

**P ISSN : 2503 - 1708**

**E ISSN : 2722 - 7340**

# **REALITA**

*Jurnal Bimbingan dan Konseling*

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 6</b>	<b>NOMOR I</b>	<b>EDISI April 2021</b>	<b>HALAMAN 1154 - 1325</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--

**Diterbitkan Oleh:  
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**REALITA**  
**BIMBINGAN DAN KONSELING**  
*Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*

**DEWAN REDAKASI**

**Pelindung** : Rektor Universitas Pendidikan Mandalika  
Dekan FIPP Universitas Pendidikan Mandalika  
**Penanggung Jawab** : Kaprodi BK FIPP Universitas Pendidikan Mandalika  
**Editor**

Hariadi Ahmad, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Associate Editor**

Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Mujiburrahman, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Ahmad Muzanni, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
M. Chaerul Anam, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Editorial Board**

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D Universitas Negeri Jember  
Drs. Wayan Tamba, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Farida Herna Astuti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Ichwanul Mustakim, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Reza Zulaifi, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Irham Kifli, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Jessica Festi Maharani, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika

**Reviewer**

Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Dr. A. Hari Witono, M.Pd Universitas Mataram  
Prof. Dr. Wayan Maba Universitas Mahasaraswati  
Dr. Gunawan, M.Pd Universitas Mataram  
Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. Universitas Pendidikan Mandalika  
Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd Universitas Pendidikan Mandalika  
Wiryo Nuryono, M.Pd Universitas Negeri Surabaya  
Hasrul, S.PdI., M.Pd STKIP Kie Raha Ternate  
Dita Kurnia Sari, M.Pd UIN Sunan Ampel Surabaya  
Dr. Roro Umy Badriyah. M.Pd., Kons Universitas PGRI Maha Dewa

Ari Khusumadewi, M.Pd	Universitas Negeri Surabaya
M. Najamuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Samsul Hadi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Lalu Jaswandi, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Eneng Garnika, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Aluh Hartati, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Drs. I Made Gunawan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Nuraeni, S.Pd., M.Si	Universitas Pendidikan Mandalika
Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
M. Zainuddin, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Ahmad Zainul Irfan, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Dra. Ni Ketut Alit Suarti, M.Pd	Universitas Pendidikan Mandalika
Asep Sahrudin, S.Pd., M.Pd	Univ. Mathla'ul Anwar Banten
Suciati Rahayu Widyastuti, S.Pd., M.Pd	Univ. Nahdlatul Ulama Cirebon
Rahmawati M, S.Pd., M.Pd	Universitas Muhammadiyah Kendari
Ginanjari Nugraheningsih, S.Pd. Jas., M.Or	Universitas Mercu Buana Yogyakarta
Dewi Ariani, S.Pd., M.Pd	Universitas Mahaputra Muhammad Yamin Solok
St. Muriati, S.Pd., M.Pd	Universitas Bosoa Makassar
Uli Agustina Gultom, S.Pd., M.Pd	Universitas Borneo Tarakan Kalimantan Utara
Indra Zultiar, S.Pd., M.Pd.	Universitas Muhammadiyah Sukabumi

**Alamat Redaksi:**

Redaksi Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (**JRbk**)

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : [bk\\_fip@ikipmataram.ac.id](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)

Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

**Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling** menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (Email)* atau *Submission* langsung di akun yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

**Diterbitkan Oleh:** Prodi Bimbingan dan Konseling FIPP UNDIKMA.

<b>DAFTAR ISI</b>	<b>Halaman</b>
<b>I Made Sonny Gunawan</b> Korelasi Antara Empati dengan Perilaku Cyberbullying pada Siswa di SMA Negeri 3 Mataram.....	1154 – 1163
<b>Selamah, Ni Ketut Alit Suarti, dan Aluh Hartati</b> Hubungan Antara Kemampuan Menyimak dengan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun PAUD Berseri Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah .....	1164 – 1174
<b>Ni Made Sulastri dan Farida Herna Astuti</b> Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah .....	1175 - 1182
<b>Rohani Zen, Wayan Tamba, dan Eneng Garnika</b> Pengaruh Konsling Realita Terhadap Prilaku Prososial Anak Usia Dini Di TK Baiturrahman Montong Buak Desa Darmaji Kabupaten Lombok Tengah .....	1183 - 1193
<b>Muhammad Hafizin, dan Khairul Huda</b> Pengaruh Implementasi Asesmen Portofolio Terhadap Karakter dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Lab Undiksha .....	1194 - 1204
<b>Hariadi Ahmad, Lidya Lali Wurru, dan Jessica Festy Maharani</b> Hubungan Antara Keharmonisan Keluarga dengan Perilaku Agresif pada Siswa Madrasah Aliyah Raudlatussibyan NW Belencong .....	1205 – 1212
<b>Hasrul, dan Hariadi Ahmad</b> Mereduksi Prasangka Etnik Siswa dengan Teknik Restructuring Cognitive Suatu Kerangka Konseptual .....	1213 – 1222
<b>Brigitta Anastasya Indri Pratiwi, Abdul Muhid, dan Siti Alfiyah Nasiroh</b> Literatur Review: Layanan Cyber Counseling Pada Siswa Saat Masa Pandemi Covid-19 .....	1223 – 1228
<b>Mujiburrahman, Lalu Jaswandi, Muzakkir, dan Mustakim</b> Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Bimbingan dan Konseling Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Mengajar Calon Guru BK di Sekolah Dasar .....	1229 – 1238
<b>Aluh Hartati dan Mona Nimitha Balensky</b> Pengaruh Konseling Individu Terhadap Perilaku <i>Bullying</i> pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Batulayar .....	1239 – 1249
<b>Dewi Rayani, I Made Gunawan, dan Firman Erdiansyah</b> Pengaruh Teknik Konseling Behavioral Terhadap Perilaku Membolos Siswa Kelas X SMK Nurul Islam Sekarbela .....	1250 – 1255

**Baiq Sarlita Kartiani**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Media  
Permainan Bola Plastik Siswa Kelompok B TK Hadi Sakti ..... 1256 – 1267

**M. Chairul Anam, Ahmad Zainul Irfan, Baiq sarlita Kartiani**

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain  
Peran pada Anak Kelompok B TK Hadi Sakti ..... 1268 - 1277

## **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B TK HADI SAKTI**

**Oleh:**

**M. Chairul Anam, Ahmad Zainul Irfan, dan Baiq sarlita Kartiani**

Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika

email: chairulanam@undikma.ac.id, zainulirfan@undikma.ac.id,

baiqsarlita@undikma.ac.id

**Abstrak:** Penggunaan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada Kelompok B TK Hadi Sakti dilakukan untuk memberikan nuansa baru agar anak dapat menerima pembelajaran yang diberikan. Melalui Metode Bermain Peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara anak Kelompok B TK Hadi Sakti Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dapat tercapai melalui Metode Bermain Peran. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan lembar observasi dan ceklist. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. pada siklus pertama nilai rata-rata anak masih adalah 70, masih dikatakan cukup baik, kemudian peneliti melanjutkan ke siklus II, pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 88 atau sangat baik, maka oleh peneliti diselesaikan sampai siklus II. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Hadi Sakti, hal ini dibuktikan oleh adanya peningkatan keberhasilan pada siklus II dengan nilai rata-rata 88.

**Kata Kunci :** *Bermain Peran, kemampuan bicara*

### **PENDAHULUAN**

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang turut membantu peserta didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah taman kanak-kanak (TK) dapat diibaratkan sebuah jembatan pengembangan diri sebelum melangkah ke jenjang pendidikan dasar dan seterusnya. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara diperlukan latihan terus menerus yang artinya, peserta didik harus dilatih kemampuan berbicaranya melalui metode bermain peran. Sebagai seorang guru atau pendidik di lembaga PAUD / TK yang bertugas dalam kegiatan bermain harus memiliki kemauan, kesabaran dan kemampuan mendidik memahami anak, bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak, penuh kasih sayang dan kehangatan

serta bersedia bermain dengan anak, karena dengan keterlibatan aktif pendidik dalam kegiatan bermain, anak akan lebih bersemangat dan senang.

Taman Kanak-kanak (TK) turut membantu dalam perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan peserta didik, untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, oleh karena itu proses pembelajaran di taman Kanak-kanak wajib dilaksanakan dengan baik agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan siap menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya. Diakui oleh guru di TK Hadi Sakti yang kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif dalam kelas. Sehingga kegiatan berbicara yang diterapkan di TK Hadi Sakti masih menggunakan metode konvensional, rendahnya kemampuan berbicara dan

kurangnya minat terhadap pembelajaran Bahasa. Beberapa realita pada pembelajaran yang dilaksanakan, ketika guru melakukan tanya jawab tentang cerita yang sudah dibacakan, anak tidak menjawab / berbicara dan cenderung diam. Hanya ada 7 anak saja dari 15 anak kelompok B yang merespon pertanyaan yang diberikan guru tentang cerita yang sudah didengar.

Berbicara adalah salah satu pengembangan bahasa yang perlu dikuasai anak usia dini. Pada masa ini anak usia dini memerlukan berbagai rangsangan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, sehingga dengan pemberian rangsangan yang tepat dan sesuai usia anak maka bahasa anak dapat tercapai secara optimal. Media bermain peran ini adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk berbicara dari guru kepada anak atau anak dengan teman sebaya. Di TK bermain peran adalah salah satu media untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang dapat mengembangkan beberapa aspek bahasa anak TK sesuai dengan perkembangannya. Bermain peran berfungsi membantu perkembangan bahasa dan berpikir anak serta dapat memotivasi anak untuk bisa berbicara dengan baik.

Menyikapi hal tersebut, seyogyanya taman kanak-kanak sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur yang formal untuk anak usia 4-6 tahun, perlu mempersiapkan dan melakukan pembenahan diri dalam rangka menghadapi serta memasuki era globalisasi, salah satu caranya dengan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran.

#### **KAJIAN PUSTAKA**

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau

kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008). Dari pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan. Definisi berbicara juga dikemukakan oleh Brown dan Yule dalam Puji Santosa, dkk (2006:34). Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata.

Haryadi dan Zamzani (2000) mengemukakan bahwa secara umum berbicara dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Pengertian ini mempunyai makna yang sama dengan kedua pendapat yang diuraikan diatas, hanya saja diperjelas dengan tujuan yang lebih jauh lagi yaitu agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Di masa anak usia dini adalah masa periode paling cepat dalam perkembangan Bahasa dalam hal ini berbicara. Banyak anak mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengar tanpa arahan langsung dari orang dewasa. Anak belajar berbicara dari percakapan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sejak lahir anak belajar mengeluarkan tangisan dan suara untuk menyatakan kebutuhannya dan merespons dari lingkungannya. Pada usia 2 tahun kebanyakan anak-anak telah menguasai vocabulary sampai 50 kata pada usia 3 tahun kebanyakan anak telah



belajar menginterpretasi kalimat (Browne, 2009).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan dalam menyampaikan suatu ide, gagasan, atau perasaan kepada orang lain secara lisan agar orang lain memahami apa yang ingin kita sampaikan. Pada awal kelahirannya, anak belum dapat membalas stimulus yang berasal dari manusia, keterampilan ini berkembang sesuai dengan perkembangan anak. Stimulus dari orang tua dapat menjalin suasana yang lebih kondusif antara orang tua dan anak yang berdampak pada perkembangan selanjutnya. Dampaknya dapat positif dapat juga negative. Semakin baik stimulus yang diberikan orang tua, semakin positif respons yang dimunculkan anak. Peran orang tua dalam membantu akan berhasil ketika orang tua mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan Bahasa anak.

Kemampuan berbicara adalah hal yang perlu diperhatikan, agar dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan orang lain. Semi (2001) berpendapat bahwa kemampuan berbicara pada hakikatnya merupakan kemampuan memproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan, kehendak, gagasan, perasaan dan pengalaman kepada orang lain. Seorang anak yang memiliki kemampuan berbicara yang dikemukakan Barzun (2009), yaitu kemampuan yang dikembangkan dalam berbicara adalah ucapan, lafal, mengingat, diksi (pilihan kata), frasa, struktur kalimat, tata Bahasa, ketepatan, kelancaran, dan bagaimana bertanya dan menjawab pertanyaan. Jadi kemampuan berbicara adalah kemampuan dalam menyampaikan ide, gagasan, perasaan yang dilakukan secara lisan kepada orang lain, agar orang lain

dapat memahaminya, karena dengan kemampuan berbicara yang baik maka komunikasi akan selesai tepat waktu dan tidak memakan waktu yang lama. Bahasa dapat didefinisikan sebagai sarana komunikasi, baik itu secara lisan, tulisan atau isyarat dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Salah satu bentuk komunikasi yang paling efektif adalah bicara, karena penggunaannya paling luas dan paling penting. Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Dalam bahasa ini, kita menggunakan kata bahasa yang mencakup bicara didalamnya (Aisyah dkk, 2007).

Badudu (1989) menyatakan bahwa Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan kinginannya. Bahasa sebagai suatu system lambang bunyi yang bersifat arbitier (manasuka) digunakan masyarakat dalam rangka bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Sedangkan Bromley (1992) mendefinisikan Bahasa sebagai system simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas simbol-simbol visual maupun verbal. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan memilih bunyi-bunyi bahasa (berupa kata, kalimat, tekanan dan nada) secara tepat serta memformulasikannya secara tepat pula untuk menyampaikan pikiran, perasaan, gagasan, fakta, perbuatan, dalam suatu konteks komunikasi. Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup



atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatis biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan untuk mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipan dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Pada proses pembelajaran, diperlukan metode yang tepat dalam menyajikan bahan ajar agar anak lebih tertarik, aktif dan termotivasi dalam belajar berbicara. Fakta menunjukkan bahwa para guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan metode dan strategi pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah permainan komunikatif yang dapat mendorong anak untuk berbicara. Bermain peran membuat anak dapat berimajinasi dengan membayangkan dirinya di masa depan dan mengulang kembali pengalaman yang pernah terjadi di masa lalu. *Gilstrap dan Martin*, bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. *Supriyati* berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang membuat anak berimajinasi dan berperan langsung untuk memerankan suatu karakter yang ada dalam cerita, misalnya berperan sebagai dokter, guru, atau berperan sebagai tokoh yang ada dalam cerita.

1. Langkah-langkah bermain peran: Pemanasan (warning up). Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Memilih partisipan. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Menyiapkan pengamat (observer). Menata panggung. Memainkan peran (manggung). Diskusi dan evaluasi. Memainkan peran ulang. Diskusi dan evaluasi kedua. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.
2. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Bermain Peran. Kelebihan Metode Bermain Peran sebagai berikut: Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri. Anak memperoleh umpan balik yang cepat atau segera. Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi. Sangat menarik minat dan antusiasme anak. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan. Mendukung anak untuk berpikir kritis. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata. Kelemahan Metode Bermain Peran sebagai berikut: Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak. Hal ini tidak mudah. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, dan tanpa bantuan pendukung, contohnya rekaman suara (dubbing). Jalan cerita biasanya berlangsung singkat. Karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang

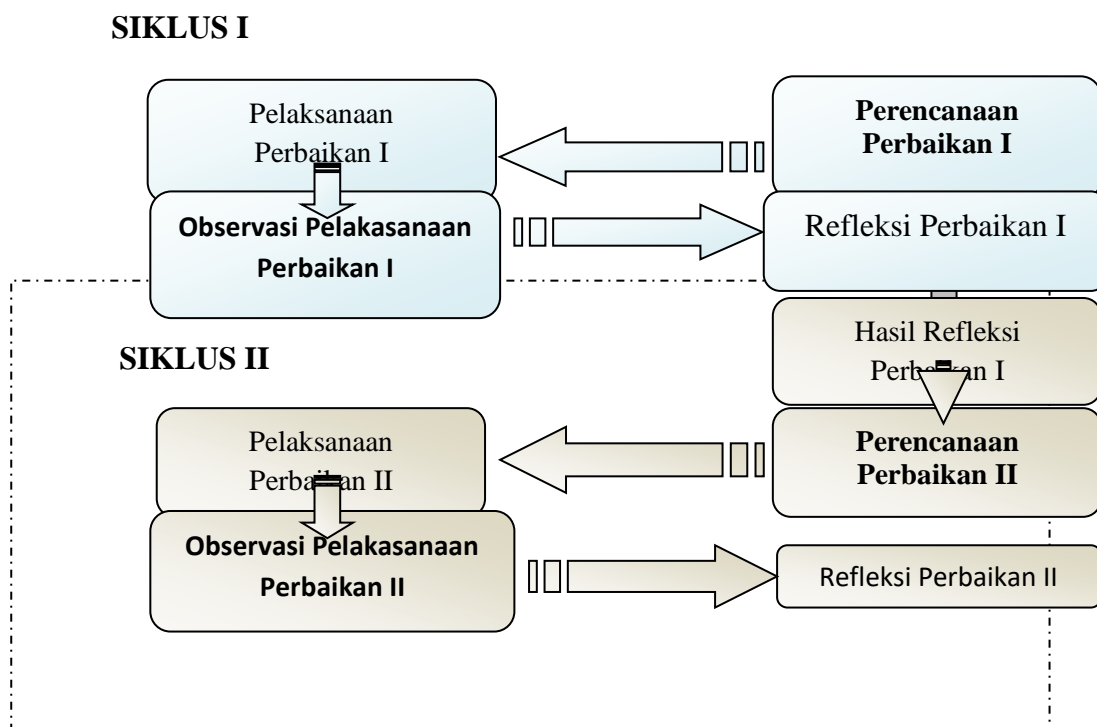
berkesinambungan, adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran lebih menekankan imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang sangat berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitive, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hamper-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah terhadap setiap penghayatannya. Sementara itu, Rusdinal (2005) menambahkan bahwa karakteristik anak

usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

### METODE PENELITIAN

Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran (alat komunikasi) pada anak kelompok B di TK Hadi Sakti Seberapa besar pengaruh bermain peran sehingga mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak. Jenis penelitian perbaikan pembelajaran yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



**Siklus I**

Tahap perencanaan perbaikan adalah suatu kegiatan perencanaan untuk memperbaiki suatu proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas siswa siswa. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut: a). Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran berbicara, b). Menyusun rencana perbaikan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan metode bermain peran, c). Menyusun lembar observasi dan dokumentasi, d). aktivitas, e). Menyiapkan perlengkapan mengajar dan membuat media.

Pada tahap pelaksanaan siklus I yang dilakukan pada hari senin, 25 April 2021 di TK Hadi Sakti. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan aktivitas para siswa dari siklus satu ke siklus selanjutnya. Pengamatan (observasi) merupakan salah satu teknik pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti mengamati aktivitas proses pembelajaran dan aktivitas para siswa. Guru sebagai peneliti dan teman sejawat sebagai observer mengamati berlangsungnya proses pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran menggunakan lembar observasi. Peneliti mengevaluasi dan menganalisis aktivitas bermain peran anak, adapun observer mengamati dan mencatat temuan-temuan yang terjadi selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan oleh peneliti dan observer memberikan masukan dan saran kepada peneliti berdasarkan lembar penilaian teman sejawat. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan refleksi Siklus I terkait tentang kekurangan – kekurangan yang di temukan pada saat simulasi berlangsung, kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan menggunakan metode *bermain peran* pada

tahap selanjutnya, supaya guru bisa mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan penelitian ini.

**Siklus II**

Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus I, menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik, siswa tampak sudah mengalami peningkatan dalam aktivitas berbicara. Tetapi peningkatan aktivitas berbicara siswa tersebut belum maksimal, untuk rata-rata nilai kelas baru dan masih ada siswa yang belum tuntas. Dari hasil pengamatan dan hasil diskusi dengan teman sejawat maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II dengan langkah- langkah sebagai berikut

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan refleksi Siklus II terkait tentang kekurangan – kekurangan yang di temukan pada saat simulasi berlangsung, kemudian peneliti akan melakukan perbaikan dengan menggunakan metode *bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara* namun perbedaan pelaksanaan dari siklus II ini merupakan penyempurnaan pada siklus I berdasarkan dari hasil pengamatan dan observasi guru dan refleksi, supaya guru bisa mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan penelitian ini. Teknik Analisis data yang di gunakan dalam Lembar pengamatan (Observasi) menilai Aktivitas guru di dalam menunjang keberhasilan siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Frekuensi yang di cari}}{\text{Jumlah frekuensi}} \times 100\%$$

**PEMBAHASAN**

Pada bagian pelaksanaan ini peneliti menyajikan hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan

berbicara melalui metode bermain peran anak kelompok B TK Hadi Sakti Tahun Pelajaran 2020/2021.

### Siklus I

Tahap perencanaan perbaikan adalah suatu kegiatan perencanaan untuk memperbaiki suatu proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan berbicara. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut: a). Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran berbicara, b). Menyusun rencana perbaikan pembelajaran harian (RPPH) dengan menggunakan metode, c). Menyusun lembar observasi dan dokumentasi, d). Aktivitas anak, e). Menyiapkan perlengkapan mengajar membuat media. Pada tahap pelaksanaan siklus I yang dilakukan pada hari Senin, 3 Mei 2021, peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dirumuskan. Setiap langkah yang dirumuskan selanjutnya diamati dan dikumpulkan data-datanya, baik itu data mengenai aktifitas selama proses pembelajaran berlangsung, maupun data dari hasil pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas berbicara para siswa dari siklus satu ke siklus selanjutnya.

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada siklus I ini adalah pada kegiatan awal guru berdoa sebelum memulai kegiatan, melakukan absensi dan apersepsi sesuai dengan materi yang diajarkan. Pada kegiatan inti guru menyampaikan materi dengan metode demonstrasi dan tanya jawab juga mempersiapkan alat peraga berupa laptop dan handphone berdasarkan temaatat komunikasi yang akan dipelajari. Setelah menyampaikan materi guru membagi membagi anak menjadi 7 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 2

orang siswa. Dan pada kegiatan penutup guru menyimpulkan materi berdasarkan tujuan pembelajaran, melakukan evaluasi dengan penugasan langsung dalam kelas dan menutup pelajaran dengan doa dan salam. Pengamatan (observasi) dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan. Tahap ini digunakan untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas proses pembelajaran dan aktivitas siswa siswa. Guru sebagai peneliti dan teman sejawat sebagai observer mengamati dan mendokumentasikan berlangsungnya proses pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran menggunakan. Berdasarkan hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi dengan nilai di bawah:

$$P = \frac{\text{Frekuensi yang di cari}}{\text{Jumlah frekuensi}} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{16} \times 100\% \\ = 0,70 \times 100\% \\ = 70\%$$

Dari perhitungan diatas hasil pengamatan siklus I tentang aktivitas guru dapat dinyatakan belum ada peningkatan karna rata-rata persentase nilai yang diperoleh sebanyak 70% dan masuk pada kategori cukup baik sehingga perlu dilakukan penelitian pada siklus berikutnya Setelah melaksanakan simulasi siklus I pada pembelajaran berbicara siswa kelompok B TK Hadi Sakti, menunjukkan tidak adanya perubahan yang lebih baik dari proses pembelajaran sebelumnya, baik itu dilihat dari proses pembelajaran, keaktifan siswa, dan aktivitas siswa. Melalui observasi dan dokumentasi yang dilakukan bersama teman sejawat dijumpai adanya masalah selama pelaksanaan tindakan, kemudian diidentifikasi dan dianalisis. Hasil identifikasi dan analisis ini kemudian

dicari solusinya untuk diperbaiki lagi pada siklus selanjutnya.

## **Siklus II**

Setelah melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus I, menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik, siswa tampak lebih aktif dan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Tetapi peningkatan aktivitas siswa tersebut belum maksimal, untuk rata-rata nilai kelas baru dan masih ada siswa yang belum tuntas. Dari hasil pengamatan dan hasil diskusi dengan teman sejawat maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut: Tahap perencanaan perbaikan adalah suatu kegiatan perencanaan untuk memperbaiki suatu proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan aktivitas siswa.

Adapun langkah-langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut: a). Mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran berbicara pada siklus I, b). Menyusun rencana perbaikan pembelajaran harian (RPPH) siklus II dengan menggunakan metode bermain peran, c). Menyusun lembar observasi dan dokumentasi, d). Aktivitas anak, e). Menyiapkan perlengkapan mengajar membuat media dan menyusun metode yang akan digunakan. Pelaksanaan perbaikan siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Mei 2021. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dirumuskan dari perbaikan siklus I. Melaksanakan penelitian siklus II dengan penggunaan metode bermain peran. Setiap langkah yang dirumuskan selanjutnya diamati dan dikumpulkan data-datanya, baik data aktifitas selama proses pembelajaran sedang berlangsung, maupun data hasil dari pembelajaran.

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas berbicara anak siklus II.

Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini adalah pada kegiatan awal guru berdoa sebelum kegiatan dimulai dan mengucapkan salam, melakukan absensi, motivasi dan apersepsi sesuai dengan materi yang diajarkan, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru melakukan menyampaikan materi dan penguatan dengan metode bermain peran dan tanya jawab juga mempersiapkan alat peraga berupa telepon yang terbuat dari gelas aqua yang akan digunakan. Setelah menyampaikan materi guru membagi kelompok siswa menjadi 7, yang terdiri dari 2 orang per 1 kelompok dan siswa melakukan kegiatan berbicara dengan bermain peran.

Dan pada kegiatan penutup guru mengajak anak berhitung kemudian menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan, melakukan evaluasi dengan mengamati hasil observasi dan menutup pelajaran dengan doa dan salam. Pengamatan (observasi) dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan. Tahap ini digunakan untuk mengamati aktivitas proses pembelajaran berbicara dan aktivitas bermain peran anak. Guru sebagai peneliti dan teman sejawat sebagai observer mengamati dan mendokumentasikan berlangsungnya proses pembelajaran berbicara dengan metode bermain peran menggunakan lembar observasi. Peneliti mengevaluasi dan menganalisis aktivitas berbicara anak dengan metode bermain peran. Dan dari pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan. Pada siklus II ini terjadi peningkatan aktivitas belajar yang sangat baik dengan nilai di bawah ini:



$$P = \frac{\text{Frekuensi yang di cari}}{\text{Jumlah frekuensi}} \times 100\%$$

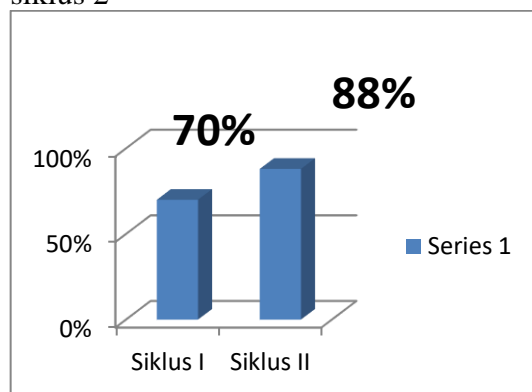
$$P = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$= 0,88 \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Dari perhitungan diatas hasil pengamatan siklus II tentang aktivitas guru dinyatakan sudah ada peningkatan karna rata-rata persentase nilai yang diperoleh sebanyak 88% dan masuk pada kategori sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan penelitian lagi pada siklus berikutnya. Setelah melaksanakan perbaikan aktivitas pembelajaran berbicara melalui metode bermain peran anak kelompok B TK Hadi Sakti, menunjukkan adanya perubahan yang signifikan, baik itu dilihat dari proses pembelajaran, keaktifan siswa, dan aktivitas siswa.

Diagram aktivitas Guru Siklus 1 dan siklus 2



Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I ternyata hasilnya masih belum maksimal dan tidak seperti yang diharapkan. Menurut guru dan teman sejawat hal ini dikarenakan pada siklus I guru kurang memberi acuan dalam proses pembelajaran dan, tidak menggunakan metode yang jelas dan sesuai, serta tidak melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang telah dirancang, sehingga peserta didik lebih cenderung memperhatikan yang lain dan

tidak fokus. Maka akibat yang didapatkan, hasil belajar peserta didik yang rendah, maupun tingkat aktivitas guru yang belum mencapai nilai rata-rata dengan skor 70%

Maka atas dasar pengalaman di siklus yang sudah dilaksanakan, guru dan teman sejawat sepakat pada siklus II dalam proses pembelajaran setelah menggali pengetahuan peserta didik dengan pertanyaan, menginformasikan tujuan pembelajaran, dan juga untuk lebih terfokus kepada penggunaan metode yang lebih menarik yaitu bermain peran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang mencapai rata-rata dengan skor 88%. Keberhasilan penelitian ini terlihat jelas pada deskripsi temuan dan refleksi pada siklus I, dan siklus II, ternyata penggunaan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak terbukti dengan melihat skor nilai rata-rata dengan skor 88% (Sangat baik) pada siklus II.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulannya adalah Penggunaan metode bermain peran dapat menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dalam meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada anak Kelompok B TK Hadi Sakti Tahun Pelajaran 2020/2021. Peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata pada siklus I hanya 70% dikategorikan cukup baik dapat ditingkatkan nilai rata-ratanya pada siklus II menjadi 88% dan dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pembelajaran sebagai tugas profesional. Saran yang diberikan peneliti seperti berikut. Agar dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam

pembelajaran guru harus bisa memilih metode yang bisa menarik perhatian anak, agar aktivitas belajar anak dapat meningkat terutama dalam kegiatan berbicara. Guru juga harus lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan suasana belajar dalam kelas dengan membuat alat peraga sederhana yang bisa membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Setiap sekolah menginginkan semua peserta tumbuh dan berkembang sesuai dengan harapan, untuk itu sekolah harus bisa menyediakan sarana dan prasarana, untuk mendukung kegiatan-kegiatan tersebut dengan cara menyediakan fasilitas berupa alat permainan edukatif luar maupun dalam yang memadai untuk peserta didiknya. Siswa atau anak sebagai subyek penelitian dengan adanya metode bermain peran dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara anak, diharapkan mampu membawa perubahan dalam proses pembelajaran maupun peningkatan hasil belajar siswa yang bisa membawa keberhasilan siswa ke arah yang lebih baik lagi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amnah. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita. *Skripsi*.

Efendi, O. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fatchuriyah, R. (2014). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Balok Unit di Sentra Balok. *Skripsi*,

Gunarti, W. d. (2019). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Hildayani, R. d. (2018). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram

Nurbiana, D. d. (2019). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Syamsiyatun, A. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika IV-38 Depok Sleman. *Skripsi*, 10.

Tim PKP PG-PAUD. (2020). *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.





**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**Jurnal Realita**

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991

e-mail: bk\_fip@ikipmataram.ac.id; web: e-journal.undikma.ac.id

---

**PEDOMAN PENULISAN**

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

Program	MS Word	Margin kiri	3.17 cm
Font	Times New Roman	Margin kanan	3.17 cm
Size	12	Margin atas	2.54 cm
Spasi	1.0	Margin bawah	2.54 cm
Ukuran kertas	A4	Maksimum	20 halaman

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

**Judul** secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

**Nama-nama penulis** ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

**Alamat instansi** penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

**Abstrak** ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

**Kata kunci** (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

**Daftar Pustaka** ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 6</b>	<b>NOMOR I</b>	<b>EDISI April 2021</b>	<b>HALAMAN 1154 - 1325</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-----------------------------	--------------------------------	--



*Alamat Redaksi*

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika  
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram  
Telp. (0370) 638991  
Email : [bk\\_fip@ikipmataram.ac.id](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)  
Web : [e-journal.undikma.ac.id](http://e-journal.undikma.ac.id)

