

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang baik hendaknya dimulai sejak masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak merupakan periode emas pertumbuhan di mana pada masa itu otak anak berkembang sangat pesat (Santrock, 2007: 174). Masa ini adalah masa paling tepat untuk mengungkit dan mengembangkan semua potensi yang ada pada diri anak. Periode ini menentukan perkembangan seseorang di masa dewasa, oleh karena itu pada masa ini anak harus diberikan rangsangan agar otak anak berkembang dengan optimal.

Dalam Undang-undang Nomor 23 tahun 2003 (dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, 2009: 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dibagi dalam tiga jalur, yaitu jalur formal meliputi Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat; jalur non formal meliputi Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan bentuk lain yang sederajat; serta jalur informal yaitu keluarga. Dalam hal ini penulis menitikberatkan pada jalur formal yaitu Taman Kanak-kanak.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dijelaskan bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun dan berfungsi untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak pada dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan

bersosialisasi, mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 dinyatakan bahwa Taman Kanak-kanak harus mengembangkan lima aspek perkembangan. Aspek-aspek itu adalah aspek nilai-nilai agama dan moral, aspek sosial-emosional, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa. Masing-masing aspek perkembangan harus dikembangkan secara optimal. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek bahasa. Dalam aspek bahasa, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk memberikan stimulasi dan mengembangkan aspek bahasa tersebut.

Keterampilan berbahasa memiliki 4 komponen yaitu: 1). keterampilan menyimak (listening skills), 2). Keterampilan berbicara (speaking skills), 3). keterampilan membaca (reading skills), 4). keterampilan menulis (writing skills) Nida & Harris (dalam Tarigan, 2015: 1). Dalam penelitian ini, penulis menitik-beratkan pada aspek bahasa yakni keterampilan berbicara. Menurut Harris (dalam Tarigan, 2015: 3) ada 4 komponen keterampilan berbicara yang harus diperhatikan yaitu: fonologi (bunyi), struktur kalimat, kosa kata, kelancaran (ketepatan).

Bahasa menurut Santrock (2007: 353) adalah bentuk komunikasi yang diucapkan, ditulis, atau dilambangkan berdasarkan sistem simbol. Bahasa digunakan untuk berkomunikasi. Senada dengan hal tersebut, program pengembangan bahasa di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif, serta membangkitkan minat untuk dapat berbahasa dengan baik dan benar. Aspek pengembangan bahasa anak usia dini meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam hal ini penulis menitikberatkan pada aspek pengembangan bicara. Bicara merupakan alat yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau maksud kepada orang lain. Dalam jurnal berjudul “Dampak Penerapan Bermain dengan Media Gambar Seri dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara dan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini” (Salimah, 2011: 187) dituliskan bahwa

keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat mendasar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan, dengan memiliki kosakata yang banyak maka anak dapat berbicara lancar.

Hurlock (1978: 185), mengemukakan bahwa berbicara mencakup tiga proses terpisah tetapi saling berkaitan satu sama lain, yaitu belajar pengucapan kata, membangun kosakata dan membentuk kalimat. Mengembangkan keterampilan bicara tidak bisa hanya dengan mengandalkan keaktifan guru atau *teacher centered* saja tetapi anak harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Keterampilan bicara belum akan meningkat jika anak belum mengalami bicara itu sendiri. Keterampilan bicara akan meningkat jika anak mengalami bicara itu sendiri, dengan kata lain anak belajar saat mengalami. Maka untuk mengembangkan keterampilan bicara dibutuhkan metode yang menuntut anak untuk terlibat aktif di dalamnya. Dalam hal ini penulis menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

Dari observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2019 di TK Tunas Demak Surabaya pada Kelompok A, saat anak diminta untuk menceritakan pengalaman atau kejadian di depan kelas, ada 13 dari 20 anak yang tidak mampu menceritakan pengalaman/kejadian itu secara urut dan runtut. Anak akan menunggu stimulasi berupa pertanyaan dari guru. Selain itu anak juga belum mampu untuk menjawab dan menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan guru.

Kemampuan anak dalam menjawab ataupun menceritakan kembali isi cerita yang dibawakan guru, sebagian besar belum mampu menjabarkannya dengan benar. Anak hanya akan mengucapkan satu atau dua kata saja, bukan berupa kalimat. Hal itu disebabkan karena pada saat menceritakan kembali isi cerita, anak kekurangan bahan yang akan diceritakannya. Selain itu, anak sering lupa dengan kalimat apa yang diucapkan guru saat bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bicara anak Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya belum berkembang secara optimal.

Permasalahan tersebut di atas tidak terlepas dari penggunaan metode yang kurang tepat dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Peran bisa

diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Menurut Gangel (dalam Hodiqotul, 2010: 40) bermain peran adalah suatu metode mengajar, merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Blatner (Hadiqotul, 2010) bermain peran adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks.

Metode bermain peran tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode bermain peran adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009: 89). Pada metode bermain peran ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Metode ini kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi.

Kemampuan berbicara anak dapat direkayasa untuk ditingkatkan melalui metode pembelajaran bermain peran, karena bermain peran efektif dalam memberikan pemahaman konsep secara luas kepada anak melalui pengimitasian tokoh tertentu yang di *setting* dalam situasi tertentu. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa sosial siswa terhadap lingkungan dan orang di sekitarnya. Menurut Alhafidzh (2010), metode bermain peran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan apabila (1) pelajaran dimaksudkan untuk melatih dan menanamkan pengertian dan perasaan seseorang, (2) pelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan rasa kesetiakawanan sosial dan rasa tanggung jawab dalam memikul amanah yang telah dipercayakan, (3) jika mengharapkan partisipasi kolektif dalam mengambil suatu keputusan, (4) apabila dimaksudkan untuk mendapatkan

keterampilan tertentu sehingga diharapkan siswa mendapatkan bekal pengalaman yang berharga, setelah mereka terjun dalam masyarakat kelak, (5) dapat menghilangkan malu, dimana bagi siswa yang tadinya mempunyai sifat malu dan takut dalam berhadapan dengan sesamanya dan masyarakat dapat berangsur-angsur hilang, menjadi terbiasa dan terbuka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, (6) untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga amat berguna bagi kehidupannya dan masa depannya kelak, terutama yang berbakat bermain drama, lakon film dan sebagainya. Sebagaimana dengan metode-metode pembelajaran yang lain, metode bermain peran memiliki kelebihan dan kelemahan, karena secara prinsip tidak ada satupun metode pembelajaran yang sempurna.

Semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaannya di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode bermain peran sebagaimana dijelaskan Makhrufi (2009) adalah (1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, (2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. Sudradjat (2010) mengemukakan secara rinci tentang strategi bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas bagi guru dan siswa, yaitu (1) bila bermain peran baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas, (2) menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan

tersebut, (3) pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa, (4) setelah bermain peran itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai bermain peran yang dimainkan. Bermain peran dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu, (5) guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya bermain peran untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Bertitik tolak dari hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya Tahun Pelajaran 2019-2020”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya tahun pelajaran 2019-2020 ?
2. Bagaimana hasil keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya tahun pelajaran 2019-2020 ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya tahun pelajaran 2019-2020.
2. Mengetahui hasil keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK Tunas Demak Surabaya tahun pelajaran 2019-2020.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan telah dilakukannya penelitian tentang “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di Kelompok A TK. Tunas Demak Surabaya Tahun Pelajaran 2019-2020”, maka hasil penelitian diharapkan bermanfaat:

1. Bagi Kepala Sekolah TK Tunas Demak diharapkan dari hasil penelitian dapat diketahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara anak di Kelompok A TK Tunas Demak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) sehingga membantu Kepala Sekolah dalam mengembangkan penerapannya di lembaga TK Tunas Demak sebagai bahan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak;
2. Bagi Guru diharapkan dari hasil penelitian dapat diketahui sejauh mana peningkatan keterampilan berbicara anak di Kelompok A TK Tunas Demak melalui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) sehingga dapat menambah wawasan serta membantu guru dalam proses belajar mengajar;
3. Bagi Anak Usia Dini dapat meningkatkan ketrampilan berbicara anak melalui metode bermain peran (*Role Playaing*);
4. Bagi Orang Tua dapat menambah wawasan bagi orang tua dalam melaksanakan tugas mendidik anak-anaknya di rumah;
5. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini bisa menjadi bahan acuan, pedoman atau pertimbangan dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan ketrampilan berbicara anak melalui metode bermain peran (*Role Playaing*)