

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Bahasa adalah alat yang di gunakan untuk berkomunikasi sehari-hari, baik bahasa lisan maupun bahasa tulis. selain itu dengan bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan atau maksud yang ingin di sampaikan. Maka dari itu kemampuan berbahasa penting untuk di kembangkan. Perkembangan bahasa anak usia dini tidak hanya terdiri dari berbicara namun juga menyimak, membaca dan menulis bagi anak usia dini.

1. Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini

Pada aspek perkembangan bahasa, kompetensi dan hasil yang di harapkan adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar dengan baik. Pengembangan bahasa pada anak usia 4-6 tahun menekankan pada perkembangan mendengar, berbicara dan awal membaca atau membaca awal. perkembangan bahasa anak seperti yang telah di jelaskan oleh Vygotsky (dalam Masitoh 2003:13) yang menyatakan bahwa anak belajar bahasa dari orang dewasa secara kolaboratif, setelah itu di internalisasikan dan secara sadar di gunakan sebagai alat berfikir dan alat kontrol. Selain itu hal ini di nyatakan oleh Lenneberg (dalam Martinis 2010:137) bahwa perkembangan bahasa seorang anak itu mengikuti dan sesuai dengan jadwal perkembangan biologisnya yang tidak dapat di tawar-tawar. Seorang anak tidak dapat di paksa ataupun di picu sekuat apapun untuk dapat mengujarkan atau megucapkan sesuatu, bila saja kemampuan biologisnya belum memungkinkan untuk mengujarkan suatu kata. sebaliknya, bila saja kemampuan biologis telah dapat di cegah atau di tahan untuk tidak mengujarkan atau mengucapanya.

2. Karakteristik kemampuan Bahasa Anak

Anak-anak merupakan individu yang unik yang mempunyai karakteristik tertentu. Menurut Jumaris (2004:290) karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata.

- b. Lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, dan warna, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus).
- c. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik.
- d. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, anak sudah dapat mendengar oranglain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- e. Percakapan yang di lakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang di lakukan oleh dirinya dan orang lain serta apa yang di lihatnya.

3. Bidang Pengembangan Berbahasa Anak Usia Dini

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu bidang pengembangan anak usia dini yang di persiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Kemampuan berbahsa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa. Bidang pengembangan berbahasa anak usia dini meliputi kemampuan mendengarkan, berkomunikasi, secara lisan (berbicara) memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkanya untuk persiapan membaca dan menulis anak usia dini.

Adapun menurut Depdiknas (2007) yang menekankan pengembangan berbahasa anak usia dini sebagai berikut:

a. Mendengar dan berbicara

Secara umum tujuan dari kegiatan mendengar dan berbicara diharapkan agar anak dapat:

- 1) Mendengarkan dengan sungguh-sungguh dan merespon dengan tepat.
- 2) Berbicara dengan penuh percaya diri.
- 3) Menggunakan bahasa untuk mendapatkan informasi dan untuk komunikasi yang efektif dan interaksi sosial dengan yang lain.
- 4) Menikmati buku, cerita dan irama.
- 5) Mengembangkan kesadaran bunyi.

b. Awal Membaca

Pengembangan awal membaca anak usia dini yang melibatkan unsur auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan) dan melalui kegiatan ini di harapkan agar anak usia dini mampu:

- 1) Membentuk perilaku membaca.
- 2) Mengembangkan beberapakemampuan sederhana dan ketrampilan pemahaman.
- 3) Mengembangkan kesadaran huruf.

Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, ada berbagai permainan yang tidak dapat diterapkan dengan harapan permainan yang dilakukan akan dapat menstimulasi dengan mengajak berkomunikasi atau berbicara sehingga anak mampu menyampaikan ide, harapan, atau keinginanya. Berikut beberapa permainan yang dapat digunakan:

- 1) Mengenalkan nama- nama benda yang dijumpai disekitar anak.

Mengenalkan berbagai nama benda di sekitar anak akan menambah kosa kata anak. Orang tua atau pendidik pendidikan anak usia dinin dapat mengenalkan nama benda yang dijumpai atau dilihat anak. Mislanya, anak dapat di kenalkan nama benda yang ada disekitar anak, baik benda hidup maupun benda mati seperti nama hewan, nama tumbuhan, nama kendaraan, nama pekerjaan atau profesi. Pengenalan nama- nama benda juga dapat dikenalkan lewat gambar. melihat gambar dapat menambah kosa kata anak juga merangsang anak untuk bertanya dan mengemukakan perasaanya.

- 2) Bercerita dari gambar

Sejak kecil orang tua dapat mengajak anak bercerita. Bahkan sejak dalam kandungan banyak orang tua yang mengajak berbicara janin yang masih dalam kandungan. Kegiatan ini akan merangsang otak anak akan mengenali berbagai jenis ekspresi. dalam pendidikan baik dalam kegiatan belajar mengajar ataupun didalam lingkungan keluarga. Pendidik atau orang tua dapat mengajak anak bercerita yang bisa dilakukan dengan gambar ataupun buku cerita. Banyak dijumpai buku-buku cerita khusus untuk anak

usia dini seperti cerita tentang dunia binatang, cerita khayalan, cerita kepahlawanan, ataupun cerita yang berhubungan dengan agama.

Bercerita tidak hanya dilakukan oleh orang tua, tetapi dapat pula anak diminta untuk bercerita dan orang tua mendengarkan. Kegiatan bercerita ini selain untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara dan mengeluarkan pendapat juga untuk mengembangkan imajinasi anak dan kemampuan memahami perasaan orang lain.

3) Bermain Puzzle Huruf

Permainan ini dibuat dari huruf - huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata. Melalui permainan ini, anak dirangsang membuat rangkaian kata dari huruf-huruf yang disediakan juga untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Manfaat permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.

Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satu diantaranya manfaat bagi perkembangan bahasa. Beranekan macam bermain dan permainan bahasa dapat dilakukan guna mengasah perkembangan bahasa pada anak. Permainan kata berupa "Tanya Jawab" sangat membantu perkembangan dengan bahasa pada anak, menambah perbendaharaan kata, dan mendorong anak untuk lebih banyak berbicara. Pada diri anak harus ada hal yang menyenangkan agar anak tidak bosan.

Madyawati (2014) mengungkapkan bahwa kelebihan permainan bahasa, meliputi:

- a. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai kegiatan.
- b. Aktivitas yang dilakukan anak bukan saja fisik tetapi juga mental.
- c. Dapat membangkitkan motivasi anak.
- d. Dapat memupuk rasa solidaritas dan bekerja sama.
- e. Dengan permainan, pesan-pesan yang disampaikan dalam kegiatan bermain lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan.

4. Pengertian Penjual dan Pembeli

a. Arti Penjual

Penjual adalah orang yang menjual barang atau jasanya ke konsumen atau pembeli. Dan penjual mempertemukan dengan pembeli.

b. Arti Pembeli

pembeli adalah orang membeli atau menghabiskan nilai guna barang yang dibelanjakan oleh penjual. Dan pembeli mempertemukan dengan penjual.

B. Pengertian Bermain Pada Anak Usia Dini

Menurut Seafeldt dan Barbour, aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan.¹ Bermain menurut Hurlock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan orang lain. dan Gallahue mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tanganya, atau seluruh anggota tubuhnya.²

Beberapa pakar dan ahli memberi batasan tentang arti bermain, yang tentunya memiliki perbedaan antara definisi yang satu dengan yang lain. Menurut Dworetzky seperti yang dijelaskan Moeslichaton ada lima criteria dalam bermain, yaitu sebagai berikut:

1. Motivasi intristik. Tingkah laku bermain di motivasi dari dalam diri anak. Mereka melakukan itu untuk diri sendiri dan bukan

¹ Yeni setyati, *Modul: Cara Bermain Anak Usia Dini* (Balai pengembangan Pendidikan Nonformal dan informal provinsi Bengkulu Bekerja sama dengan Pusat Pengembangan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal (PP-PAUDNI) Regional I Bandung 2014), hal 7

² Tuti Andriani, "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak" *dalam Jurnal Sosial Budaya* Vol. 9. Nomor 1 Januari –Juli 2002, 126.

kerena adanya tuntutan dari masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.

2. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk di lakukan.
3. Bukan di kerjakan sambil lalu. Tingkah laku ini bukan di lakukan sambil lalu sehingga tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih di utamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik kepada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang di hasilkan.
5. Kelenturan. Bermain merupakan perilaku yang lentur kelenturan di tunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.³

Dalam bermain, anak membuat pilihan memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi dengan teman sebayanya. Mereka menciptakan peristiwa khayalan atau imajinasi yang bebas tanpa tekanan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Anak juga dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui bermain bersama dan mengambil peran berbeda, anak akan mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan di perlukan saat bergaul ketika dewasa.

Bermain juga mengajarkan tentang cara mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, serta memahami dunianya. Oleh karena itu bermain menurut Moeslichatoen adalah cermin perkembangan anak.

C. Pentingnya Bermain Pada Anak Usia Dini

Bermain bagi anak usia dini sangat penting. Sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Selain itu, salah satu karakteristik anak usia dini ialah suka bermain. Artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus di penuhi. Apabila tidak terpenuhi, maka akan dapat mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri. Menurut Al-Ghazali bermain adalah suatu yang sangat penting bagi anak, sebab melarang anak dari bermain dapat mematikan hatinya.

³ Moeslichatun, *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 31-32.

Mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya. Dengan kata lain, bermain adalah dunianya anak-anak. Maka wajar saja bila anak kecenderungannya sangat antusias dalam bermain. Bahkan seakan-akan tidak memiliki rasa lelah dan terkadang sampai lupa waktu. Sutton Smith (dalam Harlock 1987) menjelaskan bahwa bermain memiliki pengaruh yang sangat penting bagi anak, yakni sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.

Menurut Plato, seorang tokoh filsuf yang di anggap sebagai orang yang pertama menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain berpendapat bahwa anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak (Diana, 2010:92). Senada dengan itu Aristoteles dan Frobbel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis.beramin dapat di gunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Lebih lanjut Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai seorang guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang di nikmati anak dapat di gunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka (Diana, 2010 92-93).

Berdasarkan uraian diatas, maka ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa bermain sangat penting bagi anak usia dini di antaranya:

1. Menurut ahli pendidikan anak, cara belajar anak yang paling efektif ialah melalui bermain atau permainan.
2. Dengan bermain anak dapat meningkatkan penalaran dan memahami keberadaanya di lingkungan teman sebaya dan membentuk daya imajinasi.
3. Melalui bermain anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, kerja sama, disiplin, dan lain-lainya.
4. Bermain merupakan cara yang paling baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.
5. Menurut konsep *edutainment*, belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila di lakukan dalam keadaan yang menegangkan dan menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasana hati anak berada.

Itulah beberapa alasan mengapa bermain itu penting bagi anak usia dini. Oleh karenanya, setiap orang tua maupun pendidik anak usia dini tidak boleh mengesampingkan kegiatan yang satu ini. Sebisa mungkin dalam kegiatan pembelajaran bermain di

jadikan sebagai media untuk mengembangkan media berbagai potensi yang di miliki oleh anak usia dini. Sekali lagi yang perlu di tekankan dalam konteks ini ialah dunia nak dunia bermain, maka setiap aktifitas belajar anak harus di buat dalam bentuk dan suasana bermain.

D. Prinsip-prinsip Bermain Anak Usia Dini

Supaya tujuan bermain dapat terwujud dan mampu memberikan nilai bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, maka dalam bermain harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Prinsip-prinsip ini di maksudkan sebagai upaya untuk memberikan batasan dalam bermain, sehingga pelaksanaannya betul-betul berguna bagi diri anak. selain itu prinsip ini di maksudkan agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman. Serta memiliki nilai edukatif.

Berkaitan dengan hal itu, Elkonin seorang murid Vigotsky menggambar empat prinsip dalam bermain yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan system untuk memahami apan yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegoisasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replica untuk menggantikan obyek nyata, lalu mereka menggunakan symbol Ini termasuk dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah di tentukan bersama teman mainya. (Yuliani,2009:145)

Untuk mendapatkan gambaran lebih jelas mengenai prinsip-prinsi bermain, dapat di perhatikan melalui atauran berikut ini:

1. Memiliki tujuan yang jelas

Dalam kegiatan bermain, setiap anak mempunyai tujuan yang berbeda-beda, tergantung apa yang di inginkan oleh anak yang bersangkutan. Namun secara umum anak bermain dalam rangka mendapatkan sebuah kepuasan.karena bermain sendiri muncul dan di landasi oleh motivasi intrinsik dari dalam diri anak. Dengan bermain ini anak dapat secara langsung bereksplorasi, berkesperimen, dan berimajinasi sehingga akan memunculkan kepuasan tersendiri bagi anak.

2. Di lakukan dengan bebas

Anak-anak dalam bermain selalu memilih bentuk permainan sesuai yang di kehendaki. Kemudian mereka juga bebas dalam menentukan aturan- aturan dalam bermain. dengan kata lain, bermain tidak bisa di paksakan oleh orang lain. anak bermain tergantung pada kesukaan hatinya. Apabila suatu permainan menarik bagi dirinya, anak akan melakukannya dengan sesuka hatinya. namun apabila tidak menarik, tentu akan menolak dan tidak akan bersedia memakainya.

Selain itu bermain harus di lakukan secara bebas ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berekspresi dan beraktivitas sesuai apa yang di imajinasikanya. Jadi biarkan anak bermain secara bebas dan menentukan aturan permainanya sendiri tanpa harus dipaksa dengan permainan tertentu. Dengan bermain secara bebas, secara tidak langsung akan membantu mengembangkan kreativitas anak.

3. Mementingkan proses bukan hasil

Prinsip selanjutnya, yaitu mementingkan proses bukan hasil. Dalam aktivitas bermain yang menjadi titik tekanya ialah proses bermain anak. Hal ini dikarenakan proses belajar anak di lakukan pada saat ia melakukan kegiatan bermain.mengenal hasil akhir dalam bermain itu nomor sekian. Artinya akhir hanya untuk menentukan menang dan kalah dalam setiap permainan. Kalah dan menang dalam bermain sudah hal yang wajar, akan tetapi proses yang di lakukan itulah, anak akan menjadi lebih mandiri, kreativitas dan memiliki rasa tanggung jawab.

4. Memperhatikan keselamatan

Dalam bermain salah satu hal yang sangat penting untuk di perhatikan ialah keselamatan. Keselamatan menjadi prioritas utama dalam setiap permainan.Jangan sampai kegiatan bermain membahayakan bagi anak, apalagi sampai membuat luka atau cedera dan trauma yang berkepanjangan. Keselamatan dalam bermain ini dapat di lihat dari bentuk permainanya maupun alat- alat yang akan di gunakan dalam bermain. Oleh karenanya, sebelum anak-anak melakukan kegiatan bermain, penting kiranya pendidik atau orang tua mengecek bentuk dan alat- alat yang akan di gunakan. Tidak sampai di situ saja, pendidik atau orang tua juga harus

memberikan pengawasan pada saat anak-anak bermain. Tujuannya supaya tidak terjadi sesuatu hal yang dapat mengancam keselamatan anak-anak.

5. Menyenangkan dan dapat dinikmati

Prinsip terakhir dari kegiatan bermain ialah menyenangkan dan dapat dinikmati. Hal ini merupakan inti dari kegiatan bermain itu sendiri. Sebagaimana telah di jelaskan sebelumnya bahwa maksud dasar dari bermain dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan. Maka dari itu bermain harus memberikan rasa senang, gembira, dan membangkitkan semangat anak-anak. Manakala anak bermain tetapi tidak mendapatkan kebahagiaan dan dan kepuasan sedikit pun berarti anak sejatinya tidak bermain, melainkan bekerja atau bermainnya dilakukan dengan keterpaksaan. kondisi yang seperti ini tidak akan memberikan dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi prinsip bermain harus dapat di nikmati dan memunculkan rasa gembira bagi pemainnya.

E. Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Setiap anak usia dini mempunyai karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda-beda. Tahap perkembangan tersebut di sesuaikan dengan tingkatan usia anak. Karakteristik perkembangan bermain anak dapat diidentifikasi melalui pengamatan, terutama pada saat melakukan aktivitas belajar dan bermain. Secara lengkap karakteristik perkembangan bermain anak di uraikan melalui pembahsan berikut ini:

1. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Karakteristik bermain anak usia dini dapat di lihat melalui hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain. Menurut Jeffree, McConkey dan Hewson sebagaimana di kutip yulian (2009:146) karakteristik bermain pada anak diklasifikasikan menjadi enam yaitu:

a. Bermain muncul dari dalam diri anak

Maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Dengan kata lain. Bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.

- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk di nikmati.

Maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikan, dan menggairahkan.

- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental.

- d. Bermain harus di dominasi oleh pemain.

Dalam bermain harus di dominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak di dominasi oleh orang dewasa. Karena jika bermain di dimnasi oleh orang dewasa, maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan baru.

Dari uraian mengenai karakteristik bermain anak usia dini ini dapat di pahami bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara karakteristik bermain dengan prinsip-prinsip bermain. Keduanya mempunyai peran penting sebagai acuan utama dalam kegiatan bermain. Oleh karenanya anatara prinsip bermain dan karaktersitik bermain ini wajib menjadi perhatian bagi siapapun yang menginginkan kegiatan bermain berjalan sesuai yang di harapkan, yakni mampu memberikan stimulus bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

2. Tahap-tahap perkembangan Bermain

Perkembangan bermain anak tidak sama antara satu dengan yang lain. Perbedaan ini dapat di pengaruhi oleh beberapa factor sebagaimana telah di sebut di atas. Namun untuk tahap-tahap perkembangan bermain anak bisa di identifikasi melalui usia bermain main anak. Artinya tingkat

usia sangat mempengaruhi tahapan perkembangan bermain anak. banyak tokoh yang mengungkapkan mengenai perkembangan bermain ini, seperti Jean Pieget, Parten, dan Steassen Berger.

Menurut Jean Pieget tahapan perkembangan bermain anak dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:⁴

- a. Sensori motor (*sensory motor play*) tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerakan tubuhnya. Untuk itu, pada usia ini mainan yang tepat untuk anak ialah yang dapat merangsang pancaindranya. Misalnya mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk dan tekstur, serta mainan yang tidak mudah tertelan oleh anak.
- b. Praoperasional (*symbolic play*): tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, dan mencoba hal-hal baru, dan memahami simbol-simbol tertentu. adapun alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi, anak seperti menggambar, balok atau lego, dan puzzle. Namun sifat permainan anak usia ini lebih sederhana di bandingkan dengan operasional konkret.
- c. Operasional konkret (*social play*): tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan nalar dan logika yang bersifat objektif, adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini ialah yang mampu menstimulasi cara berpikir anak. Melalui alat permainan yang di mainkan anak dapat menggunakan nalar maupun logikanya dengan baik. Bentuk permainan yang bisa di gunakan di antaranya: dakon, puzzle, ular tangga, dam-daman, dan monopoli.
- d. Formal operasional (*game with rules and sport*) terjadi pada tahap ini anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak bermain sudah menggunakan aturan- aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada game atau perbandingan yang menuntut adanya menang dan kalah.

Adapun menurut Hurlock tahapan perkembangan bermain anak dapat di bedakan berdasarkan bentuk permainan

⁴ Moeslichatun, *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*, 43-48.

yang di mainkan oleh anak. Tentu bentuk permainan ini mengacu pada tingkat usia maupun perkembangan anak. Dalam hal ini tahapan perkembangan bermain anak di bedakan menjadi empat tahap, yaitu:

a. Tahap eksplorasi

Menurut Hurlock hingga bayi berusia 3 bulan, permainan mereka hanya sekedar melihat orang dan benda serta melakukan usaha untuk menggapai benda yang di acungkan atau berada di dekatnya. Selanjutnya, anak dapat mengendalikan tangan sehingga dapat memungkinkan bagi anak untuk mengambil, memegang, dan mempelajarinya secara saksama. Bahkan terkadang benda atau mainan yang sudah di dapatkan di masukkan ke dalam mulutnya.

b. Tahap Permainan

Menurut Hurlock bermain dengan menggunakan barang mainan di mulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara 5 dan 6 tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Kemudian pada saat usia 2 dan 3 tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup, dapat bergerak, berbicara, dan merasakan.

c. Tahap bermain

Setelah masuk sekolah, jenis permainan anak sangat beragam, semula mereka meneruskan bermain dengan barang mainan, terutama bila sendirian. Selain itu, anak tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan matang lainnya.

d. Tahap melamun

Tahap ini terjadi pada saat anak sudah mendekati masa- masa pubertas. Anak- anak sudah mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya di senangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Aktivitas melamun ini terjadi ketika memikirkan keadaan dirinya dengan perlakuan orang lain.

Adapun menurut Mildred Parten sebagaimana di kutip oleh Selamet Suyanto (2005:126-127), Yuliani (2009:147-148) dan Mulyasa (2012:170) tahapan perkembangan bermain anak di dasarkan pada tingkat partisipasi anak dalam bermain. Di antara tahapan perkembangan bermian yang di maksud dapat di klasifikasikan sebagai berikut:

- a. *Unocuppied play* (tidak menetap atau peduli)
 Pada tahap ini anak bermain dengan mengamati kejadian sekitarnya yang menarik perhatian. Jika tidak ada hal yang menarik, maka akan menyibukkan diri dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya. Bermain di sini hanya melibatkan dan memfokuskan pada sensori motornya. Tahap perkembangan bermian ini di alami masih usia bayi.
- b. *Solitary play* (bermain sendiri)
 Pada mulanya anak asyik bermain sendiri. Sifat egosentrisme yang tinggi menyebabkan bermain sendiri dan tidak peduli apa yang di mainkan teman di sekelilingnya. Misalnya ia menggunakan balok untuk membuat rumah, atau menjadi mobil-mobilan.
- c. *Onlooker play* (bermain dengan melihat temanya bermain).
 Pada tahap ini anak yang tadinya bermain sendiri mulai melihat apa dan bagaimana temanya bermain. Ia sesekali berhenti bermain dan mengamati bagaimana temanya bermain. Sering anak menggunakan waktu yang cukup lama dan asyik melihat temanya bermain.
- d. *Parallel play* (bermain secara paralel)
 Pada tahap ini anak bermain dengan temanya menggunakan benda yang sejenis, misalnya bermain pasir, tetapi tiap anak bermain sendiri-sendiri. Kadang mereka saling melihat, saling memberi komentar, atau bercakap-cakap.
- e. *Associative play* (bermain beramai- ramai)
 Pada tahap ini anak mulai bermain bersama- sama atau beramai- ramai misalnya petak umpet, kucing- kucingan atau bermain dakon.
- f. *Cooperative play* (bermain kooperatif)
 Pada tahap ini anak bermain bersama temanya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan. Biasanya dalam bentuk game. Mereka juga membicarakan mengenai aturanya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial. Misalnya bermain sepak bola, gobak sodor, dan bermain peran.

3. Faktor- faktor yang mempengaruhi Bermain

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi bermain anak usia dini. Faktor- faktor ini sangat menentukan terhadap jenis permainan yang akan di pilih oleh anak. Sebagai contoh anak laki- laki tentu akan berbeda bentuk permainanya di bandingkan dengan anak perempuan⁵.

Faktor- faktor yang mempengaruhi bermain anak menurut Hurlock:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, sebaliknya anak yang sakit- saktan atau memiliki tenaga yang lemah akan lebih menyukai bermain pasif (hiburan).

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang adekan di lakukan dalam waktu bermain anak tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif di bandingkan yang kurang pandai. Dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan factor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki kecenderunganya bermain lebih kasar di bandingkan anak perempuan, dan lebih menyukai permainan yang melibatkan fisik motorik mereka. Pada masa awal kanak- kanak, anak laki- laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan.

e. Lingkungan

Anak yang berasal dari pedesaan kurang bermain di bandingkan mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini di karenakan kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

⁵ Fadhillah, M “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Jakarta: Kencana), 48.

f. Status sosial ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang lebih mahal. Seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, adapun mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat bermain dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan berenang.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain sangat tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

4. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang di miliki anak memengaruhi permainannya, misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura. Mainan yang sifatnya konstruktif.

F. Peran Bermain dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa

Bahasa lisan memegang peranan yang penting bagi perkembangan sosial anak. Disamping itu, perkembangan bahasa lisan juga menjadi alat untuk mempresentasikan mental. Peningkatan kapasitas penggunaan bahasa anak usia dini merupakan kunci perkembangan mereka dan memungkinkan anak menyelesaikan problem baru tanpa semata-mata memercayakan pada metode coba ralat. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi persoalan yang muncul. Terlebih-lebih kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang perkembangan bahasa dan berbahasa anak. bahkan bermain peran memiliki peran yang besar bagi perkembangan kognitif, emosi, dan sosial anak. (Bredekamp & Copple, 1999).

Seperti diketahui, masa-masa awal perkembangan anak merupakan waktu yang tepat untuk memperoleh bahasa kedua (*second language*). Anak-anak yang memperoleh bahasa kedua pada masa kritis cenderung dapat berbicara sebagaimana penutur asli bahasa tersebut.

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa yaitu:

1. Bermain Peran

Anak memainkan peran tertentu, seperti pohon yang ditebangi, daun yang sedih karena rontok, anak yang patuh atau anak yang tersesat. Kata yang digunakan tidak terlalu panjang, berwujud pengulangan -pengulangan dan memungkinkan anak berimprovisasi dengan gerak -gerak yang termaknai anak.

2. Kuis kata, tebak kata, tebak huruf

Anak mencari kata yang sesuai mengidentifikasi kata-kata yang tidak hadir, atau mengidentifikasi huru-huruf yang disembunyikan.

3. Cocok kata, cocok huruf

Anak-anak mencocokkan kata dengan gambar, huruf awal dengan gambar, menata huruf hingga membentuk kata, mencocokkan huruf, dan lain-lain.

4. Tirukan-laksanakan

Anak-anak menyimak cerita pendek yang berisi perintah yang harus dilaksanakan anak. Misal, sang raja tertawa..ha..ha..ha ambilkan tiga buah balok warna apa saja (permainan merangsang ketrampilan menyimak anak).

Orang tua dapat menggunakan strategi untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak, berikut adalah beberapa kiat yang bisa dilakukan untuk mendorong perkembangan bahasa anak:

a. Banyak berbicara dengan anak sambil bermain

Bahkan sebelum anak dapat berbicara penting untuk orang tua dewasa dan anak-anak disekitarnya untuk berbicara denganya, misalnya dengan menjelaskan apa yang dilakukan bersama-sama.

b. Menggunakan ekspresi wajah untuk menyampaikan makna.

Anak tidak memahami kata-kata tetapi biasanya mereka akan mengerti artinya, jika menggunakan ekspresi yang jelas.

c. Membaca dan bercerita

Orangtua dapat member tahu kepada mereka secara lisan atau membaca buku-buku cerita untuk mereka. Selama menceritakan kisah, mereka dapat meningkatkan imajinasi mereka dan mungkin menebak apa yang terjadi selanjutnya.

G. Bermain Peran (Penjual dan Pembeli)

Menurut Nugraha (2006) anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.

Sudirman, (2001) mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran atau sandiwara dalam hal menirukan masalah-masalah sosial. Sedangkan Uno (2008) menguraikan proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk:

1. Menggali perasaannya
2. memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan presepsinya.
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah ,

Menurut Djamarah (2005: 237) metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan tersebut dilakukan dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adapun menurut Yamin (2009; 75) metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topic atau situasi. Anak masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.

Joyce, Weil dan Calhoun (2009: 329) mengemukakan bahwa proses bermain peran bertujuan untuk

1. Mengeksplorasi perasaan peserta didik.
2. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, perilaku, nilai dan persepsi peserta didik.
3. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku .
4. Mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Secara eksplisit bila ditinjau dari tujuan pendidikan, maka di harapkan dengan bermain peran anak dapat :

1. Mengeksplorasi perasaan -peserta didik.

2. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap nilai-nilai persepsinya.
3. Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang di hadapi (Dhieni, Fridani, Yarmi dan Kusniati, 2009:7.33)

Menurut Arum (2005:35) komunikasi adalah pengiriman pesan atau informasi dari komunikator (orang yang mengirimkan pesan kepada komunikan) orang-orang yang menerima pesan. Berkomunikasi lisan merupakan sesuatu yang diujarkan, dimana terjadi suatu proses penyampaian pesan dari yang berbicara dan proses penerima pesan dari yang berbicara dan proses menerima pesan yaitu seorang pendengar. Dengan kata lain berbicara (si pemberi pesan) dan mendengar (si penerima) merupakan proses berbahasa yang bersinergi antara keduanya (sadjah, 2005: 119)

1. Konsep Peran

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan sebagai pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada factor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami peranya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.

2. Tujuan Bermain Peran dalam PAUD

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui perasaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang

dimainkan, sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan-perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeran.

Dalam pembelajaran dengan bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran anak-anak yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan keluar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan.

Hakikat bermain peran dalam pembelajaran PAUD terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak mampu: 1. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya. 2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya. 3. Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. 4. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliana dan Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- a. Pendidik mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- b. Pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- c. Pendidik memberi pengarahan sebelum dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- d. Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- e. Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- f. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.

- g. Pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu⁶, pendidik tidak banyak berbicara dan tidak banyak membantu anak.

Dengan adanya langkah-langkah diatas akan memudahkan pendidik mengatur jalanya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan ketrampilan bahasanya.

- a. Jenis- jenis Bermain Peran meliputi:

1) Bermain Peran Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak ketrampilan pra akademis, seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.⁷

2) Bermain Peran Mikro

Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Saat bermain peran, anak seakan- akan masuk ke dalam keduniannya sendiri yang penuh keajaiban dan petualangan seperti yang dialami oleh karakter favoritnya di tv, tidak jarang orang tua diajak ikut masuk dan larut di dalamnya. Jika anak mengajak bermain, jangan buru- buru malas dan menolaknya. Bermain peran bukanlah suatu permainan tanpa makna, namun sangat penting bagi perkembangan emosional, mental, intelektual, bahkan fisik anak. Beberapa manfaat dari bermain peran, yaitu:

- a) Membangun kepercayaan diri pada anak

Dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan

⁶ Yuliana Nuraini sujiono dan Bamban sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), 82.

⁷ Dra Lilis Madyawati, "*strategi pengembangan Bahasa Pada Anak*" (Jakarta: Kencana , 2016), 157-159

sensasi menjadi karakter- karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

b) Mengembangkan kemampuan berbahasa

Saat bermain peran, tentunya anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankanya. Hal ini dapat memperluas kosa kata anak. Anak sering mengulangi dialog yang pernah dia dengar dari sebuah adegan dapat membuat anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

3) Meningkatkan kreativitas anak

Pada saat bermain peran, kreativitas anak akan terbawa keluar, sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannya. Misalnya, kardus- kardus dibuat menjadi istana, bayangan dari jari-jarinya yang bermain menjadi bentuk hewan, dan sebagainya.

4) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah

Pada situasi tertentu saat bermain, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi. Sebagai contoh, ketika boneka bayinya ditudurkan, akan menyadari bahwa bayi memerlukan selimut agar hangat. Dengan memecahkan masalah saat bermain dapat membantu anak mengatasi masalah di kehidupan nyata kemudian hari.

b. Membangun kemampuan sosial dan empati

Anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain, menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya. Bermain peran akan lebih menyenangkan dilakukan bersama teman, karenanya anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, belajar berbagi peralatan atau mainan bersama temanya.

c. Memberi anak pandangan positif

Anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.⁸

⁸ Dra Lilis Madyawati, “*strategi pengembangan Bahasa Pada Anak*”, 159.

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Kegiatan bermain peran jarang dilakukan di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya. Para guru biasanya hanya mengobservasi anak yang sedang bermain peran ketika jam istirahat berlangsung, dan tidak pernah memasukkan kegiatan bermain peran ini dalam program pembelajaran. Kalaupun ada, penerapan kegiatan bermain peran di TK lebih dominan dilakukan hanya untuk bermain peran dengan peran ukuran sebenarnya, seperti anak yang memakai baju dokter atau anak yang berperan sebagai guru. Kegiatan bermain peran ini tampak lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara, karena dengan bermain peran melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Sejak anak-anak usia TK masalah-masalah bersosialisasi sudah dapat diidentifikasi dari bergai perilaku yang di tampilkan anak, di antaranya anak selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya, selalu harus di turuti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya serta tidak mau bergaul dengan teman-temannya. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada awal bulan oktober 2014 di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya, terutama pada anak TK Kelompok A, ditemukan rata-rata kemampuan sosial anak masih sangat rendah, hal ini bisa di lihat ketika anak belum menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan, belum mau berbagi dan membantu teman, belum menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan, belum mampu mengendalikan perasaan, menghargai orang lain dan belum bisa menunjukkan rasa percaya diri, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan sosialnya.

Permasalahan-permasalahan di atas, disebabkan oleh beberapa factor, antara lain: pembelajaran yang kurang bervariasi, tahapan bermain anak menurut Kurniawati (2008) pada usia 2-4 tahun di tandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura, akan tetapi tahapan bermain tersebut di kelompok A belum berkembang dan belum terstimulus secara optimal. Perkembangan anak pada usia ini masih bersifat egosentris, seperti berebut mainan. Dan ingin mendapatkan perhatian guru untuk dirinya sendiri baik guru maupun teman.

Mencermati fenomena seperti di atas, maka di coba untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui metode

bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sehingga mereka memperoleh sesuatu yang bermakna bagi anak. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang guru anak harus memperhatikan karakteristik setiap tahap perkembangan anak.

Mentessori dalam Seldin (2004) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden year*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/*sensitive* untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Subjek penelitian adalah anak-anak TK di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya. Penelitian pada anak TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya ini didasarkan observasi yang dilakukan yang menunjukkan bahwa anak didik kurang dapat berperilaku sosial dengan teman sebayanya. Subjek penelitian eksperimen ini adalah para anak didik di TK Permata Kecamatan Rungkut Surabaya tahun pelajaran 2014-2015, dengan jumlah 15 anak.

Dalam penelitian ini mencoba membuktikan apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Metode bermain peran menjadi variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian eksperimen ini.

1. Definisi Operasional kemampuan Bersosialisasi

Kemampuan bersosialisasi adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial, yang diungkapkan dengan skala kemampuan bersosialisasi.

2. Pengembangan Skala Kemampuan Bersosialisasi

Pengembangan alat ukur untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi di susun dalam sebuah blue print berdasarkan pendapat Helms dan Turner (1984), dengan indikator: anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, anak mampu menghargai (*altruism*) teman, anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, anak mampu membantu (*helping others*) orang lain.

Kemampuan berkomunikasi erat kaitannya dengan bahasa, pembelajaran bahasa untuk anak usia diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tertulis

(simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis , anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis. (suyanto, 2005: 167).

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengangkat masalah ini untuk di jadikan penelitian dengan judul “ Upaya meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

Rumusan masalah pada penelitian adalah apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan lisan pada anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014 dan bagaimana penggunaan metode bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dan mengimplementasikan metode bermain peran yang dimainkan langsung oleh anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta tahun aajaran 2013/2014.

Menurut Djamarah (2005: 237)metode bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan tersebut dilakukan dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adapun menurut Yamin (2009; 75) metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topic atau situasi. Anak masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesame mereka melakukan peran terbuka.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyuningtyas (2013) dengan judul peningkatan kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B PAUD Aisyiah Bustanul Athfal 4 kota Blitar. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B PAUD Aisyiah Bustanul Athfal 4 Kota Blitar. Kesamaan antara penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti adalah penggunaan metode

bermain peran dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah pada variabel terikatnya yaitu Wahyuningtyas meningkatkan kecerdasan interpersonal sedangkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan komunikasi lisan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan komunikasi lisan pada anak kelompok B4 TKIT Nurul Hidayah Surakarta tahun ajaran 2013/ 2014. Hal ini dapat di buktikan dengan nilai ketuntasan komunikasi lisan melalui metode bermain peran pada kondisi awal anak yang mendapat nilai tuntas sebesar 6 anak atau 42,9%, siklus 1 pertemuan 1 sejumlah 8 anak atau 57,1%, Siklus 1 pertemuan II sejumlah 9 anak atau 64,3%, siklus II pertemuan I sejumlah 11 anak atau 78,6% dan siklus II pertemuan II prosentase ketuntasan anak mencapai 85,7%. Sesuai indicator yang telah ditetapkan yaitu 80%, dapat diketahui bahwa kondisi awal, siklus I pertemuan I dan II, siklus II pertemuan I belum mencapai target yang yang ditetapkan, maka peneliti melanjutkan ke siklus II pertemuan II hingga mencapai indicator ketercapaian mencapai 85,75%. Jumlah ini melebihi target awal yang direncanakan. Hal ini di karenakan setiap siklusnya mengalami peningkatan perolehan nilai. Nilai tersebut terdapat berdasarkan observasi pada proses pembelajaran komunikasi lisan melalui metode bermain peran.

I. Kerangka Berpikir

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak . mengingat bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan pihak lain. Kemampuan berbahasa mencakup aspek perkembangan bahasa yang meliputi tiga hal yakni aspek kemampuan , mengungkapkan bahasa, aspek menerima bahasa dan aspek keaksaraan. Dari ketiga aspek tersebut , aspek keaksaraan merupakan awal dari membaca dimana membaca di mana membaca permulaan merupakan komponen dasar dari proses yang merujuk pada kata-kata kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi- bunyinya yang sesuai dengan system tulisan yang di gunakan, selain itu dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini harus di laksanakan dengan sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak.berdasrkan tersebut membaca permulaan dapat di kembangkan apabila dengan penggunaan media di laksanakan secara optimal.

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, make-believe, emosi pada anak usia dini 2,5-7 tahun (Erikson, 1973). Bermain peran, membolehkan untuk membayangkan dirinya kemas depan dan menciptakan kondisi masa lalu.

Let the children play, because it is their world. kalimat ini tidak sekedar retorika, Tetapi merupakan kebutuhan mental, fisik, dan psikologis anak dalam masa perkembangannya. bermain merupakan kebahagiaan anak karena dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaanya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkunganya. banyak ragam dan jenis permainan yang berkembang dari waktu ke waktu. mulai dari permainan tradisional hingga permainan berteknologi modern. tentu saja semua itu memerlukan control dan seleksi dari orang tua agar tidak membahayakan perkembangan anak⁹. Secara umum, jenis permainan anak dapat di kategorikan ke dalam tiga kelompok, yaitu:

1. Permainan aktif

Permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Bentuknya bisa berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestik dan lebih jauh lagi bisa memotivasi anak untuk belajar meraih keunggulan, serta belajar bertahan dalam persaingan.

2. Permainan pasif

Permainan ini bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Bentuk konkretnya seperti main game. Jenis permainan memiliki sisi positif dan negative. Positifnya ialah anak bisa memilikiketampilan tertentu yang bisa berproses menjadi sebuah keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupanya kelak. Main game dikomputer biasanya membutuhkan ketrampilan dan strategi yang tepat daripemainya. Negative ialah keranjingan dan ketergantungan berlebihan tidak diatur dan dibatasi oleh orang tuanya.

3. Permainan fantasi

Permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Kita mungkin sering melihat dan mendengar anak kecil berbicara sendiri ketiak bermain boneka. Sebenarnya ia memiliki fantasi dan imajinasi sendiri mengenai tokoh yang dimainkanya melalui boneka itu.

⁹LilisMadyawati,” *Strategi pengembangan bahasa pada anak*” (Jakarta: Kencana), 147.

Permainan seperti ini baik untuk kecerdasan otak kanan karena dengan sendirinya anak belajar berperan dengan berbagai karakter yang diciptakannya.

Beberapa permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa yaitu:

a. Bermain peran

Anak memainkan peran tertentu, seperti pohon yang ditebangi, daun yang sedih karena rontok, anak yang patuh, atau anak yang tersesat. Kata-kata yang tidak terlalu panjang, berwujud pengulangan-pengulangan, dan memungkinkan anak berimprovisasi dengan gerak-gerak yang termaknai anak.

b. kuis kata

Tebak kata, tebak hurufanak mencari kata- kata yang sesuai, mengidentifikasi kata- kata yang tidak hadir, atau mengidentifikasi huruf-huruf yang disembunyikan.

Orang Tua dan wali dapat menggunakan berbagai strategi untuk mendorong perkembangan bahasa anak-anak. Berikut adalah beberapa kiat yang bisa dilakukan untuk mendorong perkembangan bahasa anak.

a. Banyak berbicara dengan anak sambil bermainbahkan sebelum anak dapat berbicara penting untuk orang dewasa dan anak-anak disekitarnya untuk berbicara denganya. Misalnya dengan menjelaskan apa yang dilakukan bersama-sama.

b. Menggunakan ekspresi wajah untuk menyampaikan makna. Anak mungkin tidak memahami kata- kata tetapi biasanya mereka akan mengerti artinya, jika menggunakan ekspresi yang jelas.

c. Menjumpai dan bercerita

Orang tua dapat memberitahu kepada mereka secara lisan atau membaca buku- buku cerita untuk mereka. Selama menceritakan kisah, mereka dapat meningkatkan imajinasi mereka dan mungkin menebak apa yang akan terjadi selanjutnya.

d. Interaksi sosial

Berinteraksi akan memberikan pengalaman dan kesempatan kepada anak untuk mendengar percakapan dan bertemu orang baru

e. Menjadi penghubung

Menggunakan bahasa yang lebih jauh dari sekedar belajar kata-kata, anak juga perlu belajar berbagai jenis keterampilan cara berbicara dan berkomunikasi, seperti memahami bagaimana percakapan itu bekerja. Ini dikenal sebagai keterampilan pragmatis.

