role-playing) terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak. Manfaat praktisnya diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi bagi guru dan orang tua anak dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak SD. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan temuan awal untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan keterampilan berbahasa pada anak Sekolah Dasar.

Keterampilan berbahasa anak yang berkembang pesat memungkinkan mereka berkomunikasi dengan orang lain dan mengekspresikan dirinya, secara tidak langsung meningkatkan kosa kata mereka. Melalui pengenalan dan pelatihan berbagai bahasa, anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik. Hurlock (1987: 176) menekankan bahwa komunikasi yang paling efektif adalah berbicara. Oleh karena itu, untuk mengetahui kemampuan komunikatif anak, kita dapat mengkaji perkembangan bahasa anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, yang dimana populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Negeri 060826 Kec. Medan Area yang

terdiri dari 2 kelas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak satu kelas yaitu kelas IIA yang berjumlah 25 orang anak didik sehingga sampel tidak dipilih secara random atau acak. Teknik yang digunakan di penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik observasi dan pengumpulan data dengan menggunakan angket. Peserta didik kelas II-A diberikan pembelajaran dengan metode demonstrasi yang dimana para siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan mendemonstrasikannya di depan kelas. Metode ini memungkinkan mereka dapat menunjukkan bagaimana siswa untuk melakukan sesuatu, mengamatinya, dan mendiskusikannya di depan kelas.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Suharsimi Arikunto, 2010:131)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan peran dapat digunakan untuk mendukung perkembangan bahasa pada anak usia 6 hingga 7 tahun.

Perencanaan

Pada penelitian ini observer mempersiapkan ataupun membuat sebuah video pembelajaran animasi untuk ditayangkan di dalam kelas sebagai bahan atau media pembelajaran pada saat melakukan eksperimen. Video pembelajaran animasi yang dibuat bertema kan cerita fabel yang dapat di mainkan perannya oleh para anak didik.

Pelaksanaan

Para observer melakukan eksperimen dengan tahap awal yaitu membentuk beberapa kelompok di dalam kelas yang terdiri dari 5 orang anak didik dalam satu kelompoknya. Selanjutnya para observer menayangkan video pembelajaran animasi di kelas lalu para anak didik mengamati video tersebut sampai akhir video, kemudian para observer mengarahkan kepada seluruh kelompok mempersiapkan diri untuk mempraktekkan peran yang ada di dalam video pembelajaran animasi yang telah ditayangkan.

Pengamatan

Hasil penelitian para observer menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengekspresikan diri secara verbal dapat ditingkatkan secara signifikan dengan melatihnya teknik bermain peran yang tepat.

Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa pada masa remaja sangat bergantung pada keterampilan anak usia 6 hingga 7 tahun, sehingga penting untuk melatih keterampilan ini sejak dini.

Seperti yang dinyatakan oleh Moeslichatoen (2004: 19), “pengucapan adalah elemen penting dalam berbicara dan memahami”. Selain itu, Moeslichatoen menambahkan: “Ketika anak-anak mempelajari kosakata – ketika mereka menguasai nama-nama benda, mempunyai gagasan, dan melakukan tindakan – mereka juga mengembangkan bahasa.

Ada beberapa kegiatan role play yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak, yaitu:

- a) Interaksi, dalam hal ini anak diarahkan untuk melakukan proses interaksi agar anak memperoleh kosakata baru yang berguna dalam kegiatan berbahasa lisan seperti yang diungkapkan oleh Suhartono (2005:123), Selain itu Dhieni (2008:3.5) menyatakan mengenai proses komunikasi yang dilakukan anak dalam permainan peran bahwa “ucapan anak berkembang ketika anak dapat berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya”.
- b) Imajinasi adalah salah satu keuntungan dari permainan peran. Anak-anak tidak harus mengingat kata-kata, seperti dalam bentuk pembelajaran normal. Role-playing mengajarkan anak untuk berimajinasi dengan cara bermain peran, sehingga anak dapat Perencanaan Pelaksanaan Pengamatan Hasil mengungkapkan ide-ide yang disampaikan oleh Tony Buzan (sajawandi, 2008:179), bahwa sesuatu harus dibuat dari sesuatu untuk membentuk imajinasi atau petunjuk anak yang memiliki daya imajinasi dan rasa hormat yang tinggi akan lebih mudah memahami tema atau alur suatu cerita. Selain itu metode role play diterapkan dalam suasana yang menyenangkan bagi anak, dan anak dapat menikmati kegiatan tersebut sehingga tanpa sadar ia menemukan kata-kata baru
- c) Meningkatkan rasa percaya diri bahkan membangun keberanian dan rasa percaya diri pada anak tidaklah mudah. Bermain peran dapat membangun keberanian dan rasa percaya diri ketika kegiatan tersebut dilakukan secara berulang-ulang, dibandingkan hanya bermain satu kali atau hanya bertemu saja. Dengan meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri anak anda, anda dapat memberikan dampak positif pada kemampuan berbicara anak anda.

HASIL

Hasil yang dapat disimpulkan para observer bahwa metode pembelajaran dengan bermain peran sangat efektif dan efisien dilakukan pada kelas II SD karena dari hasil perencanaan, pelaksanaan, dan pemngamatan diperoleh keberhasilan mencapai 90% bahwasanya dengan bermain peran dapat meningkatkan kosa kata, komunikasi dan linguistic anak didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dari sebelum dan sesudah melakukan eksperimen metode pembelajaran bermain peran di kelas. Hasil ini penting karena memberikan panduan untuk meningkatkan strategi pelatihan seperti latihan bermain peran. Keterbatasan penelitian ini dapat menjadi titik awal untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada penciptaan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik untuk mendorong perkembangan bahasa anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Observer mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan para guru di SD Negeri 060826 Kec. Medan Area atas dukungannya kepada kami dalam menyediakan fasilitas dan kerja sama yang menyenangkan selama proses penelitian ini berlangsung. Serta kami ucapkan terimakasih kepada tim editor Jurnal Handayani atas kesempatan dalam penerbitan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Alim Nur (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman KanakKanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Khairani Nenni. dkk. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Syahban Arham. (2020). PTK Pendidikan Jasmani. <https://www.arhamsyahban.com/2020/04/ptk-pendidikanjasmani.html>
- Lili, M., & Rivda, Y. (2020a). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. Pendidikan Tambusa, 4(1),502. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.490>
- Arikunto, S. (2010). Metode Peneltian. In Rineka Cipta. Rineka cipta

- Muliyana, & Eka Wardhana, K. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dengan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2(1), 53–62. <https://www.amesbostonhotel.com /pengertian-anak-usia>
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah Metode untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5 i1.509>.
- Wahidah, F. A. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 44–62. <https://journal.uinsgd.ac.id/index. php/japra/article/view/10940/pdf>
- Fatihakun Afifah. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Rini hildayani dkk. 2015. Psikologi perkembangan anak. Tangerang selatan: Universitas Terbuka.