

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan setiap saat yang dilakukan oleh anak-anak, terlebih anak usia dini. Bahkan pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini menerapkan kegiatan bermain dimana bermain yang dilakukan yaitu bermain sambil belajar, jadi bukan sekedar bermain tetapi juga belajar untuk mengembangkan perkembangan anak agar berkembang menjadi lebih baik lagi. Selain dengan bermain dapat mengembangkan perkembangan anak, anak menjadi senang ketika melakukan semua kegiatannya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa bermain merupakan hakikat dari setiap anak yang tidak dapat dilepas. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan alat dan melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, sehingga mendatangkan kegembiraan, rasa senang, dan asyik bagi anak. Sependapat dengan hal itu, menurut Scott G. Eberle (2014: 219) bahwa bermain memiliki unsur humor, keterampilan, kepura-puraan, fantasi, kontes, dan perayaan yang semuanya merupakan simulasi selektif dari variabilitas paradox.

Piaget (Hurlock, 1978: 320) mengatakan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Anak tidak hanya memperoleh kesenangan melainkan juga memperoleh keterampilan sosial. Bermain merupakan media fundamental untuk memperoleh keterampilan sosial (Bailey, 2010). Terdapat beberapa tahapan bermain yang sesuai untuk

kemampuan sosial yang digunakan untuk bersama-sama dalam perkembangan sosial, antara lain:

1. Perilaku yang Tidak Diduduki: Melihat apa pun yang terjadi, tetapi tidak melakukan kegiatan apa pun.
2. Perilaku penonton: Menonton orang lain bermain.
3. Bermain mandiri Solitar: Terlibat aktif dengan mainan yang berbeda dari yang digunakan oleh anak-anak lain.
4. Bermain Paralel: Bermain di sebelah, tetapi tidak dalam interaksi saling menyihir, sering menggunakan jenis bahan yang sama, misalnya, balok atau boneka.
5. Bermain Asosiatif: Bermain dengan anak-anak lain, berbagi mainan, dan berinteraksi, tetapi tanpa organisasi keseluruhan kelompok untuk mencapai tujuan komunal.
6. Bermain kooperatif: Bermain sebagai bagian dari kelompok yang memiliki tujuan bersama seperti membangun, membuat adegan *believe make* seperti "rumah" dengan peran yang ditugaskan, atau bermain olahraga (Levine & Munsch, 2014: 412).

Tahapan bermain anak berdasarkan tahapan bermain Piaget menyebutkan bahwa terdapat tiga tahapan, yaitu 1) Fungsional/ Bermain Sensorimotor, 2) bermain simbolik/bermain Peran, 3) bermain dengan aturan (Dietze, 2014: 2).

Adapun penjelasannya yaitu:

- 1) Fungsional/Bermain Sensorimotor (*Functional/Sensorimotor Play*)

Tahapan ini terjadi pada anak usia antara 0-2 tahun. Selama masa ini, anak-anak melakukan permainan yang sederhana, menggerakkan otot secara berulang-ulang yang terjadi bersamaan dengan fase sensorimotor perkembangan kognitif.

2) Bermain Simbolik/Bermain Peran

Tahapan ini terjadi pada anak dari usia sekitar 2.6 -7 tahun. Anak-anak menggunakan objek sebagai properti atau mengambil peran lain daripada menjadi anak-anak. Periode bermain ini berkaitan dengan tahapan perkembangan praoperasional.

3) Bermain dengan Aturan

Tahapan ini terjadi antara usia sekolah anak. Anak menyetujui aturan sebelum memulai permainan, dan mereka menyetujui konsekuensi ketika ia melanggarnya. Pada periode ini sependapat dengan tahapan perkembangan praoperasional konkret.

Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak dapat lepas dari kegiatan anak. Bermain akan memunculkan rasa senang, dan gembira pada anak. Bermain merupakan hakikat yang tidak dapat terlepas dengan anak. Terdapat beberapa tahapan bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain dengan aturan. Dari ketiga tahapan tersebut permainan yang tepat untuk diberikan pada anak usia 5-6 tahun yaitu bermain peran.

b. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran dilakukan oleh anak karena permainan ini melibatkan dunia khayal atau fantasi mereka, sehingga dengan bermain peran anak akan mencurahkan kemampuan berpikir fantasinya dengan baik dan menyenangkan. Bermain peran sangat dekat dengan dunia anak. Tahapan bermain Piaget yang menjelaskan bahwa anak-anak yang berusia 4 tahun dan usia sekolah berpartisipasi dalam bermain peran atau yang disebut sebagai tahapan bermain konstruktif. Bermain peran mendominasi permainan, dan peserta menggunakan properti, kreatifitas, serta imajinasi. Tahapan permainan ini memerlukan interaksi sosial (Dietze, 2006: 130). Dengan bermain peran, anak-anak dapat belajar berbagai hal yang ada di sekitar lingkungan anak.

Piaget, Vigotsky, dan Bruner mengindikasikan bahwa anak-anak akan mengembangkan kemampuan representative ketika bermain (Dietze, 2006: 118). Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (1978: 329) bahwa bermain peran merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain daripada yang sebenarnya. Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang mengajarkan kepada anak untuk sabar menunggu giliran, mendapatkan giliran, dan berbagi (Bilmes, 2012: 153).

Bersama dengan definisi tersebut, anak-anak harus memiliki motivasi belajar yang baik sehingga dalam bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Bermain peran adalah tantangan untuk pemainnya, karena pada permainan ini terdapat

peraturan yang lurus untuk membuka imajinasi anak, gerakan baru, dan detail (Tykkylainen & Laakso, 2010: 243). Tidak hanya itu, definisi bermain peran juga dijelaskan dalam jurnal Lindsey (2013: 86) yang menjelaskan bahwa bermain peran atau pura-pura merupakan perilaku simbolik dengan penuh menyenangkan seolah-olah itu adalah hal yang lain. Dilanjutkan oleh Hughes (2010: 106) bahwa bermain peran termasuk tindakan pikiran dan bukan hanya perilaku ketika niat untuk bermain peran secara terbuka. Bermain peran dapat dikatakan menjadi kegiatan soliter, ketika anak membagi fantasi dunianya dengan alat peraga, miniatur, atau mengimajinasikan seperti temannya.

Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan imajinasi atau daya khayal dengan memakai bahasa atau berpura-pura seolah bertingkah laku seperti benda, situasi, dan bidang tertentu yang di dunia nyata tidak pernah dilakukan. Oleh karena itu, bermain peran melibatkan dunia khayal anak. Metode ini sangat cocok diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena daya khayal atau imajinasi anak masih baik untuk dikembangkan. Senada dengan pendapat sebelumnya, Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan tokoh.

Pada saat bermain peran, anak-anak melakukan permainan peran karena dipengaruhi oleh fantasinya dengan memerankan suatu kegiatan yang seolah-olah hal tersebut sungguhan (Ahmadi & Sholeh, 2005: 107). Bermain peran sangat dekat dengan dunia anak prasekolah, dengan bermain peran anak-anak dapat memerankan berbagai peran sosial seperti menjadi polisi, dokter, dan lain

sebagainya, hal ini sangat penting dilakukan untuk mengeksplor peran gender pada anak (Sroufe, Cooper, & DeHart, 2000: 388). Bermain peran dilakukan dengan memainkan peran-peran yang berbeda dari karakter anak itu sendiri dan mendekatkan dengan peran-peran dalam kehidupan sosial anak.

Berbeda dengan definisi di atas, Yaumi (2012: 116) mendefinisikan bahwa bermain peran merupakan suatu metode yang digunakan untuk menyelidiki isu-isu yang terdapat dalam situasi sosial yang kompleks. Penjelasan lain mengenai bermain peran yaitu dalam kegiatan ini sama seperti dengan kegiatan sosio drama, akan tetapi sosiodrama lebih mensyaratkan adanya kerjasama yang sinergis, memiliki kesulitan yang lebih tinggi sehingga untuk anak yang berusia 4-5 tahun, sedangkan bermain peran lebih bersifat spontan, imajinatif, singkat, dan memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah sehingga sesuai untuk anak yang berusia 3-4 tahun (bermain bersama) (Gunarti et al., 2008: 10.18). Bermain peran merupakan aspek simulasi anak dalam mengadopsi peran yang ia mainkan (Lee, 2006: 147). Pada umumnya anak suka memerankan apa saja, terutama memerankan seperti halnya karakter pada sebuah cerita, tetapi anak juga menyukai drama yang diambil dalam kehidupan nyata seperti memerankan profesi atau pekerjaan.

bermain peran adalah metode dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam suatu topik materi pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita (Merilainen, M., 2012: 49). Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Kilgour et al., 2015: 9). Bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan

mengulang perilaku menyenangkan yang diingat oleh anak (Denden et al., 2018: 129). Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 18), bahwa bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak yaitu dapat melatih anak untuk berbicara dengan lancar, maka dengan bermain peran akan lebih menyenangkan dan membuat anak tidak merasa bosan, dengan bermain peran anak dapat berimajinasi secara bebas sesuai dengan peran yang dimainkan sehingga akan muncul percakapan atau dialog antar teman. Setelah bermain peran anak akan merasa senang dan dapat diajak diskusi tentang peran yang telah dimainkan, serta mengenai kesan-kesan setelah memperagakan peran tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain simbolik yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya atau menggunakan peraga/tiruan dengan menggunakan daya khayal pada anak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak.

c. Tujuan Bermain Peran

Bermain peran memiliki tujuan tertentu ketika dilakukan oleh anak. Metode bermain peran bertujuan membuat anak-anak bernegosiasi dengan kelompok kecil dan dapat saling mendukung suatu kegiatan dengan orang lain (Rogers dan Evan, 2008: 72). Bernegosiasi merupakan hal yang penting bagi anak mengingat anak selalu berinteraksi dengan orang lain. Ketika bermain peran anak harus memiliki

motivasi agar dapat fokus sehingga kemampuan berbicara dalam bermain peran sesuai dengan skenario yang diperankan dan dapat berjalan (Clegg & Gutzwiller, 2013: 142). Bermain peran dapat secara signifikan berkontribusi dengan perkembangan fisik, kognitif, emosional, bahasa, dan sosial anak (Lillard, et al., 2012: 2).

Adapun tujuan lainnya yaitu anak-anak dapat menguji sikap dan nilai yang sesuai dengan orang lain, dalam bermain peran ini dapat membantu anak-anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang berharga dalam hidupnya melalui kegiatan interaksional dengan teman-temannya (Mulyasa, 2012: 174-176). Metode bermain peran bertujuan agar anak mampu untuk berinteraksi dengan orang lain, fokus dalam berbagai perkembangan seperti kognitif, fisik, dan emosi (Sheridan & Samuelsson, 2013: 218). Bermain peran juga bertujuan untuk mengenalkan suatu tema tertentu kepada anak, sehingga anak dapat memahami dengan lebih baik (Nielsen, 2011: 170-181).

Berdasarkan pemaparan di atas, bermain peran bertujuan membuat anak bernegosiasi dengan kelompok sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain. Ketika bermain peran anak harus memiliki motivasi agar dapat fokus dengan skenario yang diperankan dan berjalan dengan lancar, serta dapat mengembangkan perkembangan anak seperti kognitif, emosioanl, fisik, sosial, dan bahasa.

d. Manfaat Bermain Peran

Manfaat dalam bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan, dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah (Djamarah, & Zain, 2006: 88). Bermain peran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) *Simple imitation of adults*. Mudah mengimitasi atau mencontoh hal-hal yang dilakukan orang dewasa layaknya kehidupan orang dewasa.
- 2) *Intensification of a real life role*, anak bermain dengan lebih intensif seperti memerankan kehidupan nyata yang diketahui oleh anak-anak.
- 3) *Reflecting home relationship and life experience*, ketika bermain peran anak tidak menyadari bahwa dirinya menampakkan informasi yang baik tentang kehidupan nyata sehingga dengan bermain peran akan menunjukkan bagaimana kehidupan anak tersebut dengan karakter yang muncul pada anak.
- 4) *Expretion ugent need*, bermain peran juga dapat dilakukan untuk memberikan pembelajaran atau pemahaman kepada anak mengenai hal-hal penting.
- 5) *Serves as an outlet for forbidden impuses*, anak-anak yang memiliki karakter impulsive agresif pada kehidupan nyata dapat mengambil peran dengan agresif yang tinggi atau memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran.
- 6) *Allos for the revesal of roles*, kegiatan sehari-hari anak juga dapat digunakan sebagai salah satu bahan dalam bermain peran dengan cara mengenalkan hal-

hal apa saja yang seharusnya dilakukan di rumah seperti membantu ibu dan sebagainya (Hughes, 2010: 111-112).

Borya (2013: 39) menjelaskan bahwa menggunakan kegiatan bermain peran dapat lebih mudah dilakukan, berarti, dan menarik ketertarikan anak. Hal ini jelas bahwa dalam bermain peran sebetulnya mudah untuk dilakukan oleh anak serta memiliki hal yang menarik untuk dilakukan. Tidak hanya itu, kegiatan bermain peran bermanfaat memprediksi ekspresi emosi, pengetahuan emosi, dan regulasi emosi (Lindsey & Colwell, 2013).

Metode bermain peran dapat mempertahankan hubungan sosial antara anak dengan teman sebayanya (Lindsey & Colwell, 2013). Sependapat dengan hal tersebut, Leveine dan Munsch (2014: 408) menjelaskan bahwa bermain peran dapat mengikutsertakan imajinasi anak, kemampuan sosial, dan bahasa anak. Bermain peran juga akan membantu anak-anak dalam memahami regulasi emosi serta rasa empatik kepada teman sebayanya. Hoffman & Russ (2012: 175-184) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain peran dengan keterkaitan regulasi emosi dan sosial. Ahli teori lainnya (Fein 1989. Howes & Matheson, 1992) berpendapat bahwa bermain peran adalah sosialisasi konteks yang memberikan anak-anak keterampilan penguasaan emosi dengan memberikan mereka kesempatan untuk secara simbolis menciptakan dan kemudian memodifikasi peristiwa emosional yang sangat menggembirakan, serta menegosiasikan peraturan dan kesepakatan arah bermain dengan pasangan sosial (Lindsey, 2013: 87). Bermain peran dapat melibatkan interaksi kelompok dengan peserta yang dapat saling mengimbangi permainan peran dengan teman dalam

satu kelompok tersebut (Hughes, 2010: 106). Manfaat ketika melakukan bermain peran yang berguna sebagai sarana siswa yaitu untuk menggali perasaannya, memperoleh informasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta memahami pengetahuan dengan berbagai macam cara (Hamzah, 2011: 26).

Bermain peran sangat memotivasi anak, hal ini memungkinkan anak untuk dapat menempatkan diri mereka dalam situasi yang belum pernah dialami sebelumnya, serta membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan interpersonal dan komunikasi anak (Guha & Smita, 2013: 26). Memerankan tokoh tertentu menjadikan anak akan belajar tentang aturan-aturan maupun tokoh-tokoh tertentu (Ismail, 2006: 52-53). Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu anak akan belajar tentang aturan-aturan maupun karakter dalam tokoh tersebut. Didukung oleh pernyataan Roestiyah (2008:93) menjelaskan bahwa manfaat bermain peran yaitu agar anak lebih tertarik pada pembelajaran karena masalah-masalah sosial yang sangat berguna bagi anak untuk melatih kerjasamanya. Djamarah, dkk (2010: 93) menjelaskan bahwa bermain peran bermanfaat agar anak lebih tertarik pada pembelajaran.

Manfaat lain yang diperoleh anak dalam bermain peran adalah anak belajar memperoleh kepuasan melalui usahanya sendiri, selain itu anak juga belajar menjadi anggota yang bekerjasama dalam kelompok bermain, memainkan peran yang diberikan padanya, dan tidak menuntut peran yang dipilihnya sendiri (Hurlock, 1978: 329). Sejalan dengan pernyataan tersebut, manfaat lain dari

bermain peran yaitu melibatkan kognisi, emosi, bahasa dan perilaku sensorik yang dapat menguatkan dan menumbuhkan sambungan padat dalam otak dan selanjutnya menguatkan kapasitas berpikir abstrak. Pada saat anak bermain peran, anak berbicara dan berekspresi sesuai dengan keinginan dan gambaran tertentu pada suatu tema maka kreativitas anak akan terasah dan lebih berkembang (Lockhart, 2011: 3).

Bermain peran juga berasosiasi dengan kompetensi sosial dan linguistic (Papalia dan Feldman, 2015: 286). Disambung oleh Seefeldt dan Wasik (2008: 178) menjelaskan bahwa anak usia lima tahun sudah dapat mengorganisasikan permainan mereka dalam bermain peran, menetapkan peran, dan berkompromi. Ketika bermain bersama, anak belajar mengenai aturan, tentang hal apa saja yang dilarang dan diperbolehkan, serta apa yang bisa dilakukan bersama-sama atau tidak (Durand & Schank, 2015: 340).

Tykkylainen & Laakso (2010) mengatakan bahwa dengan bermain peran anak mulai belajar bernegosiasi dan berinteraksi dengan temannya mengenai peran yang akan dimainkan, serta para pemain harus dapat mempertahankan perannya ketika bermain peran. Ditambah, dengan bermain peran anak dapat meningkatkan daya imajinasi sosialnya, serta mendapatkan kesempatan bermain dalam berbagai permainan, serta lebih flexible dan bermain yang lebih rumit, dan dapat lebih berkompeten dalam bersosialisasi. Manfaat lainnya muncul dari Arriyani (2010: 43) yaitu kemampuan dalam berbahasa anak menjadi baik dan benar seperti berbahasa dengan jelas, mengalami penambahan kosakata karena mengalami percakapan yang lebih banyak, melihat sudut pandang orang lain menjadi lebih

baik seperti lebih jeli melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang karena sudah memiliki banyak pengalaman ketika melakukan bermain peran, menyelesaikan masalah dengan berbicara, adanya penurunan agresi seperti menurunnya perasaan emosi, dapat mengontrol diri, serta memiliki rentang konsentrasi yang panjang misalnya anak menjadi nyaman dalam bermain sehingga membuat anak tidak merasakan waktu yang terus bergulir dan kemampuan perhatian yang lebih besar seperti memusatkan perhatian kepada sesuatu yang lebih terperinci.

Adapun penelitian lain oleh Davis (2017: 8) menjelaskan bahwa manfaat bermain peran untuk anak usia dini yaitu anak dapat memproses pengalaman baik setelah bermain peran, dapat berpengaruh baik terhadap perkembangan sosial dan emosi anak, serta dapat menghasilkan banyak kosakata baru yang diucapkan. Byrnes (2008: 21) menyebutkan terdapat empat manfaat besar dalam bermain peran yaitu:

- 1) Keterampilan berbahasa

Bermain peran dapat merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya, hal ini dikarenakan bermain pura-pura, anak-anak berlatih memahami perspektif teman bermainnya dan belajar bergiliran memainkan perannya. Keterampilan khusus ini penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak.

- 2) Keterampilan sosial

Keterampilan sosial didapat dari anak berpura-pura menjadi orang lain, berinteraksi dan bekerjasama dalam sebuah permainan dengan teman-

temannya. Keterampilan sosial ini penting bagi kesiapan anak masuk sekolah. Bermain peran yang melibatkan banyak peran, cenderung akan semakin mengasah keterampilan sosialnya, dan memotivasi diri maupun orang lain.

3) Keterampilan mengatur diri sendiri (*self regulation skills*)

Kesiapan anak masuk sekolah (*school readiness*) berkaitan dengan kemampuan anak mengatur diri sendiri (*self regulation*). Hal ini ditandai dengan kemandirian yang lebih besar atau kemampuan anak dalam menentukan perilaku dan kebiasaannya. Dalam bermain peran, kemampuan ini terasah ketika anak mendefinisikan dirinya dengan mengatur perilaku apa yang sesuai dengan apa yang diperankan.

4) Meningkatkan kecerdasan

Bermain peran adalah permainan yang menyenangkan dan memuaskan, anak akan menjadi bersemangat, antusias, dan mengasah kepercayaan dirinya. Dalam kondisi anak yang positif ini akan terlibat sepenuhnya dalam proses belajarnya, baik keterampilan belajar sosial, bahasa, maupun regulasi atau mengatur dirinya. Dalam bermain peran, anak-anak menemukan, menciptakan, dan mengembangkan daya imajinasi anak.

Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain (Chesler & Fox, 2010: 106). Melalui bermain peran ini siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan cara berkelompok yang anggotanya terdiri atas teman sekelasnya sendiri, dengan kata lain bermain peran bertujuan membantu individu

melalui proses sosialnya (Siska, 2011: 3). Bermain peran juga bertujuan untuk memotivasi siswa dalam melakukan suatu kegiatan terlebih kegiatan belajar, menarik minat dan perhatian anak, membantu siswa untuk mengekspresikan atau mengungkapkan emosi yang ia rasakan, berani dalam mengungkapkan perbedaan pendapat, permasalahan dalam lingkungan sosial anak, dapat menarik siswa untuk bersikap kritis/sering bertanya, mengembangkan aspek kemampuan berbicara anak, serta melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Andirani, 2013: 6).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran untuk memotivasi siswa, mengembangkan kemampuan bicara anak, membantu individu dalam proses sosial, mengeksplorasi situasi dan emosi, menarik siswa untuk berpikir kritis, serta berperan aktif dalam kehidupan nyata. Melalui bermain peran ini anak diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya terdiri atas temannya sendiri.

e. Langkah-langkah Bermain Peran

Bermain peran berdasarkan atas tiga aspek utama yaitu mengambil peran (*role taking*), membuat peran (*role making*), serta tawar-menawar peran (*role negotiation*) (Febrisma, 2013: 5). Langkah-langkah bermain peran yaitu menghangatkan suasana dan memotifasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan (Pirjo, 2014: 211).

Petunjuk pelaksanaan bermain peran antara lain: 1) menetapkan terlebih dahulu masalah-masalah yang dapat menarik perhatian siswa untuk dibahas, 2) ceritakan kepada siswa mengenai isi konteks cerita, 3) tetapkan pemeran untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) memberikan waktu kepada pemeran untuk berunding sebelum bermain, 5) mengakhiri bermain peran apabila terdapat ketegangan dalam percakapan, 6) akhiri dengan diskusi kelas untuk mendiskusikan yang telah dimainkan secara bersama-sama, 7) menilai hasil bermain peran sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut. Dari penjelasan petunjuk pelaksanaan bermain peran dapat dilihat bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan metode ini lebih banyak diberikan kesempatan untuk berbicara, baik untuk menyampaikan peran yang diperankan maupun pendapatnya saat berdiskusi (Cakra, dkk., 2015: 7).

Langkah-langkah bermain peran yaitu a) guru telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam bermain peran; b) guru menerangkan cara bermain peran dengan cara yang sederhana dengan satu persatu; c) jika bermain peran baru pertama kali dilakukan, sebaiknya guru yang memilihkan pemeran yang akan berperan sesuai dengan karakter yang akan diperankan; d) guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang dimainkan; e) guru memberikan saran kepada pemeran untuk menggunakan kalimat yang baik dan sopan (Yudiasuti, 2015: 3). Sesuai dengan sintaknya, langkah-langkah bermain peran yaitu menetapkan tujuan dengan memutuskan bagaimana mengintegrasikan dengan program pengajaran, menentukan kendala eksternal yang ada, buat daftar faktor kritis masalahnya, tentukan jenis atau

strukturnya, pilih paket atau tulislah materi yang akan dipakai, mulailah sesi tersebut yang sudah ditulis pada materi, lakukan tanya jawab, kemudian yang terakhir ikuti dan lakukan penyimpulan atas peran yang telah dimainkan (Ments, V. M., 1983: 106).

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran yaitu menetapkan masalah-masalah yang menarik perhatian anak, menyiapkan naskah dan peralatan yang akan digunakan, menerangkan teknik bermain peran dengan sederhana agar mudah dipahami oleh anak, menetapkan peran yang akan dimainkan oleh pemeran, memberikan waktu kepada anak untuk memuliah bermain peran, dan akhiri dengan melakukan diskusi dengan anak terkait bermian peran yang telah diperankan.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Konsep motivasi ini bermula dari para ahli filsafat, yang menyatakan bahwa tidak semua tingkah laku atau perbuatan manusia itu dikendalikan oleh akal, akan tetapi sedikit perbuatan yang telah dilakukan di luar kontrol atau kendali, maka dari itu lahirlah sebuah pendapat bahwasanya manusia di samping sebagai makhluk rasional, juga sebagai mekanistik yang dapat digerakkan oleh sesuatu di luar nalar manusia (Saleh dan Wahab, 2005). Menurut Sardiman (2007: 71) mengartikan bahwa motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai upaya penggerak yang menjadi aktif. Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi merupakan keadaan yang ada dalam diri seseorang yang

mendorong dalam melakukan kegiatan hingga tercapai suatu tujuan (Soeharto dkk, 2003: 110). Menurut Dalyono (2005: 55) memaparkan bahwa motivasi merupakan suatu upaya penggerak/pendorong dalam melakukan kegiatan yang muncul dalam diri seseorang maupun dari luar. Begitu juga dalam bukunya Ngalim Purwanto mengatakan motivasi merupakan suatu pernyataan yang menyeluruh dalam suatu individu yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan atau perangsang, yang mana tujuannya itu menentukan tingkah laku individu itu sendiri (Purwanto, 2007: 61). Dengan demikian motivasi sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus. Motivasi merupakan seperangkat kekuatan internal yang memobilisasi dan membimbing tindakan tubuh terhadap tujuan tertentu sebagai respon terhadap keadaan kebutuhan maupun keseimbangan (Ramsay, et. al., 2012: 222).

Motivasi belajar adalah upaya penggerak yang ada di dalam diri anak sehingga muncul suatu kegiatan, menjamin kelangsungannya, serta memberikan arah pada kegiatan belajar agar tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Sejalan dengan pendapat tersebut, Purwanto (2006: 70-71) berpendapat bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan tercapainya tujuan dan cita-cita seseorang. Semakin berharga cita-cita tersebut, maka akan semakin meningkat pula motivasi belajar seseorang. Puspitasari (2012) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah syarat mutlak untuk belajar, serta memberikan pengaruh yang sangat besar dalam semangat belajar. Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Motivasi pembelajaran adalah kecenderungan anak dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Meskauskiene, 2013: 112).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang memobilisasi tubuh kebutuhan maupun keseimbangan anak yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi belajar juga merupakan kecenderungan anak dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang mempengaruhi satu sama lain. Motivasi mendorong anak untuk melakukan kegiatan belajar, hasil belajar akan optimal apabila seorang anak memiliki motivasi yang tinggi (Hamzah, 2010). Ada beberapa peranan motivasi belajar, diantaranya:

1) Menjadi Penguat Belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat hal-hal yang pernah dilaluinya. Suatu peristiwa dapat menjadi penguat belajar seseorang untuk belajar sesuatu.

2) Memperjelas Tujuan Belajar

Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika materi yang dipelajari dapat diketahui dan dinikmati manfaatnya bagi anak.

3) Menentukan Ketekunan Belajar

Seorang anak yang telah kuat termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan ia akan memperoleh hasil yang baik.

Fungsi motivasi belajar dalam tiga poin yaitu 1) mendorong seseorang untuk berbuat, yang di maksud yaitu motivasi berfungsi sebagai penggerak atau motor anak untuk melakukan kegiatan yang akan dilakukan; 2) menentukan arah perbuatan yaitu menuju arah tujuan yang hendak dicapai. Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya; 3) Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dengan serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dari tujuan tersebut (Meskauskiene, 2013: 115).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi sebagai daya penggerak dan penguat anak untuk melakukan perbuatan yang ditunjukkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Adanya motivasi pada diri anak akan menimbulkan kesiapan untuk memulai atau melanjutkan suatu tindakan dalam belajar. Selanjutnya akan membuat anak menjadi tekun dan senang dalam belajar. Sebaliknya apabila anak kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak akan bertahan lama dalam belajar, oleh karena itu keberadaan motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik merupakan faktor yang ada dalam diri anak, seperti hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita (Hamzah, B. U., 2010). Sementara faktor ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri anak. Faktor ekstrinsik ini meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan yang menarik. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1) Cita-cita atau Aspirasi Anak

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Anak bercita-cita untuk “menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar karena akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan Belajar

Belajar membutuhkan kemampuan meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri anak. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi. Perkembangan berfikir anak menjadi ukuran dalam kemampuan belajar. Anak yang taraf perkembangan berfikirnya konkret (nyata) tidak sama dengan anak yang berfikir secara operasional. Jadi anak yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena anak seperti itu akan lebih sering memperoleh kesuksesan dengan memperkuat motivasinya.

3) Kondisi Jasmani dan Rohani Anak

Anak adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Kondisi anak yang mempengaruhi motivasi belajar berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik karena lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis. Misalnya anak yang terlihat lesu, mungkin juga karena malam harinya begadang atau sakit.

4) Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi ini merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar. Lingkungan anak sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu keluarga, sekolah, serta masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung maupun menghambat kondisi lingkungan ini berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan cara guru mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu anak untuk termotivasi dalam belajarnya.

5) Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar yaitu unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. Unsur-unsur ini meliputi unsur yang ada di sekitar.

6) Upaya Guru Membelajarkan Anak

Upaya yang dimaksud adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan anak mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, serta menarik perhatian anak.

Berdasarkan penjelasan mengenai faktor yang mempengaruhi motivasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi ada

dua hal, yaitu faktor ekstrinsik dan intrinsik. Faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, serta kegiatan yang menarik. Sedangkan faktor intrinsik merupakan faktor yang ada dalam diri anak seperti hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar serta harapan akan cita-cita.

d. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ada beberapa indikator ciri-ciri motivasi belajar menurut Abin Syamsudin Makmun (2007: 40) yaitu:

- 1) Durasinya kegiatan (berapa lamanya kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan)
- 2) Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu)
- 3) Presistensinya (ketepatan dan kelekatannya pada tujuan kegiatan)
- 4) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan
- 5) Devosi (pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan)
- 6) Tingkatan aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran, atau target yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan)
- 7) Tingkatan kualifikasi prestasi, produk, atau output yang dicapai dari kegiatan (seberapa banyak, memadai, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak)
- 8) Arah sikap anak terhadap tujuan kegiatan (*like or dislike*, positif atau negatif)

Terdapat beberapa ciri motivasi belajar yang ada pada setiap orang (Sardiman, 2007:83) sebagai berikut: 1) Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Sabar saat menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), memiliki kesadaran untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat merasa puas atas prestasi yang dicapai sehingga tetap semangat dalam belajar). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, misalnya menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan semangat. 4) Anak senang mengerjakan tugas dengan mandiri, tidak mencontek, apabila anak tidak mengerti maka bertanya kepada guru agar lebih mengerti. 5) Dapat mempertahankan pendapatnya. 6) Tidak mudah menyerah. 7) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Penting bagi guru untuk mengetahui ciri-ciri anak yang termotivasi ikut mengambil peran penting dalam menentukan proses dan hasil belajar. Ketika seorang anak nampak dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, guru harus cepat dalam mengambil sikap agar anak tersebut tidak mempengaruhi anak lainnya.

e. Strategi Motivasi Belajar

Dorongan dari dalam dan luar diri anak menentukan keberhasilan belajar. Oleh karena itu peranan motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan. Upaya menumbuhkan motivasi anak yang terpenting adalah mempelajari kebutuhan anak secara individu sedalam dan seluas mungkin sehingga guru dapat menyusun strategi mengajar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Ada

beberapa strategi motivasi belajar yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan motivasi anak, antara lain:

1) Membangkitkan Minat Belajar

Pengaitan pembelajaran dengan minat anak sangat penting, oleh karenanya guru dapat menunjukkan bahwa pengetahuan yang dipelajari sangat bermanfaat bagi mereka. Misalnya guru dapat menanyakan apa cita-cita anak serta memberikan saran atas apa yang harus dilakukan agar dapat tercapai.

2) Mendorong Rasa Ingin Tahu

Guru yang terampil akan mampu menggunakan cara untuk membangkitkan dan memelihara rasa ingin tahu anak selama kegiatan pembelajaran.

3) Menggunakan Variasi Metode Penyajian yang Menarik

Motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan juga penggunaan variasi metode pengajaran.

4) Membantu Anak dalam Merumuskan Tujuan Belajar

Prinsip yang mendasar dari motivasi adalah anak akan belajar dengan giat untuk mendapatkan tujuan, dan tujuan itu ditetapkan oleh dirinya sendiri bukan oleh orang lain.

Dari keempat poin di atas menunjukkan bahwa peran guru dalam menumbuhkan motivasi anak sangatlah besar, terutama bagi guru anak usia dini dimana peserta didiknya belum memiliki kematangan dalam berfikir.

3. Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Kemampuan Berbicara

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan (Astuti, 2013: 110-121). Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak (Elly, dkk., 2013: 3). Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosakata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca (Rita, 2009: 43-44). Kemampuan berbicara merupakan komunikasi lisan antara dan guru atau antara anak dengan anak melalui kegiatan dialog atau bercakap-cakap. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan ide, pikiran, maupun perasaan (Hernawati, 2017: 103).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu alat agar anak dapat mengucapkan vokal dengan jelas dan tepat sesuai konteks, ketepatan intonasi yang wajar dan sesuai konteks, dapat memilih kata yang tepat dan variatif sesuai dengan konteks, menyusun kalimat yang bermakna dan sesuai, berbicara dengan tepat sasaran dalam artian ia mengerti apa yang dibicarakan dan kepada siapa perkataan tersebut diucapkan, berbicara dengan lancar tanpa jeda, berekspresi sesuai dengan apa yang dibicarakan, serta dapat mengungkapkan pendapat atau ide sesuai dengan yang dikemukakan.

Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosakata yang diperoleh oleh anak dari kegiatan membaca dan menyimak ataupun dengan berdialog.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara

Kondisi yang mempengaruhi perbedaan dalam berbicara yaitu kesehatan, kecerdasan, keadaan sosial ekonomi, jenis kelamin, keinginan berkomunikasi, dorongan, ukuran keluarga, urutan kelahiran, metode pelatihan anak, kelahiran kembar, hubungan dengan teman sebaya dan kepribadian (Arsyad, 2011: 33).

Kondisi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kesehatan

Anak yang sehat, lebih cepat belajar bicarannya daripada anak yang tidak sehat. Hal ini dikarenakan motivasinya lebih kuat untuk menjadi anggota kelompok sosial dan berkomunikasi dengan anggota kelompok tersebut.

2) Kecerdasan

Seorang anak yang memiliki kecerdasan tinggi, proses belajar bicarannya akan lebih cepat dan memperlihatkan penguasaan bahasa lebih unggul daripada anak yang memiliki kecerdasan lebih rendah.

3) Keadaan Sosial Ekonomi

Anak dari kelompok sosial tinggi lebih mudah belajar berbicara dan mengungkapkan dirinya lebih baik daripada anak dari kelompok sosial rendah. Penyebab utamanya adalah anak dari kelompok yang lebih tinggi lebih banyak didorong untuk berbicara.

4) Jenis Kelamin

Jenis kelamin sangat mempengaruhi dalam perkembangan anak, dimana anak perempuan memiliki kemampuan berbicara lebih cepat berkembang dibanding anak laki-laki. Pada setiap jenjang umur, kalimat anak laki-laki yang diucapkan lebih pendek dan tata bahasanya kurang baik, kosakata yang diucapkan lebih sedikit, dan pengucapannya kurang tepat dibandingkan dengan anak perempuan.

5) Keinginan Berkomunikasi

Semakin kuat keinginan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain maka anak akan semakin termotivasi untuk belajar berbicara dan bersedia menyisihkan waktu belajar bicarannya.

6) Dorongan

Semakin banyak anak didorong untuk menanggapi dan mengajaknya berbicara, maka semakin awal mereka belajar berbicara dan semakin baik pula kualitas bicarannya.

7) Ukuran Keluarga

Anak tunggal atau anak dari ukuran keluarga yang sedikit biasanya berbicara lebih awal dan lebih baik daripada yang memiliki anggota keluarga banyak, karena anak tunggal lebih memiliki banyak kesempatan dalam mendapatkan stimulus perkembangan bicara dari orang tuanya.

8) Urutan Kelahiran

Dalam keluarga yang sama, anak pertama lebih unggul daripada anak yang lahir selanjutnya. Hal ini dikarenakan orang tua memiliki waktu yang lebih banyak dalam memberikan stimulus kemampuan berbicara kepada anak pertama daripada anak kedua dan selanjutnya.

9) Metode Pelatihan Anak

Anak-anak yang pola pengasuhan orang tuanya otoriter menekankan bahwa “anak harus dilihat dan bukan didengar”, hal itu dapat menyebabkan anak terhambat dalam belajar, sedangkan orang tua yang pola asuhnya demokratis akan mendorong anak untuk belajar dengan baik.

10) Kelahiran Kembar

Anak yang lahir kembar pada umumnya terlambat dalam kemampuan berbicaranya, dikarenakan lebih banyak berkomunikasi dengan saudara kembarnya dan hanya memahami logat yang dia miliki. Hal ini dapat melemahkan anak dalam belajar berbicara.

11) Hubungan dengan Teman Sebaya

Motivasi anak dalam berbicara akan semakin kuat ketika anak banyak berhubungan dengan teman sebayanya dan memiliki keinginan yang besar untuk diterima sebagai anggota kelompok sebaya.

12) Kepribadian

Anak yang dapat menyesuaikan diri dengan baik kemampuan berbicaranya cenderung lebih baik daripada anak yang kurang dalam menyesuaikan diri. Kenyataannya, berbicara seringkali dipandang sebagai salah satu petunjuk arah yang sehat mental.

Kemampuan berbicara dipengaruhi oleh empat faktor yaitu neurologi, pengolahan informasi strategis, struktural dan fisiologis, serta lingkungan. Berikut faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara menurut (Jeanne, 2014: 77):

1) Faktor Neurologi

Faktor ini dipengaruhi oleh perkembangan kognitif, pengolahan informasi setrategis dan kemampuan motorik. Perkembangan kognitif pada masa kanak-kanak, dalam berbicara anak membutuhkan kecerdasan dan kedewasaan yang cukup. Anak yang cerdas dapat berbicara lebih awal dari teman-temannya karena memperoleh pengalaman dan mampu mengekspresikannya lewat bahasa lisan. Bagian dari mampu berbicara yaitu mampu merencanakan apa yang ingin ia katakan.

2) Faktor Pengolahan Informasi Strategis

Berbicara memerlukan belajar bagaimana memusatkan perhatian untuk membedakan antara suara dan menahan suara dalam memori sehingga dapat direproduksi. Kemampuan berbicara dibutuhkan koordinasi antara gerakan bibir, lidah, dan suara. Bagi kebanyakan orang, gerakan ini menjadi otomatis jika tidak diperhatikan. Hal ini menjadi berbeda ketika sedang sakit, misalnya radang tenggorokan dan cedera (setelah operasi oral).

3) Faktor Struktural dan Fisiologi

Faktor ini meliputi sensori ketajaman indera, kemampuan oromuscular, dan pernafasan.

4) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan meliputi lingkungan sosial budaya, pengalaman, dan konteks fisik. Pada lingkungan sosial budaya menunjukkan bahwa kemampuan berbicara juga dipengaruhi oleh lingkungan rumah pada semua kelas ekonomi.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa baik faktor eksternal maupun internal mempengaruhi perkembangan berbicara anak. Faktor eksternal bersumber dari lingkungan sekitar anak, sedangkan faktor internal bersumber dari diri anak.

c. Tujuan Pengembangan Kemampuan Berbicara

Secara umum tujuan pengembangan berbicara anak usia dini yaitu agar anak mampu mengungkapkan isi hatinya secara lisan dengan lafal yang tepat untuk dapat berkomunikasi. Selain itu anak dapat melafalkan bunyi yang digunakan secara tepat, anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi agar anak mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan. Tujuan umum dalam pengembangan berbicara anak menurut Suhartono (2005: 123) yaitu:

1) Memiliki perbendaharaan kata yang cukup

Memiliki perbendaharaan yang cukup diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari. Perbendaharaan kata/kosakata sangat diperlukan dalam berkomunikasi, semakin banyak perbendaharaan kata/kosakata yang dimiliki semakin baik dalam berkomunikasi.

2) Mau mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat

Anak dapat mengucapkan kata setelah mendengarkan kata tersebut dari orang di sekitarnya dengan disertai makna kata yang diucap, dengan begitu anak dapat memahami kata-kata yang diucap oleh orang lain dan memperoleh kosakata baru yang dapat digunakan anak untuk berkomunikasi.

3) Anak mampu mengungkapkan pendapat dengan lafal yang tepat

Anak mampu memahami, melaksanakan, atau menyampaikan pesan kepada orang lain, mampu menggunakan kalimat-kalimat perintah yang baik, mampu menunjukkan sikap dan perasaannya terhadap suatu kejadian melalui perbuatan sehari-hari.

4) Berminat menggunakan bahasa yang baik

Anak mampu menyusun dan mengucapkan kata-kata dengan lafal yang benar dan tepat, menyusun kalimat-kalimat sederhana yang berpola, serta mampu bercakap-cakap dalam bahasa yang sederhana dan benar.

5) Anak berminat untuk menghubungkan antara bahasa lisan dan tulisan

Anak dapat mengetahui bahwa benda-benda di sekelilingnya mempunyai simbol bahasa, serta mengetahui adanya hubungan antara gambar-gambar dengan tulisan atau ucapan lisan.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan pengembangan berbicara anak usia dini yaitu anak memiliki perbendaharaan kata yang cukup, mau mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat, mampu mengungkapkan isi hatinya secara lisan, mengungkapkan pendapat dan sikap dengan lafal yang tepat, serta berminat menggunakan bahasa yang baik.

d. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Pada anak usia 5-6 tahun, kemampuan bahasa yang paling efektif digunakan yaitu kemampuan berbicara. Terdapat beberapa faktor yang dijadikan ukuran untuk melihat perkembangan kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi ketepatan

ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang disesuaikan, pilihan kata dan ketepatan sasaran pembicaraan (Chen, et. Al., 2016: 2).

1) Ketepatan Ucapan

Ukuran kemampuan berbicara pada indikator ketepatan ucapan pada anak dapat diukur dari kemampuan berbicara atau mengucapkan dengan tepat, jelas, dan baik.

2) Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang sesuai

Indikator ini diukur dengan melihat pengucapan kata dengan benar (tidak celat) dan menggunakan nada yang jelas, tidak terbata-bata atau gagap dalam berbicara.

3) Pilihan Kata

Pemilihan kata dalam pengucapan ini anak memilih kata yang telah dipahaminya, tidak hanya sekedar anak meniru ucapan dari orang lain. Anak telah memahami makna dari kata-kata yang diucapkannya.

4) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Indikator ini anak mampu mengeluarkan pendapat, mengekspresikan isi hati, serta mampu mengeluarkan gagasan yang tepat dan benar. Pada indikator ini anak juga mampu berpartisipasi dalam sebuah percakapan sesuai topik, memberikan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibahas.

Aspek non kebahasaan meliputi: 1) keberanian; 2) kelancaran; 3) kenyaringan suara; 4) pandangan mata; 5) gerak-gerik dan mimik; 6) keterbukaan; 7) penalaran; 8) penguasaan topik (Tarigan & Guntur, 1999: 35). Kemampuan berbicara anak diukur dari dua aspek. Pertama yaitu aspek kebahasaan yang terdiri

dari 1) ketepatan ucapan; 2) alasan untuk berbicara; 3) cara berinteraksi; 4) bagaimana pembicaraan menampilkan diri sendiri; 5) penguasaan terhadap topik; 6) ketepatan sasaran pembicara; 7) konsep kesopanan; 8) ekspresi; 9) penempatan ritme dan jangka yang sesuai; dan 10) tata cara akhir pembicaraan. Aspek yang kedua yaitu non kebahasaan yang meliputi 1) pandangan mata; 2) kedekatan dengan pendengar; 3) postur tubuh; 4) mimik; serta 5) sikap (Jalongo, 2014).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi suatu kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosakata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian berikut ini merupakan beberapa hasil penelitian yang dinilai relevan dengan penelitian yang mengangkat bermain peran terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak, diantaranya adalah:

- 1) Penelitian Yaghoti and Baradarn (2016: 88) mengenai *Comparative Effect of Story Telling and Role Playing on EFL Learner's Motivation*. Hasil dari penelitian terungkap bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara *story telling* dengan *role playing groups* pada tes motivasi, menunjukkan bahwa bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena skor kelompok bermain peran (5.1747) lebih tinggi dari skor rata-rata kelompok *story telling* (5.0773). Disimpulkan bahwa

kelompok bermain peran memiliki dampak yang secara signifikan lebih positif pada motivasi peserta didik EFL dibandingkan dengan *story telling*. Oleh karena itu hasilnya sangat menunjukkan bahwa menggunakan instruksi bermain peran dapat membantu para guru untuk meningkatkan motivasi pelajar. Sebuah pembenaran untuk temuan, sebagaimana yang disadari oleh peneliti melalui umpan balik yang diterimanya dari para peserta mungkin merupakan efek dari bermain peran instruksi dalam membuat siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses belajar mengajar. Lain penjelasan untuk temuan itu bahwa instruksi bermain peran menghasilkan kelas yang lebih berpusat pada siswa dimana siswa lebih aktif terlibat di dalam kegiatan kelas.

- 2) Penelitian Joma, Al-Abed, and Nafi (2016: 5) mengenai *The Effect of Role Playing on Students' Achievement and Motivation Learning in the Governmental Schools of Bethlehem District in Palestine*. Para peneliti melihat bahwa nilai rata-rata dalam pretest untuk kelompok eksperimen laki-laki adalah 114.52 dan skor standar deviasi adalah 15.64 sedangkan nilai rata-rata dalam pretest untuk kelompok kontrol laki-laki adalah 98.00 dan skor standar deviasi adalah 15.11. Namun nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen laki-laki dalam postes adalah 114.93 dan skor standar deviasi adalah 16.21, sedangkan skor rata-rata dalam postes untuk kelompok kontrol laki-laki adalah 107.31 dan standar deviasi adalah 16.07. Selain itu nilai rata-rata dalam pretes untuk kelompok eksperimen wanita adalah 119.77 dan standar deviasi adalah 13.23, dan skor rata-rata untuk kelompok kontrol perempuan dalam pra uji 114.95 dan standar deviasi 12.23. Selain itu nilai rata-

rata untuk kelompok eksperimen wanita dalam postes adalah 131.60 dan standar deviasi adalah 10.72, dan skor rata-rata untuk kelompok kontrol perempuan dalam postes adalah 121.26 dan standar deviasi adalah 11.41. Menunjukkan hasil tes ANCOVA dua arah karena interaksi antara metode dan jenis kelamin pada motivasi siswa. Mereka menunjukkan bahwa nilai F untuk perbedaan antara nilai rata-rata peserta didik untuk kedua kelompok dalam tes prestasi adalah (18.53) dan tingkat signifikan yang sama (0.000) nilai ini kurang dari signifikan ($\alpha \leq 0.05$), jadi ada perbedaan yang signifikan antara peserta didik dalam kedua kelompok. Selain itu tabel menunjukkan bahwa nilai F untuk perbedaan antara nilai rata-rata peserta didik untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Selain itu menunjukkan bahwa nilai F untuk interaksi antara kelompok dan jenis kelamin adalah 3.77 dan tingkat signifikan adalah 0.054, nilai ini lebih dari tingkat signifikan ($\alpha \leq 0.05$), jadi ada perbedaan yang signifikan karena interaksi antara kelompok dan jenis kelamin. Para peneliti menyimpulkan bahwa nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen (perempuan) telah meningkat lebih dari (laki-laki) selama penerapan penelitian yang berarti bahwa ada efek menggunakan teknik bermain peran pada motivasi belajar siswa.

- 3) Penelitian Anna Kusnierek (2015: 5) mengenai *Developing Students' Speaking Skill Through Role Play*. Guru melakukan kuesioner awal untuk mengetahui apakah siswa sudah mengenal bermain peran dan untuk mendapatkan pandangan umum siswa tentang keterampilan berbicara. Jawaban atas pertanyaan pertama yaitu keterampilan berbahasa mana yang

menyebabkan kesulitan terbanyak: lima siswa menyatakan bahwa berbicara adalah yang paling sulit, empat siswa mengatakan bahwa tata bahasa adalah yang menyebabkan banyak masalah, dan tiga pelajar mengklaim bahwa mendengarkan merupakan keteampilan bahasa yang paling sulit. Ketika ditanya tentang tingkat kesulitan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, hampir semua siswa mengitari bahwa kesulitan tergantung pada topik pembicaraan dan hanya tiga pelajar yang mengakui komunikasi dalam bahasa Inggris tidak menyebabkan masalah bagi mereka. Bagi empat belas siswa, bermain peran merupakan kegiatan yang dikenal, sedangkan ketika ditanya apakah mereka menyukainya, hanya sepuluh pelajar yang menjawab bahwa mereka menyukai kegiatan semacam itu dan tiga pelajar mengaku terkadang menyukai bermain peran. Berdasarkan hasil kuesioner meyakinkan guru bahwa berbicara dalam bahasa Inggris menyebabkan masalah terbesar bagi peserta didik dan dianggap sebagai keterampilan yang diperlukan. Selain itu kuesioner juga membantu guru mengetahui bahwa dengan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara.

- 4) Penelitian Yuliana, Kristiawan, dan Suhartie (2014: 33) mengenai *The Effect of Role Play Toward Students' Speaking Skill*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata 21.42 kelas eksperimen dan 20.48 kelas kontrol. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen

yang diajarkan dengan bermain peran lebih tinggi dari pada kelas yang diajarkan oleh kesenjangan informasi.

C. Kerangka Pikir

Metode pembelajaran yang digunakan di TK Sunan Giri masih saat ini masih sederhana dan apa adanya, sehingga kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan sikap anak yang diam dan mencari objek lain yang lebih menarik, seperti bermain dengan media di sekitarnya serta berjalan-jalan keluar kelas. Anak juga tidak mau mendengarkan dan menceritakan kembali ke depan. Sebenarnya guru dapat melakukan inovasi dalam menggunakan metode pembelajaran, salah satunya yaitu dengan bermain peran. Oleh karena itu bermain peran dianggap sebagai salah satu metode yang memberikan peluang untuk mengatasi rendahnya kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak.

Bermain peran merupakan bermain simbolik yang dilakukan menggunakan alat-alat sesungguhnya atau tiruan dengan menggunakan imajinasi anak serta melibatkan motivasi belajar anak dalam bermain peran, sehingga bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Motivasi belajar dalam bermain peran ini dapat meningkat dikarenakan adanya unsur-unsur seperti interaksi, komunikasi, dan membentuk hubungan ketergantungan positif di mana hal tersebut merupakan bagian dari upaya pendukung untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara anak.

Metode bermain peran pada anak dapat merangsang kemampuan berbicara anak. Hal ini dikarenakan anak diajarkan untuk berinteraksi dalam melakukan suatu peran sehingga bermain peran dapat berjalan sesuai dengan skenario, kemudian kemampuan berbicara anak menjadi meningkat. Hal ini lah yang menjadikan anak termotivasi dalam belajar sehingga kemampuan berbicara anak meningkat.

Terkait dengan hal tersebut, maka peneliti ingin mengetahui seberapa besar perbedaan bermain peran terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak dengan cara melakukan penelitian quasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode bermain peran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) tepatnya kelompok B.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap penelitian yang secara teoritis dianggap paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2009:67). Menurut Sugiyono (2010) hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak ada perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode cerita bergambar.

H_a: Ada perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode cerita bergambar.