

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT
AL-IRSYAD KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA**

Yunani¹⁾
Agus Saputra²⁾
Ana Novitasari³⁾

¹⁾Universitas Dharmas Indonesia

zulyanani@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya perkembangan bahasa anak hal ini disebabkan kurangnya stimulus anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan untuk itu melihat pengaruh penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun semester II di TK IT Al-Irsyad Koto Baru Kabupaten Dharmasraya tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan desain *True Experimental Design* jenis *post-test-only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas Ibnu Sina dan kelas Ibnu Rusyd dengan jumlah 40 orang anak. Teknik pengambilan sampel dengan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dengan lembar pengamatan dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *independent sample t-test* SPSS 20. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Irsyad Koto Baru Kabupaten Dharmasraya dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak H_a diterima.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Bermain Peran

ABSTRACT: *This research background overshadow by lowering of growth of this matter child language caused the lack of child stimulus to increase growth of child language. This research aim to for that see influence of usage of method play at role to increase growth of age child language 5-6 semester year of II TK IT Al-Irsyad Koto Baru Province of Dharmasraya school year 2020 / 2021. This research use True Experimental Design type desain of post-test-only Control Design. Population in this research class child of Ibnu Sina and class of Ibnu Rusyd with amount 40 child people. Technique intake of sampel with saturated sampel. Technique data collecting with perception sheet and observation. Technique analyse data use statistical test SPSS t-test sample independent 20. Result of research show there are influence which method signifikan play at role to growth of age child language 5-6 year TK IT Al-Irsyad Koto Baru Province of Dharmasraya with level of signifikan $0,000 < 0,05$ meaning [of] H_0 refused [Is] H_a accepted.*

Keywords: *Age Child Early, Playing At Role*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini 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.

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa balita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini akan menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, masa balita, dan masa prasekolah. Perkembangan tersebut dapat berlangsung secara normal dan bisa juga berlangsung secara tidak normal yang dapat mengakibatkan terjadinya kelainan pada diri anak usia dini (Wiyani, 2016)

Perkembangan dan pertumbuhan saling berkaitan satu sama lain, apabila perkembangan yang satu tidak berkembang dengan sesuai pertumbuhannya maka perkembangan yang lain akan terhambat. Perkembangan anak usia dini berlangsung diawali dalam keluarga. Karena dalam keluarga merupakan tempat proses pendidikan yang utama. Perkembangan anak berkaitan dengan beberapa aspek yaitu: aspek kognitif, moral dan agama, sosial emosional, seni, fisik-motorik, dan bahasa.

Bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting karena ini memainkan peran vital dalam semua aspek perkembangan intelektual. Periode sensitif pada bahasa mulai dari lahir, bayi mendengar suara, melihat gerak bibir dan lidah, dari lahir mereka selalu menyerap setiap saat. Lalu, ketika mencapai usia 6 tahun, hampir tanpa pengajaran langsung, dia akan memiliki kosakata yang banyak, pola kalimat dasar, nada suara, dan aksen dari bahasa. Ini bukan berarti dia sudah menguasai kompetensi bahasa secara penuh. Dia akan terus menguasai struktur kalimat kompleks dan terus mengembangkan kosakatanya sepanjang masa kanak-kanak (Britton, 2017)

Pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak, guru berharap tingkat pencapaian anak $\geq 75\%$ berada pada taraf BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Adapun indikator bahasa anak usia dini yaitu, anak mampu memahami bahasa, anak mampu mengungkapkan bahasa. Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di TK IT Al-Irsyad koto baru kab. Dharmasraya pada 4 Agustus s.d 18 Desember 2020, perkembangan bahasa anak di kelompok B belum berkembang secara optimal dan masih perlu peningkatan, dan kurangnya stimulus anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa, kurangnya alat permainan yang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak, kurangnya APE (Alat Permainan Edukatif) di dalam kelas.

Adapun faktor-faktor yang menjadi kendala dalam perkembangan bahasa anak yaitu, (1) Perkembangan bahasa anak di kelompok B TK IT Al-Irsyad belum optimal, (2) kurangnya stimulus anak untuk meningkatkan perkembangan bahasa, (3) Kurangnya alat permainan yang dapat menstimulus perkembangan bahasa anak, (4) Kurangnya APE (Alat Permainan Edukatif) didalam kelas.

Metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak dalam memerankan tokoh-tokoh atau benda di sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan, serta memberikan manfaat dapat memperluas kosakata anak, meningkatkan kepercayaan diri anak, mengembangkan kemampuan berbahasa.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak sebelum diberikan metode bermain peran di TK IT Al-Irsyad (2) Untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak sesudah diberikan metode bermain peran di TK IT Al-Irsyad

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data

menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Ibnu Sina Koto Baru Kabupaten Dharmasraya yang terdiri dari 20 siswa dan 20 siswa kelas Ibnu Rusyd. Penelitian ini menggunakan teknik *Probability Sampling* yaitu dengan teknik dengan sampling jenuh (sensus) karena penarikan sampel semua anggota populasi dijadikan sampel atau seluruh siswa kelas Ibnu Sina dan Ibnu Rusyd dijadikan sampel dalam penelitian ini dengan jumlah keseluruhannya 40 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, sedangkan pada kelas kontrol menerapkan model konvensional. Dalam penelitian ini kelas Ibnu Sina sebagai kelas eksperimen dan kelas Ibnu Rusyd sebagai kelas kontrol. Hal-hal yang dilakukan sebelum melaksanakan perlakuan tersebut, yang dilakukan peneliti adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk materi yang akan disampaikan. **Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Kedua Kelas Sampel**

| Kelas | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------|-----------------------------|--------------|----|------|
| | | Statistic | df | Sig. |
| Hasil Belajar | <i>Post-Test</i> Eksperimen | .944 | 20 | .289 |
| | <i>Post-Test</i> Kontrol | .956 | 20 | .476 |

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen didapatkan signifikan > pada taraf nyata 0,05 ($0,289 > 0,05$) dan kelas kontrol didapatkan signifikan > pada taraf nyata 0,05 ($0,476 > 0,05$) hal ini berarti hasil tes kedua sampel berdistribusi normal.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas Kedua Kelas Sampel

Test of Homogeneity of Variance

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|---------------------|-----|-----|------|
| .214 | 1 | 38 | .647 |

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelas sampel homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas varians yang dilakukan menggunakan SPSS 20 dengan rumus *levene* yang hasil signifikan 0.647 dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$. hasil ini menunjukkan $sig > \alpha$, hal ini berarti kelompok data mempunyai varians yang homogen.

Tabel 4. 3 Hasil Uji t Kedua Kelompok Sampel

Independent Samples Test

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | |
|---------------------|------------|---|------|------------------------------|----|-----------------|
| | | F | Sig. | T | df | Sig. (2-tailed) |
| Hasil belajar siswa | Eksperimen | 3.497 | .069 | 5.396 | 38 | .000 |
| | Kontrol | | | | | |

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh signifikan 0,000 pada taraf signifikan 0,05. Hasil perhitungan diperoleh $sig < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) yang berarti uji t tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti “terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di kelas Ibnu Sina Koto Baru Kabupaten Dharmasraya”.

Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak terdiri dari dua, yaitu ada bermain peran mikro dan makro. Dalam pembelajaran tersebut yang digunakan yaitu bermain peran makro. Bermain peran makro adalah anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan seperti anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Bisa dokter, guru, perawat, polisi, sopir, dan pilot.

Bahasa sangatlah penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak dimana di dalam setiap aktivitas anak sehari-hari akan menggunakan bahasa, melalui kegiatan berbahasa, anak akan memperoleh aspirasi untuk berimajinasi, bereksplorasi, menemukan hal-hal yang baru, mengekspresikan perasaan dan berkreasi yang bisa memberikan rasa senang terhadap anak (Dewi Kumala, 2014).

Adapun indikator bahasa ada dua, yaitu memahami bahasa dan mengungkapkan bahasa, sedangkan sub indikator bahasa ada sebelas indikator. Kedua indikator tersebut dianalisis dengan tujuan untuk melihat ketercapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media bermain peran.

Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 \text{ sig} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) yang artinya terdapat perbedaan mengenai perkembangan bahasa anak usia dini setelah diberi metode bermain peran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, hal ini terlihat dari hipotesis yang didapatkan signifikan $0,000$ pada taraf signifikan $0,05$. Hasil perhitungan diperoleh $\text{sig} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) yang berarti uji t tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini dikarenakan bermain peran dapat melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi yang baik dengan guru ataupun teman-temannya sehingga anak dapat memahami bahasa yang diucapkan oleh temannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan data dari hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: Setelah melakukan penelitian terhadap pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK IT Al Irsyad Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Kemudian melakukan pengolahan data, dapat ditarik kesimpulan bahwa

metode bermain peran yang diberikan kepada anak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di TK IT Al-Irsyad Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan pada uji- t bahwa nilai signifikansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $0,000 \text{ sig} < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) sehingga metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Britton. (2017). *Montessori Play and Learn*. Yogyakarta: B first.
- Dewi Kumala, dkk. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Perembangan Bahasa Anak*. 2(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiyani. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.