

## ABSTRAK

**Sayyidah Bashiroh, NIM. 1510410036**, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di RA Islamiyah Purwokerto Tayu Pati Tahun Peajaran 2019/2020”.

Perkembangan kemampuan berbicara adalah perkembangan kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan maksud, ide, gagasan, pikiran. Kemampuan berbicara anak usia dini dapat berkembang dengan baik, dapat dilakukan dengan metode *role playing* yaitu dengan berperan menjadi tokoh, ataupun benda yang ada di sekitar anak. Untuk mewujudkan hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan kemampuan berbicara anak usia dini. Dibutuhkan seorang guru yang profesional yang menguasai teori pembelajaran dengan metode yang tepat, disukai oleh anak dan juga dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak melalui metode *role playing*.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* di RA Isamiyah Purwokerto Tayu Pati tahun pelajaran 2019/2020. 2) Untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* di RA Islamiyah Purwokerto Tayu Pati tahun pelajaran 2019/2020. 3) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat metode *role playing* di RA Islamiyah Purwokerto Tayu Pati tahun pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research* dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan : pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data lapangan terhadap rumusan masalah adalah Pertama, penggunaan metode *role playing* dilakukan dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi. Tahap perencanaan dimulai dengan pembuatan RPPH, berkonsultasi pada guru kelas, menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur perkembangan kemampuan anak. Kedua, efektivitas metode *role playing* dapat memacu semangat anak dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Ketiga, faktor metode *role playing* media pembelajaran, anak, guru, materi dan lingkungan kelas yang mendukung. Faktor penghambat anak usia dini, orang tua, lingkungan kelas.

**Kata Kunci** : Efektivitas Pembelajaran, Kemampuan Berbicara, Metode *Role Playing*