



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI MODEL ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)**

**Ni Wayan Lilis Surastini<sup>1)</sup>, Ahid Hidayat<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

**Abstrak**

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model bermain peran di Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari. Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari yang berjumlah 20 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan dilaksanakan 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri atas: perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi. Hasil penelitian pada siklus I diperoleh persentase sebesar 88,8% sedangkan aktivitas belajar anak diperoleh persentase 88,8%. Pada siklus II, persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan menjadi 94,7%, sedangkan persentase ketercapaian aktivitas belajar anak juga mengalami peningkatan menjadi 94,4%. Berdasarkan hasil evaluasi tentang kemampuan berbicara anak dengan menggunakan model bermain peran menunjukkan bahwa hasil observasi diperoleh persentase sebesar 50% dan mengalami peningkatan pada siklus I yaitu sebesar 65%. Pada siklus II diperoleh persentase sebesar 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari dapat ditingkatkan melalui model bermain peran.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Kemampuan Berbicara Anak, Bermain Peran

***IMPROVING THE ABILITY TO SPEAK THE CHILD THROUGH MODEL ROLE PLAYING (ROLE PLAYING)***

**Abstract**

*The purpose of implementing this research is to improve the children's speaking skills through role playing models in group B of TK Dian Ekawati Kendari. The subject in this study is the son of group B TK Dian Ekawati Kendari which amounted to 20 people. This type of research is class action research and implemented 2 (two) cycles, each cycle consists of: planning, implementation, observation/evaluation and reflection. The results of the study in the cycle I gained a percentage of 88.8% while children's learning activities gained a percentage of 88.8%. In the II cycle, the percentage of teacher teaching activity is increased to 94.7%, while the percentage of children's learning activities have increased to 94.4%. Based on the results of the evaluation on the ability to speak children by using role models shows that the observation results received a percentage of 50% and increased in cycle I of 65%. The cycle II gained a percentage of 95%. Thus, it can be concluded that the social skills of the child group B TK Dian Ekawati Kendari can be upgraded through role playing models.*

**Keywords:** Learning, Ability To Speak Children, Role Playing

**PENDAHULUAN**

Menjadi pendidik pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidaklah mudah, bahkan paling sulit di antara jenjang pendidikan lainnya. Selain harus memiliki rasa sayang yang besar pada anak, dan personalita yang baik, menarik, energik, juga harus menguasai ilmu pendidikan, ilmu Psikologi

Perkembangan Anak, serta konsep dasar pengembangannya. Selain itu pendidikan juga harus menguasai pengelolaan kegiatan pengembangan pada lembaga PAUD.

Santoso (2007: 3-5) bahwa pendidikan sebaiknya mengikuti sifat-sifat bawaan anak. Dasar pendidikannya merupakan panduan yang serasi antara *nature* dan pendidikan yang praktis. Pendidikan adalah pengaruh dari

pancaindra dan melalui pengalamannya, potensi yang dimiliki dapat dikembangkan.

Aini, dkk. (2008: 4.1) usia dini seorang anak seringkali dikatakan sebagai usia emas (*golden age*). Pada masa ini seorang anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya, seperti perkembangan bahasa, fisik dan motorik, dan lain-lain.

Salah satu perkembangan anak usia dini yang perlu diperhatikan yaitu perkembangan bahasa anak dalam hal ini kemampuan berbicara anak. Kemampuan berbicara menunjang keterampilan lain (Tarigan, 2008:86). Menurut Tarigan (Suhartono, 2005: 20) mengemukakan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berbicara adalah “beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran melisankan sesuatu yang dimaksudkan”. Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting. Hariyadi dan Zamzami (Suhartono, 2005: 20) mengatakan berbicara pada hakekatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, sebab di dalamnya terjadi pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Dari pengertian yang sudah disebutkan dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu proses untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2015, peneliti melihat bahwa kemampuan berbicara anak pada Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari masih rendah dan perlu ada bimbingan dari guru yaitu berada pada taraf mulai berkembang (MB\*\*). Hal ini terlihat pada dari kegiatan proses pembelajaran berlangsung sehari-hari yaitu anak sulit berbahasa, cara anak berbahasa masih ragu-ragu dan masih merasa malu untuk bertanya baik pada guru maupun teman sejawatnya. Dalam Penggunaan kosa kata, pengucapan dan pembentukan kalimat juga masih kurang tepat. Disamping itu juga, pembelajaran guru yang masih konvensional. Guru kurang mengaktifkan anak dalam pembelajaran, hanya sebatas bercerita sedangkan pada tahap anak usia dini, pembelajaran harus berfokus pada anak. Anak

harus dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha merancang suatu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui model *role play* (bermain peran).

Model *Role Playing* (bermain peran) atau bersimulasi adalah salah satu cara mengajara dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2001:85). Pada model *Role Playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa. Model *Role Playing* (bermain peran) efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak dan memberikan pemahaman konsep secara luas kepada anak melalui tokoh tertentu yang di *setting* dalam situasi tertentu. Bermain peran disebut juga bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan spasial, afeksi, dan keterampilan kognisi. Bermain peran memungkinkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu.

Manfaat penggunaan model *Role Playing* sebagaimana dijelaskan Mafrukhi (2009:3) adalah dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi serta dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri.

## METODE

Jenis penelitian ini termaksud dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada TK Dian Ekawati Kendari. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2015 sampai dengan 9 September 2015 yang berjumlah 20 orang anak yaitu 9

orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan.

Faktor yang akan diteliti dan diamati dalam penelitian ini yaitu (a) faktor anak didik, yaitu melihat aktifitas anak selama mengikuti proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model bermain peran dan perkembangan anak, (b) faktor guru, yaitu untuk melihat bagaimana guru menggunakan model bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak TK Dian Ekawati Kendari, (c) faktor hasil belajar berupa peningkatan kemampuan berbicara menggunakan model bermain peran.

Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus memuat empat kali pertemuan. Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2009 : 16) dalam (Dimiyati, 2013 : 122) bahwa dalam penelitian tindakan kelas ada empat tahap yang dilalui, yakni a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, (d) refleksi.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menghimpun data tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak diambil menggunakan: (a) lembar observasi dengan mengamati perilaku guru dan anak, (b) wawancara dengan cara melakukan percakapan atau tanya jawab dengan orang lain atau responden yang berhubungan dengan penelitian, (c) catatan lapangan dengan cara mencatat poin-poin penting selama penelitian, (d) dokumentasi yakni teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui tes siklus dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat perkembangan anak dalam hal ini kemampuan berbicara anak yang diambil melalui lembar instrumen/observasi.

Teknik penilaian terhadap aktivitas guru sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru yang telah dipersiapkan dengan menuliskan “ya” jika indikator yang diamati terlaksana dan “tidak” jika indikator yang diamati tidak terlaksana dan catatan komentar atau keterangan. Demikian pula untuk aktivitas belajar anak didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK Dian

Ekawati Kendari yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: \* = belum berkembang (BB), \*\* = mulai berkembang (MB), \*\*\* = berkembang sesuai harapan (BSH), \*\*\*\* = berkembang dengan baik (BSB) (Depdiknas, 2004). Data-data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memberi tanda checklist yang telah dipersiapkan pada tahap perencanaan dengan mengacu pada indikator penilaian. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing sebelum dilakukan beberapa tahap penganalisisan data-data yang diperoleh.

Adapun langkah-langkah tersebut adalah: (a) dilakukan Pengamatan/Observasi pada anak yaitu pemberian tanda checklist pada simbol bintang satu atau BB = Belum Berkembang, (Jika anak belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing meskipun sudah dibimbing oleh guru), bintang dua atau MB = Mulai Berkembang, (Jika anak menunjukkan adanya proses peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing dengan bimbingan secara langsung atau masih dibimbing dari awal sampai akhir), bintang tiga atau BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Jika anak telah menunjukkan adanya perubahan peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing tetapi masih perlu dibimbing oleh guru namun tidak secara langsung), bintang empat atau BSB = Berkembang Sangat Baik (Jika anak menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing tanpa dibimbing oleh guru), (b) dilakukan tehnik penilaian dengan cara peneliti menjumlahkan atau menghitung beberapa anak yang memperoleh nilai simbol bintang satu, dua, tiga, dan empat selama mengikuti kegiatan pembelajaran, setelah diketahui jumlah secara keseluruhan maka diberi skor untuk masing-masing simbol bintang tersebut.

Adapun nilai BSB = skor 4, nilai BSH = skor 3, nilai MB = skor 2, dan nilai BB = skor 1, (c) dilakukan perhitungan konversi bobot nilai berdasarkan jumlah nilai perolehan nilai bintang satu, dua, tiga, dan empat yang telah dicapai masing-masing anak pada setiap siklus tindakan. Dengan

menggunakan formulasi perhitungan sebagai berikut:

- a. Nilai BSB: Jika hasil hitungan akhir antara 3,50 - 4,00
- b. Nilai BSH: Jika hasil hitungan akhir antara 2,50 – 3,49
- c. Nilai MB : Jika hasil hitungan akhir antara 1,50 – 2,49
- d. Nilai BB : Jika hasil hitungan akhir antara 0,01 – 1,49

Untuk mengetahui ketercapaian peningkatan kemampuan berbicara anak melalui model role playing yaitu dengan menghitung banyaknya anak yang memperoleh nilai konversi 2,50 dan 4,00 atau jumlah anak yang memperoleh nilai akhir BSB (Berkembang Sangat Baik) dan BSH (Berkembang Sesuai Harapan), hal ini dapat dilakukan sebagai acuan apakah penelitian yang dilakukan sudah dikatakan tercapai atau masih akan dilanjutkan pada tahapan selanjutnya. Formulasi perhitungan yang akan digunakan dalam hal ini adalah: (a) hasil perhitungan tersebut disesuaikan dengan indikator kinerja yang ditetapkan selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan apakah penelitian yang dilaksanakan dipandang telah diselesaikan atau dilanjutkan pada tahapan selanjutnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila 75% dari jumlah anak kelompok B TK Dian Ekawati Kendari mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) maka pelaksanaannya dikatakan berhasil dan tindakan siklus dihentikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala TK Dian Ekawati Kendari, yaitu pada tanggal 6 Agustus 2015. Pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti, yaitu mengadakan penelitian di TK Dian Ekawati Kendari. Selanjutnya, kepala TK Dian Ekawati Kendari mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru kelompok B sekaligus sebagai observer/teman sejawat peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

Wawancara singkat dilakukan peneliti dengan guru Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara anak dan apa saja kelemahan-kelemahan yang dialami anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti melihat bahwa kemampuan berbicara anak pada Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari masih rendah dan perlu ada bimbingan dari guru yaitu berada pada taraf mulai berkembang (MB\*\*).

Peneliti dan guru sepakat untuk menggunakan model role playing (bermain peran) pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak, maka kegiatan selanjutnya peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan. Dalam persiapan ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelompok B TK Dian Ekawati Kendari sebagai observer dalam penelitian ini.

Selanjutnya peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: (a) Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), (b) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta langkah-langkah perbaikan, (b) Menyiapkan alat peraga yang diperlukan, (c) Membuat alat bantu pembelajaran, (d) Membuat lembar kerja anak, (e) Membuat alat evaluasi unjuk kerja anak.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan di ruang Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari, anak telah siap belajar dengan guru yaitu meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model role playing (bermain peran). sesuai RKH (tema: lingkungan/keluarga), yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, didahului dengan apel/berbaris yang dipimpin oleh guru. Pada saat berbaris, setelah barisan anak didik dianggap rapi dan tertib, anak didik menyanyikan beberapa lagu yang dipimpin oleh guru, kemudian mengucapkan salam dan mencium tangan ibu guru sebelum masuk kelas. Selanjutnya, setelah anak didik telah duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak membalas salam kemudian sebelum belajar anak membaca doa.

Pada kegiatan inti dalam proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Adapun kegiatan yang akan dilakukan oleh anak adalah anak bermain peran/bermain pura-pura sesuai dengan tokoh dan karakter masing-masing dari tema yang digunakan dalam RKH.

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru bertanya kepada setiap anak bahwa “tentang kegiatan yang sudah dilakukan dalam kegiatan bermain peran”. Setelah itu

bernyanyi beberapa lagu yang mengacu pada doa pulang, berdoa dan mengucapkan salam setelah itu mencium tangan ibu guru sebelum keluar kelas.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada pelaksanaan kegiatan untuk siklus I, terlihat bahwa kegiatan penelitian yang dilaksanakan belum terselesaikan sepenuhnya terutama dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model role playing (bermain peran) di kelompok B yang secara klasikal diperoleh nilai keberhasilan mencapai 65%, sedangkan indikator kinerja yang ditetapkan minimal 75% anak memperoleh nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Dari hasil yang diperoleh pada tahap kegiatan penelitian tindakan siklus I maka peneliti bekerjasama dengan guru kelompok B menilai dan mendiskusikan kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I, serta harus segera melaksanakan persiapan dan membuat perencanaan dengan matang. Pada tindakan siklus I harus dicermati dan diperbaiki kembali agar pada tindakan siklus II jauh lebih baik lagi dari sebelumnya. Dari hasil observasi, maka beberapa hal yang harus diperbaiki untuk pelaksanaan pada siklus II sebagai berikut: (a) guru masih kurang mampu mengelola kelas, (b) guru masih kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan hari ini, (c) guru tidak mengorganisir waktu belajar sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada skenario pembelajaran, (d) guru masih canggung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga anak didik belum mampu menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model role playing, (e) saat proses pembelajaran akan dimulai, masih tampak anak didik kurang kesiapannya, hal ini terlihat anak masih mengganggu teman yang lain, rebut dalam kelas, serta ada anak yang sibuk dengan kegiatan yang lain, (f) selain itu tampak anak masih belum mengerti dengan kegiatan yang dilakukan tetapi guru senantiasa memberikan motivasi sehingga anak dapat belajar dari pengalamannya sendiri.

Setelah mengetahui kekurangan yang terjadi pada siklus I baik itu yang dilakukan oleh guru maupun anak didik, maka pada pembelajaran siklus II guru akan mencoba meminimalisir kesalahan-kesalahan yang dilakukan sebelumnya, sehingga hasil belajar dengan menggunakan model role playing

(bermain peran) sesuai dengan yang diharapkan yaitu mencapai indikator keberhasilan 75%.

Mengacu pada data hasil temuan observasi, evaluasi dan refleksi pada tahap kegiatan siklus I, maka peneliti bersama guru kelompok B sepakat untuk melaksanakan kegiatan untuk tindakan siklus II dengan lebih optimal dan persiapan yang lebih baik lagi, agar kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diminimalisir.

Dalam perencanaan tindakan siklus II peneliti kembali menyiapkan hal-hal yang akan dilakukan dalam pembelajaran, seperti: (1) Membuat skenario pembelajaran berupa rencana kegiatan harian (RKH) untuk siklus II pada pertemuan pertamasampai dengan pertemuan ke empat yang mengacu pada pembelajaran meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model role playing (bermain peran), (b) Menyiapkan media pembelajaran yang akan di gunakan anak, (c) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran, (d) Membuat alat evaluasi siklus II.

Tindakan penelitian siklus II dilaksanakan di ruangan kelompok B TK Dian Ekawati Kendari. Anak didik telah siap belajar dengan guru yaitu dengan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model role playing (bermain peran). Setelah perencanaan awal yaitu pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, selanjutnya peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelompok B untuk melaksanakan tindakan yang sudah direncanakan.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran sesuai RKH (tema: lingkungan/ rumah), yaitu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, didahului dengan apel/berbaris yang dipimpin oleh guru. Pada saat berbaris, setelah barisan anak didik rapi, dan tertib anak didik menyanyikan beberapa lagu yang dipimpin oleh guru, kemudian mengucapkan salam dan mencium tangan ibu guru sebelum masuk kelas. Selanjutnya, setelah anak didik telah duduk dengan rapi, guru mengucapkan salam dan anak membalas salam kemudian sebelum belajar anak membaca doa.

Pada kegiatan inti dalam proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Adapun kegiatan yang akan dilakukan oleh anak adalah anak bermain peran/bermain pura-pura sesuai dengan tokoh

dan karakter masing-masing dari tema yang digunakan dalam RKH.

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan dan guru memberikan nasehat-nasehat serta kesimpulan kepada anak. setelah itu bernyanyi beberapa lagu yang mengacu pada doa pulang, berdoa dan mengucapkan salam setelah itu mencium tangan ibu guru sebelum keluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya, kekurangan guru dan kekurangan anak telah disempurnakan sesuai indikator yang telah disepakati. Hal ini berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru kelompok B (observer) dimana terlihat bahwa kegiatan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui model role playing (bermain peran) sudah mendapatkan hasil yang lebih baik, meskipun ada satu orang anak didik yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Mulai Berkembang.

Jika dilihat dari hasil perhitungan nilai secara klasikal pada siklus II yaitu 95% anak didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75%. Dengan demikian penelitian ini telah berhasil dilaksanakan, maka peneliti dan guru kelompok B sepakat untuk tidak melanjutkan pada siklus berikutnya, dengan kata lain tindakan penelitian ini dihentikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus melalui observasi awal kemampuan berbicara anak meningkat menjadi 50%, pada siklus I meningkat menjadi 65% dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model role playing (bermain peran) dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di Kelompok B TK Dian Ekawati Kendari.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: (a) Bagi guru, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model role playing (bermain peran) untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak, (b) Taman Kanak-Kanak yang memiliki fasilitas dan masalah pembelajaran yang relatif sama,

dapat menerapkan model Role Playing untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak didik di TK, (c) Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan penelitian serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Siti. 2000. *Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: ITB.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Mafrukhi, Sayuti. 2009. *Cara melatih Kemampuan Berbicara Anak*. [Online]. Tersedia: <http://www.indoskripsi.com/Cara-Melatih-Kemampuan-Berbicara-Anak> [27 Mei 2015].
- Santoso, Soengeng. 2007. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Suhartono. 2005. *Metode Pengembangan Konitif*. Jakarta: Universitas terbuka
- Tarigan, Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung