

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK  
USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH**



Oleh:

**Yufita Trirezeki**

**NIM: 180110055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
MATARAM  
2023**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN ( *ROLE PLAYING* )  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK  
USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH**

**Skripsi**

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram**

**untuk melengkapi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan**



**Oleh:**

**Yufita Trirezeki**

**NIM: 180110055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
MATARAM  
2023**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Yufita trirezeki, NIM: 180110055 dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di RA Thariqul Izzah Tahun Ajaran 2023-2024.” Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal: 21 September 2023



Pembimbing I,

  
Jumrah, M.Pd  
NIP 198505242011012008

Pembimbing II,

  
Wahyuni Murniati, M.Pd  
NIP: 199211302019032027

Perpustakaan UIN Matararam

Hal : Ujian Skripsi

**Yang Terhormat**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Di Mataram**

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama Mahasiswa : Yufita Trirezeki

Nim : 180110055

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di RA Thariqul Izzah Mataram

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera di-*munaqasyah*-kan.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Jumrah, M.Pd  
NIP. 198505242011012008

Wahyuni Murniati, M.Pd  
NIP. 199211302019032027

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Yufita Trirezeki**  
Nim : **180110055**  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tabiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di RATHariqul Mataram Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, saya siap menerima sanksi yang telah ditentukan lembaga.

Mataram, 21 September 2023

atakan,

UNIVERSITAS ISLAM  
M A T A



Perpustakaan UIN Mataram

## PENGESAHAN

Skripsi oleh: Yufita Trirezeki, NIM: 180110055 dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak Usia Dini Di RA Thariqul Izzah”, telah dipertahankan di depan dewan penguji jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Mataram pada tanggal 16 Oktober 2023

### Dewan Penguji

Jumrah, M.Pd  
(Ketua Sidang/Pembimbing)

Wahyuni Murniati, M.Pd  
(Sekretaris Sidang/Pembimbing)

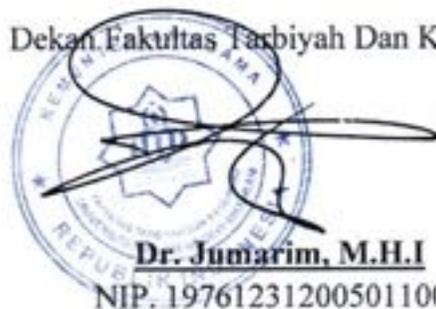
Nani Husnaini, M.Pd  
(Penguji I)

Muammar Qadafi, M.Pd  
(Penguji II)

Perpustakaan UIN Mataram

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

  
**Dr. Jumarim, M.H.I**  
NIP. 197612312005011006

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Artinya: “Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman” (QS.Al-Imran Ayat 139)<sup>1</sup>



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>1</sup> King salman Al-Qur'anulkarim: *Al-Qur'an Hafazah Perkata*. (Bandung: Al-Qur'an Al-Qosbah, 2020), hlm.67.

## PERSEMBAHAN

*“Kepada yang paling teristimewa kedua orang tua, Ayahanda tercinta Muhamad Nur Abdurahim dan Ibunda Tercinta Nur Hasanah, Terimakasih atas doa dan dukungannya, cinta dan kasih sayangnya, terimakasih juga kepada suami tercinta Muhamad Takdir Yang telah sabar mengurus buah hati tercinta, dan membiyyayai saya sehingga bisa melanjutkan kuliah, dan terimakasih juga untuk mertua tercinta yang selalu sabar mengurus suami dan anakku, dan terimakasih juga kepada buah hati tercinta Pratama Bilal Abiyadi yang sudah sabar dan baik selama ditinggal, terimakasih juga kepada saudara saudariku, nana uday, nana elang, kk sunar, kk mirna yang selalu memberikan semangat kepada saya sehingga bisa berada di titik ini”*

Perpustakaan UIN Mataram

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang di berikan-Nya sehingga penulis skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, maka sari itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Jumrah, M.Pd. selaku pembimbing I dan juga sebagai dosen wali dan Ibu Wahyuni Murniati M.Pd. selaku pembimbing II yang memberikan bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail terus menerus dan tanpa bosan di tengah kesibukannya dalam suasana kekraban menjadikan Skripsi ini lebih matang dan cepat selesai;
2. Ibu Nani Husnaini, M.Pd. selaku ketua Prodi PIAUD dan Bapak Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd selaku sekretaris Prodi PIAUD.
3. Bapak Dr. Jumarim, M.H.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
4. Bapak Prof. Dr. H. Masnun, M.Ag. selaku rektor UIN Mataram yang telah memberikan tempat bagi penulis untuk menuntut ilmu dan memberikan bimbingan dan peringatan untuk tidak berlama-lama dalam menyelesaikan studi;
5. Bapak dan Ibu dosen fakultas tarbiyah dan keguruan yang selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan perkuliahan tepat waktu;
6. Dan untuk ibu Sri Narti yang setia membantu dan mengantar penelitian, terimakasih banyak telah bertukar pikiran, dan meluangkan waktu.
7. Untuk teman-teman Elviyatulfitri, Sinta yani, dan teman-teman KKP-DR 2021 yang banyak memberikan masukan, membantu dan menghibur dikala susah.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Mataram, 21 September 2023

Penulis

Yufita Trirezek



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN LOGO .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	vii
HALAMAN MOTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	ivx
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Sasaran Tindakan.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat dan Hasil Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Metode bermain peran .....	10
1. Metode bermain peran .....	10
2. Macam-macam Bentuk metode bermain peran .....	14
3. Tujuan dan manfaat metode bermain peran .....	16
4. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran .....	17
5. Langkah-langkah metode bermain peran .....	20
6. Fungsi bermain peran.....	21
B. Kemampuan berbahasa anak .....	24

1. Pengertian kemampuan berbahasa anak .....	24
2. Karakteristik anak usia 5-6 tahun .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. <i>Setting</i> Penelitian .....	32
B. Sasaran Tindakan.....	32
C. Rencana Tindakan .....	33
D. Jenis Instrumen dan Cara Penggunaannya .....	38
E. Pelaksanaan Tindakan .....	49
F. Cara Pengamatan ( <i>Monitoring</i> ) .....	49
G. Analisis Data dan Refleksi .....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan .....	90
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi kemampuan berbahasa anak,	39.
Tabel 3.2 Kisi kisi Instrumen Observasi Aktivitas Belajar guru, .....	40.
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Anak, .....	48.
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Anak dalam Meningkatkan Kemampuan berbahasa anak % .....	52.
Tabel 3.5 Pedoman Konversi Ketuntasan Aktivitas Guru Anak, .....	53.
Tabel 4.1 Nama-nama Guru RA Thariqul Izzah Mataram, .....	59.
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Ra Thariqul Izzah Mataram 2023/2024, .....	61.
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana RA Thariqul Izzah Mataram, .....	62.
Tabel 4.4 Hasil Observasi Ketuntasan Belajar Anak Siklus I, .....	72.
Tabel 4.5 Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siklus 11 .....	86.

Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Kemmis dan Me Taggart, ..... 34



Perpustakaan UIN Mataram

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Observasi Siswa Siklus I
Lampiran 2	Lembar Observasi Guru Siklus I
Lampiran 3	Lembar Observasi Siswa Siklus II
Lampiran 4	Lembar Observasi Guru Siklus II
Lampiran 5	Lembar Observasi Kemampuan berbahasa anak
Lampiran 6	Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan berbahasa anak
Lampiran 7	Lembar Observasi Individual Kemampuan Berbahasa Anak Siklus I
Lampiran 8	Lembar Observasi Individual Kemampuan Berbahasa Anak Siklus II
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Lampiran 15	Hasil Dokumentasi

Perpustakaan UIN Mataram

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN ROLE PLAYING)  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK  
USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH MATARAM**

Oleh  
**Yufita Trirezeki**  
**180110055**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui penerapan metode bermain peran pada kelompok B1 di RA Thariqul Izzah Mataram tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang bertujuan untuk memperbaiki proses, guna meningkatkan efektivitas pendidikan atau sistem pengelolaan. Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Subyek penelitian ini adalah kelompok B1 dengan jumlah anak sebanyak 15.

Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak dari siklus I sampai pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada ketuntasan belajar siklus I yaitu 55,41 dan pada siklus II nilai rata-rata anak meningkat menjadi 76,66 Sedangkan nilai ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus II yaitu dari 40% menjadi 86,66% Selanjutnya pada aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan juga, yaitu dari 73,33% meningkat menjadi 93,33. Kemudian untuk aktivitas anak dari siklus I mendapat 66,66 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian bahwa melalui metode bermain peran pada kelompok B1 dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak

**Kata Kunci:** *Metode bermain peran,, Kemampuan berbahasa*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu upaya mencerdaskan generasi penerus bangsa, dari Pendidikanlah anak-anak belajar dan mengasah kemampuan yang dipelajari, sehingga anak-anak mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki, Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam meningkatkan perkembangan dan perwujudan seseorang individu, Pendidikan harus diberikan sejak usia dini, dimana pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk Pendidikan prasekolah, Pendidikan yang diberikan pada taman kanak-kanak haruslah menarik, sesuai dengan fase pertumbuhan anak yang identik dengan bermain.

Salah satu aspek kemampuan yang sangat penting dalam pengembangan anak usia dini yaitu kemampuan berbahasa, kemampuan berbahasa merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi dengan orang lain, kemampuan berbahasa sangat

penting diterapkan sejak usia dini hingga anak memasuki Lembaga prasekolah<sup>2</sup>

Meningkatkan kemampuan berbahasa anak bertujuan agar anak-anak mampu mengucapkan pikiran melalui interaksi verbal maupun non verbal yang sederhana secara tepat dan mampu berinteraksi dan berbicara secara efektif.

Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan anak-anak pada usia lima dan enam tahun ini sudah mampu mengungkapkan keinginannya dan kebutuhannya dengan kalimat sederhana.<sup>3</sup>

Metode penyampaian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak hanya menggunakan metode bermain peran, metode bercakap-cakap, metode Tanya jawab serta metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode-metode tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar,

---

<sup>2</sup> Ratna Wulan, Mengasah Kecerdasan Anak ,(Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2011 ),hlm.59.

<sup>3</sup> Christina Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 223.

sehingga kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman anak tentang lingkungannya.<sup>4</sup>

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal apa yang dipelajari oleh seorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang. Oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk belajar pendidik harus mendesain dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kontekstual dan menyesuaikan dengan daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan.<sup>5</sup>

Sebagaimana ditegaskan oleh Dhien bahwa metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, pada kegiatan bermain peran banyak aktifitas berbahasa dan dialog serta pertunjukan karakter peran yang dimainkan Karena pada saat dialog terjadi komunikasi timbale balik. Sehingga Bahasa anak

---

<sup>4</sup> Yulia Siska, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Roll Playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini", *Jurnal Edisi Khusus, Pendidikan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*, Nomor 2, Agustus 2011. hlm. 32.

<sup>5</sup> Mansur Hariwijaya, *Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*, (Yogyakarta: Mahadika Publishing, 2009), hlm. 85.

dapat ditingkatkannya melalui dialog yang dilakukan saat melakukan bermain peran.<sup>6</sup>

Bahasa juga mempunyai arti sebagai alat komunikasi antara manusia baik secara lisan, maupun tulisan atau isyarat. Bahasa merupakan simbol-simbol yang di sepakati dalam komunikasi masyarakat. Pengembangan Bahasa untuk anak usia 5-6 tahun di fokuskan pada 4 aspek Bahasa yakni menyimak berbicara membaca, dan menulis.<sup>7</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh anak usia dini adalah aspek kemampuan berbahasa. Kemampuan ini diperlukan sebagai dasar bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, baik dengan teman seusianya maupun dengan yang lebih dewasa dari segi umurnya.<sup>8</sup>

Dalam berkomunikasi Bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Melalui bahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul (*social skil*) dengan orang lain. Penguasaan kemampuan bergaul dalam lingkungan social

---

<sup>6</sup> Henik Srihayati, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa", *Jurnal Primary*, Vol. 5, Nomor 1, April-September 2016, hlm. 117.

<sup>7</sup> Tarigan, *Pendidikan Keterampilan Berbahas*", (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), hlm. 81.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 82.

dimulai dengan kemampuan berbahasa. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan dengan baik, sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di RA Thariqul Izzah di temukan masih ada Sebagian anak yang kemampuan berbahasanya masih kurang dalam pemahaman saat proses pembelajaran dilaksanakan dan ada juga beberapa siswa yang kemampuan berbahasanya sudah baik dan berkembang sangat baik dan pada saat penerapan metode bermain peran dalam pelaksanaan pembelajaran yang mana guru menerapkan metode bermain peran tersebut dan memberikan kesan yang baik untuk anak-anak yang dimana anak-anak lebih mudah memahami aspek-aspek dari metode bermain peran yang diberikan oleh guru, Kegiatan bermain peran juga memiliki manfaat

---

<sup>9</sup> Nefi Ermita, “ Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1” (*Skripsi*, Raden Intan Lampung, Lampung 2018”

yang besar terutama untuk menunjang perkembangan Bahasa anak, karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang mengeluarkan pendapat, menegosiasi dan menemukan jalan keluar untuk setiap persoalan yang ada tanpa harus merasa malu. Sehingga guru akan lebih mudah menjelaskan atau menyampaikan pembelajaran dan anak akan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penerapan metode bermain peran ini bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga anak-anak tidak lagi hanya sekedar mendengarkan secara verbal melainkan guru dapat mempraktekan atau menjelaskan melalui metode bermain peran tersebut sehingga kemampuan berbahasa anak usia dini mendapatkan kemajuan dalam hal kosa kata yang diucapkan guru pada saat melakukan bermain peran tersebut.<sup>10</sup>

Dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengetahui secara mendalam terkait hal yang berkaitan dengan penerapan metode bermain peran anak usia dini di RA Thariqul Izzah sehingga hal itulah yang menjadi alasan peneliti mengangkat judul :Penerapan Metode Bermain Peran *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di RA Thariqul Izzah”

---

<sup>10</sup> Guru TK Thariqul IZZAH Gria Permata, *penelitian Tindakan kelas* Griya Permata, 10 januari 2022

## **B. Sasaran Tindakan**

Sasaran Tindakan pada penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik di kelompok B usia 5-6 tahun di Ra Thariqul Izzah Mataram. Dengan siswa yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan, dalam hal ini siswa akan melakukan suatu kegiatan bermain peran.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di RA Tharuqull Izzah ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini Berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun kelompok B melalui media bermain peran di Ra Thariqul Izzah Mataram:

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan maanfaat praktis, Adapun penjelasanya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, maka akan memberikan informasi terkait meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini 5-6 tahun melalui media bermain peran.

## 2. Manfaat praktis

### a.) Bagi peneliti

1. Menambah wawasan tentang metode bermain peran agar lebih mudah di pahami anak usia dini.
2. Dapat menemukan alternatif pembelajaran yang menarik melalui metode pembelajaran bermain peran untuk anak usia dini.

### b.) Bagi Guru

1. Sebagai pedoman untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui pembelajaran metode bermain peran.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar anak didik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran.

### c.) Bagi sekolah

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah

2. Melalui kegiatan metode bermain peran, pihak sekolah bisa menyimpulkan metode-metode yang menarik dan bermakna untuk anak usia dini.



Perpustakaan UIN Mataram

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### a. Metode Bermain Peran

##### 1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode adalah cara yang di gunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar. Penggunaan metode ini di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan berbahasa anak-anak, dan beberapa perkembangan Metode berasal dari Bahasa Yunani “*Methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangku masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpikir secara baik untuk mencapai

tujuan yang ditentukan. Berdasarkan pengertian/devinisi dimensi tersebut yaitu: kognitif, Bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial.<sup>11</sup>

Metode yang di kemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang pendidik agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan menurut Max Siporin metode adalah orientasi kegiatan yang mengarah pada persyaratan tujuan dan tugas yang nyata. Sedangkan menurut Habert Bisino, metode adalah suatu Teknik yang digeneralisasikan dengan baik dan benar agar bisa diterima ataupun digunakan dalam suatu disiplin ilmu ataupun bidang disiplin dan praktek.<sup>12</sup>

Bermain peran adalah sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Pemain bertanggung jawab untuk memerankan peran ini dalam sebuah narasi, baik dengan melakukan acting, melalui proses pengambilan keputusan yang terstruktur, atau pengembangan karakter. Bermain peran adalah metode dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam suatu topic materi

---

<sup>11</sup>Gunarti w, "Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini" *Jurnal Pengembangan* Vol. 2, Nomor 1, Juli-Desember 2015, hlm. 62.

<sup>12</sup>Max Siporin "Metode Pendidikan Anak Usia Dini" *jurnal Edisi Khusus Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD, no 4. Vol 1, hlm 13.*

pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita.<sup>13</sup>

Menurut Lilis Suryani bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam kejadian yang berulang kembali, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.<sup>14</sup>

Anak-anak pemeran untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan Supriyati berpendapat dalam buku metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini, bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinatif) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> DEPDIKBUD, Pedoman Pendidikan Karakter Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: DEPDIKBUD 2009).

<sup>14</sup> Lilis Suryani, *Bermain Peran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 109

<sup>15</sup> Supriyati, *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm 90.

Sedangkan Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan Bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Metode bermain peran akan dilakukan oleh anak untuk memerankan suatu tokoh pilihanya. Dalam kegiatan bermain peran anak akan merencanakan secara langsung tokoh sesuai keinginanya, seperti anak berperan sebagai dokter, pendidik, hakim, polisi, petugas pemadam kebakaran, Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan.<sup>16</sup>

Menurut buku Metodik di taman kanak-kanak Depdiknas dalam Magfiroh salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih anak berbicara dengan lancar. Bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dengan menggunakan daya hayal mereka, seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankanya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta; PT Asdi Mahasatya, 2011), hlm. 38.

<sup>17</sup> Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran", *Jurnal Strategi belajar*, Nomor 7, Juni 2018, hlm. 51.

## **b. Macam-Macam Bentuk Metode Bermain Peran**

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu permainan, pengamatan dan pengkaji. Adapun tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

### 1.) Bermain peran tunggal/*Single Role-Playing*

Pada pola organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang di pertunjukan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.

### 2.) Bermain Peran Jamak /*Multiple Role-Playing*

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

### 3.) Bermain Peran Ulangan /*Role-Repetition*

Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya. Agar terlihat seperti mereka melakukannya dengan sebenarnya. Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak

mempunyai hal yang sama, baik sebagai pengamatan, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.<sup>18</sup>

Bermain peran atau *Role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan perannya yang ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mengdramakan dan mengekspresikan tingkah laku, gerak-gerik, ungkapan seseorang.<sup>19</sup>

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. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, bahwa metode bermain peran merupakan metode

---

<sup>18</sup>Imam Musbikin, *Buku Pintar Paud ( Dalam Prespektif Islam, ( Yogyakarta: Multi Presindo, 2010), hlm. 107.*

<sup>19</sup> Saefuddin, Asis,dkk, *Pembelajaran Efektif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014),hlm.178.*

pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan tokoh.<sup>20</sup>

### c. Tujuan dan manfaat Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran lebih menekankan pada pada hubungan individu dan masyarakat atau orang lain. Metode ini lebih memfokuskan pada proses interaksi. Metode bermain peran juga memberikan prioritas pada peningkatan kemampuan berbahasa untuk berhubungan dengan orang lain. metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:<sup>21</sup>

- 1.) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari .
- 2.) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- 3.) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial sesama teman sebaya

Manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah:

---

<sup>20</sup> Mutiah, Diana, *Pisikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana Prenada Mediagrup,2010),hlm.187.

<sup>21</sup> Santoso ,Agus, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global* ,(Malang:UIN Maliki Press,2012),hlm.99.

- a) Bermain peran dapat memberikan pemahaman secara praktis, dimana anak tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah sedang mereka pelajari .
- b) Bermain peran dapat memberikan kepada murid kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain dalam dunia siswa. Mutlak ke dunia anak.

Adapun pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan Bahasa di taman kanak-kanak bertujuan untuk:

- a) Melatih daya tangkap
- b) Melatih anak berbicara lancar
- c) Melatih daya konsentrasi
- d) Melatih membuat kesimpulan
- e) Membantu pengembangan intelegensi
- f) Membantu perkembangan fantasi
- g) Menciptakan suasana yang menyenangkan.<sup>22</sup>

#### **d. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Peran**

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan

---

<sup>22</sup> Rostiya, "Strategi Belajar Mengajar" *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 , Nomor 1, Juni 2020, hlm. 20.

pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan suasana tersebut dan Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.

- a) Menumbuhkan Kerjasama antara pemain.
- b) Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- c) Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- d) Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi Bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti, sehingga anak tidak kebingungan saat melakukannya.<sup>23</sup>

Adapun kelemahan metode bermain peran ini adalah:

- a) Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- b) Banyak memakan waktu, baik baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- c) Memerlukan tempat bermain yang luas.
- d) Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu karena permainan peran tersebut.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Lindnfield Gael, Mendidik Anak Agar Percaya Diri , (Jakarta;Arcan, 1997),hlm.84.

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran inilah:

- 1.) Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjukkan anak untuk berkomunikasi dengan anak lain.
- 2.) Guru harus memiliki masalah yang urgen sehingga akan menarik minat anak.
- 3.) Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakukannya, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama.
- 4.) Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Agar tidak mengganggu kegiatan lain.<sup>25</sup>

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

---

<sup>24</sup> Umu Syaidah, "Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri Rambipuji", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 12, Nomor 2, 2018, hlm. 266.

<sup>25</sup> Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: CV Budi Utama, 2003), hlm. 213.

#### e. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

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

Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut.<sup>26</sup>

- 1.) Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- 2.) Pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- 3.) Pendidik memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak Bersama-sama.
- 4.) Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- 5.) Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.

---

<sup>26</sup> Yuliana Nuraini Sujiono, dkk, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Indeks, 2010), hlm. 82.

- 6.) Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- 7.) Pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu pendidik tidak banyak bicara 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 keterampilan berbahasanya.<sup>27</sup>

#### **f. Fungsi Bermain Peran**

Metode bermain peran di Taman Kanak-Kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

1. Mempertahankan keseimbangan Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasanya serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain

---

<sup>27</sup> Sudarsono, *kamus Pendidikan dan pengajaran dan umum* ,(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2018), hlm. 61.

2. Mengembangkan kemandirian anak Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti peran menjadi anak saleh, peran menjadi kaka yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
4. Meningkatkan keterampilan sosial anak Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.
5. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini

dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui pengucapan kosa kata yang bertambah banyak.<sup>28</sup>

6. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
7. Meningkatkan keterampilan sosial anak Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.
8. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini

---

<sup>28</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2004), hlm.35

dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui pengucapan kosa kata yang bertambah banyak.<sup>29</sup>

## 2. Kemampuan Berbahasa Anak

Kemampuan berbahasa merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang, termasuk kanak-anak. Kemampuan berbahasa selalu dibutuhkan setiap hari sebagai sarana untuk berkomunikasi. Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Menurut Hurlock belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosa kata, dan membentuk kalimat. Kegagalan menguasai salah satunya akan membahayakan keseluruhan pola bicara. Oleh karena itu, Peraturan Menteri menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dengan lingkup perkembangan mengungkapkan Bahasa meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-

---

<sup>29</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2004), hlm.35

simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung; Menyusun kalimat sederhana dalam struktu r lengkap (pokok kalimat-predikat- keterangan); memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; serta melanjutkan Sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. Kemampuan berkomunikasi pada awal masa kanak- kanak masih dalam taraf rendah, sehingga masih banyak kosa kata yang harus dikuasai dengan baik untuk berkomunikasi dengan baik.<sup>30</sup>

Dalam proses akuisisi Bahasa secara alami, anak memperoleh bahasa dengan menirukan, melihat dan menirukan orang berbicara, namun sebenarnya anak tidak semata-mata sebagai peniru belaka. Ada bukti-bukti yang kuat bahwa anak jauh lebih banyak memahami Bahasa daripada yang dapat diproduksi, dan hal itu sungguh di luar dugaan. Kemampuan berbahasa merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Kemampuan juga diartikan sebagai perubahan yang dialami oleh seseorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang

---

<sup>30</sup> Depdiknas. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 th.* Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum, Bolitbang Depdiknas.

berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut aspek fisik maupun psikis.<sup>31</sup>

Bahasa merupakan suatu sarana yang efektif untuk menjalani komunikasi sosial antara sesama tanpa bahasa, komunikasi tidak dapat dilakukan dengan baik dan interaksi sosial sesama pun tidak bisa terjadi, karena tanpa bahasa, siapa pun tidak akan bisa mengekspresikan diri untuk menyampaikan kepada orang lain.

Bahasa merupakan sarana yang digunakan dalam berkomunikasi dengan menggunakan symbol-simbol tertentu dalam bentuk pemikiran dan perasaan sehingga timbul adanya pesan, informasi dan makna kepada orang lain. Bahasa dan komunikasi yang baik sangat diperlukan agar kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar. Setiap manusia pasti melakukan komunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia. Komunikasi dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja. Komunikasi merupakan proses transaksional antar manusia satu dengan manusia yang lain. Dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan hal yang sangat penting dimana bahasa merupakan modal awal bagi guru dan murid untuk melakukan interaksi. Bahasa digunakan baik didalam maupun luar

---

<sup>31</sup> Mulyasa, Manajemen PAUD”,( Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2017), hlm.17

sekolah. Guru dan Orangtua harus menggunakan tata bahasa yang baik dan kosa kata yang mudah dipahami. Apalagi jika menghadapi anak usia dini maka harus sangat berhati-hati dalam mendidik anak. Karena komunikasi akan sangat memengaruhi perkembangan bahasa pada anak terutama dalam mengungkapkan bahasa. Oleh karena itu, Komunikasi efektif dalam pendidikan anak usia dini sangat lah penting.<sup>32</sup> Komunikasi efektif merupakan komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (attitude change) pada orang lain yang bisa terlihat dalam proses komunikasi Dimana dalam tujuan komunikasi itu sendiri memberikan kemudahan dalam memahami pesan atau bahasa yang disampaikan antara pemberi informasi lebih jelas dan lengkap, serta dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh penerima informasi atau komunikan.

#### 1. Faktor-faktor penghambat kemampuan berbahasa anak.

Faktor penghambat bahasa seorang anak diantaranya hambatan pendengara,hambatan,perkembangan pada otak anak yang menguasai kemampuan moral, motoriknya, masalah keturunan, masalah pembelajaran, komunikasi dengan orang tua

---

<sup>32</sup> Daroah. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita, jurnal Pendidikan.vol 4 nomor 14 agustus 2016 hlm.53

dan masalah televisi. Dari faktor penghambat tersebutlah kemampuan berbahasa anak menjadi hambatnya proses kemampuan seorang anak dalam tingkat kemampuan berbahasa.<sup>33</sup>

2. Indikator kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

- a. dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah.
- b. dapat mengerti dua perintah secara bersamaan.
- c. dapat menceritakan Kembali cerita yang pernah di dengar sebelumnya.
- d. dapat memahami aturan pada saat sedang bermain.
- e. dapat memberi nama benda yang diperlihatkan.<sup>34</sup>

**3. karakteristik anak usia 5-6 tahun**

Anak usia 5-6 Tahun termasuk kategori anak usia dini yang mempunyai karakteristik individu yang unik, yang dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas. Bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak serta perkembangan setiap anak memiliki karakter yang berbeda-

---

<sup>33</sup> Ahmad, Susanto, perkembangan anak usia dini, (Jakarta, kencana, 2011), hlm. 73-74

<sup>34</sup> Iswah Adriana, "memahami pola perkembangan bahasa anak dalam konteks Pendidikan", tadir, vol 3, nomor 1, tahun 2008, hlm. 116-117

beda.<sup>35</sup>

Musfiro, mengemukakan bahwa anak usia 5-6 tahun menunjukkan perkembangan bahasa yang relative baik dan mampu:

- a. Menggunakan kosa kata yang terdiri yang terdiri dari 5000 sampai 8000 kata.
- b. Sering memainkan kata-kata
- c. Dapat menggunakan kalimat lengkap dan lebih kompleks.
- d. Dapat mengenal kata-kata dari lagu.
- e. Mampu menceritakan kembali cerita dengan praktik (Peragan) dan suka memerankan suatu permainan (bermain peran).

Anak usia dini (0 sampai 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga di bandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup>Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PIAUD*, (Jakarta:Depdiknas, 2010), hlm.12

<sup>36</sup> Meity H. Idris, " *Karakteristik Anak Usia Dini*", (Jakarta :PT Permata,2020), hlm.38.

Usia 5-6 tahun, pada masa ini seorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosa kata .
- 2.) Bersifat egosentris
- 3.) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 4.) Memiliki daya konsentrasi yang pendek
- 5.) Anak bersifat unik
- 6.) Memiliki daya fantasi yang besar, dan cenderung meniru perilaku orang dewasa.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional, pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda bahasa dan gambar , penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis.

1. Dapat beradaptasi dalam suatu percakapan, anak sudah dapat mendengar orang lain berbicara, menanggapi pembicaraan tersebut.

2. Bentuk permainan anak sudah bersifat individu ,bukan permainan sosial, walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.<sup>37</sup>



Perpustakaan UIN Mataram

---

<sup>37</sup> Husnuziadatul Khairi, “Karakteristik Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun “, *Jurnal Warna*, vol.2, Nomor 2, Desember 2018, hlm 22.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. *Setting* Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini dilaksanakan di Ra Thariqul Izzah Mataram kelas B terletak di jalan Griya Cahaya Permata, Kecamatan Mataram, Nusa Tenggara Barat.

##### **2. Waktu**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada semester genap bulan Juli tahun ajaran 2023/2024.

#### **B. Sasaran Penelitian**

Sasaran tindakan penelitian ini adalah perubahan yang diinginkan dari subjek yang dikenakan tindakan, yaitu target yang diharapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Jadi sasaran atau subjek dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang di Ra Thariqul Izzah Mataram.

Dalam penelitian ini sebagai observer ikut mengatur ketika proses kegiatan dilaksanakan oleh guru dan siswa.

### C. Rencana Tindakan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah proses pengkajian proses pembelajaran di dalam kelas mulai refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut<sup>38</sup>.

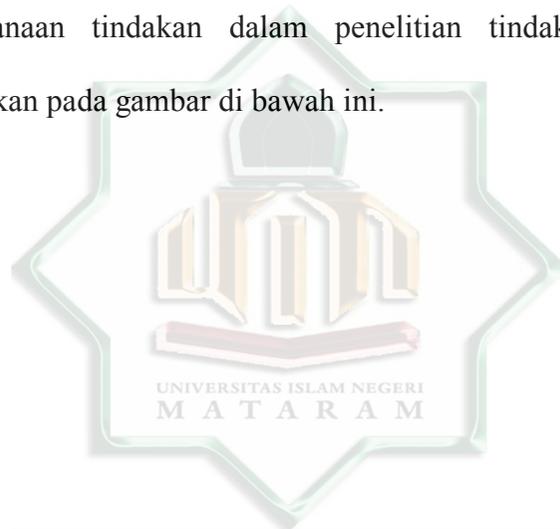
Terdapat beberapa model penelitian, salah satunya adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan model Kurt Lewin. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu meliputi kegiatan menyusun rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, namun tidak menutup kemungkinan adanya siklus III dan seterusnya. Siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan mengacu pada rancangan pembelajaran harian yang sudah

---

<sup>38</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 149.

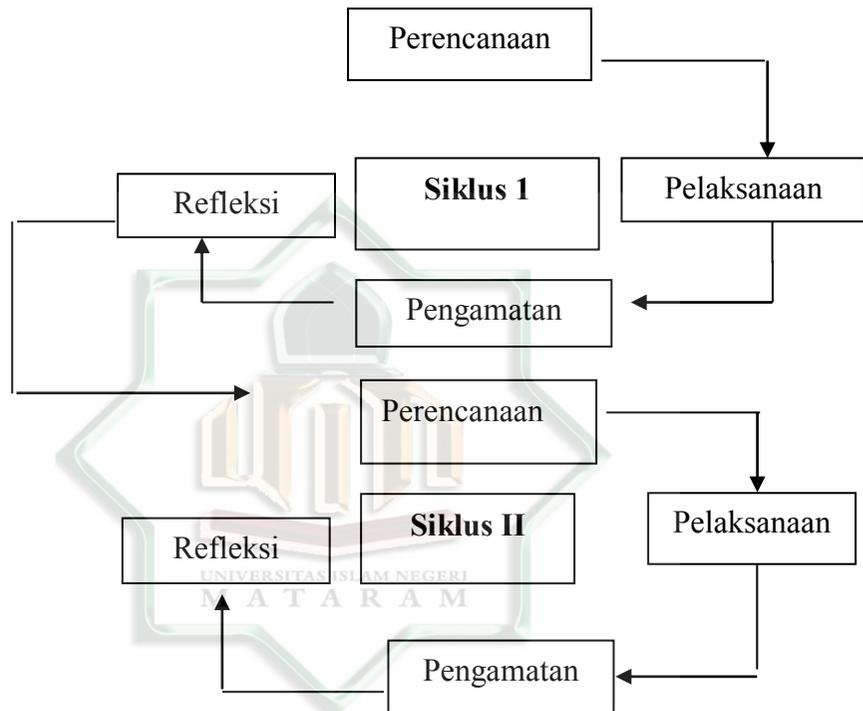
disiapkan sebelumnya. Di setiap siklus terdapat empat komponen, keempat tahapan tersebut dilakukan secara berurutan dan akan kembali ke langkah semula sehingga membuat siklus. Banyak siklus yang dilakukan tergantung pada peneliti dan kondisi di lapangan. Jika peneliti belum puas pada hasil siklus pertama maka peneliti dapat melanjutkan ke siklus 2, 3, dan seterusnya. Adapun alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan pada gambar di bawah ini.



Perpustakaan UIN Mataram

**Gambar 3.1**

**Pelaksanaan Tindakan Kelas Model Kemmis dan Me  
Taggart<sup>39</sup>**



1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan yang menggunakan metode bermain peran.

---

<sup>39</sup> Syamsidah, *Kiat Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Tanam Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016), hlm. 7-8.

- 2) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran bermain peran.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi anak.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera.
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan berbahasa anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disiapkan. Peserta didik mengikuti proses pembelajaran seperti hari-hari biasa. Peneliti melakukan tahap pelaksanaan di kelas menggunakan metode bermain peran dengan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Metode bermain peran ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok agar anak mudah untuk berkerja sama.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran. Pengamatan berkenaan dengan proses, metode, sarana, sumber

belajar, guru, peserta didik, guru pendamping juga membantu melakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Disini peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan agar peneliti dapat mengamati secara langsung apakah metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini sudah berkembang secara baik.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan ataupun kekurangan yang terjadi selama proses kegiatan bermain peran berlangsung, yang kemudian dievaluasi. Dari hasil evaluasi tersebut akan dicari solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I sehingga dapat di susun rencana pada siklus selanjutnya hingga tercapainya kriteria yang menjadi target, atau sudah mencapai indikator keberhasilan. Adapun setiap siklus menggunakan rencana kegiatan harian (RKH) dengan menggunakan metode bermain peran disetiap pertemuan.

## D. Jenis Instrumen dan Cara Penggunaannya

### 1) Observasi

Observasi adalah mengamati secara langsung pada obyek penelitian. Observasi merupakan usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Pengumpulan data melalui observasi langsung yang dilakukan sendiri oleh peneliti pada kelas yang dijadikan sampel, guna mendapat gambaran secara langsung bagaimana kegiatan belajar anak di kelas. Hasil dari pengumpulan data dengan metode observasi ini, akan digunakan oleh peneliti sebagai gambaran dan persiapan sebelum peneliti melakukan penelitian.<sup>40</sup> Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang meningkatkan kemampuan berbahasa anak.<sup>40</sup>

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan mengobservasi kemampuan berbahasa anak dan aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan yang digunakan berupa lembar pengamatan kemampuan berbahasa anak dan lembar pengamatan aktivitas

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, hlm. 10.

guru. Kisi-kisi lembar pengamatan kemampuan berbahasa anak-anak yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Lembar Observasi Kemampuan Berbahasa Anak**

Indikator	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah	Pengucapan, dan kemampuan menanggapi perintah secara bersamaan.				
Dapat mengerti dua perintah secara bersamaan	Kemampuan anak dalam menangkap perintah yang didengar				
Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan	Anak mampu berusaha menyelesaikan tugas yang diperlihatkan				
Dapat ikuti peran	Anak mampu				

Ketika diberikan waktu untuk mengungkapkannya	menyelesaikan peran yang diberikan dalam waktu yang diberikan				
Dapat memahami aturan pada saat sedang bermain.	Anak mampu melaksanakan permainan sesuai dengan aturan yang telah disepakati sebelum bermain.				

Keterangan Pemberian Skor:

1= Rendah

3= Baik

2= Sedang

4= Sangat Baik

**Tabel 3.2**

**Lembar Observasi Aktivitas Belajar Guru**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak
1	Kegiatan Awal	a) Guru memberi salam sebelum memulai pembelajaran. b) Guru bernyanyi		

		<p>sebelum kegiatan inti dilakukan.</p> <p>c) Guru menanyakan kabar anak.</p> <p>d) Guru memerintahkan anak untuk membaca do'a sebelum belajar</p>		
2	Kegiatan Inti	<p>a) Guru menjelaskan media dalam bermain peran dan cara penggunaannya.</p> <p>b) Guru mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama anak.</p> <p>c) Guru memotivasi anak untuk berpikir dan berperan aktif dalam bermain peran.</p>		

		d) Guru menunjukkan tanggung jawabnya atas setiap kegiatan dalam bermain peran		
3	Kegiatan Penutup	<p>a) Guru mengatur waktu pelajaran dengan baik.</p> <p>b) Guru memberikan penghargaan kepada setiap anak yang berperan aktif dalam kegiatan bermain peran.</p> <p>3. Guru menutup pelajaran dengan menyuruh anak membaca do'a sesudah belajar bersama-sama.</p>		

No	Aspek Pengamatan	indikator	Ya	Tidak
1	Kegiatan Awal	a) Anak menjawab salam sebelum memulai pembelajaran b) Anak ikut bernyanyi bersama-sama c) Anak menjawab pertanyaan guru dengan mengucapkan “Alhamdulillah”		

		<p>illah luar</p> <p>allahuakba</p> <p>r”.</p> <p>4. Anak</p> <p>membaca</p> <p>do’a</p> <p>sebelum</p> <p>belajar.</p>		
2	Kegiatan Inti	<p>a) Anak</p> <p>menyimak</p> <p>penjelasan</p> <p>guru</p> <p>sebelum</p> <p>kegiatan</p> <p>bermain</p> <p>peran</p> <p>dengan</p> <p>seksama</p> <p>dan</p> <p>bertanya</p>		

		<p>jika kurang jelas.</p> <p>b) Anak meminta diajarkan untuk menggunakan media yang disediakan dalam kegiatan bermain peran jika belum bisa.</p> <p>c) Anak menjawab pertanyaan</p>		
--	--	---	--	--



		<p>n- pertanyaa n dari guru. d) Anak bertanggun g jawab mengikuti kegiatan bermain peran dengan</p>		
3	Kegiatan Penutup	<p>a) Anak mengikuti pembelaja ran sesuai waktu yang ditentukan b) Anak</p>		

		berlomba- lomba untuk mendapat kan pengharga an atau <i>reward</i> dari guru saat bermain peran. c) Anak membaca do'a setelah belajar dan menikmati hari-harinya sebagai anak.		
--	--	--	--	--

Keterangan Pemberian Skor:

1= Tidak Nampak

2= Nampak

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Instrument Observasi Aktivitas Belajar Anak**

Keterangan Pemberian Skor:

1= Tidak Tampak

2= Tampak

2) Dokumentasi

Menurut Arikunto dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa buku-buku, catatan, transkrip surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya..<sup>41</sup>

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto selama proses pembelajaran berlangsung, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang digunakan peneliti selama proses pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan kegiatan proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

---

<sup>41</sup> *Ibid.hlm 17.*

## **E. Pelaksanaan Tindakan**

Dalam pelaksanaan tindakan ini, Menjelaskan kepada anak peran apa yang akan dimainkan. Di sini, guru dan peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan setting bermain peran. Kemudian di dalam kegiatan belajar mengajar peneliti melakukan pengamatan dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan.

## **F. Cara Pengamatan**

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati guru yang sedang memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan pedoman kegiatan yang telah dibuat. Adapun yang diamati adalah bagaimana pelaksanaan tindakan, sikap anak dan apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan skenario yang dibuat sebelumnya.

## **G. Analisis Data dan Refleksi**

### **1) Analisi Data**

Penelitian data ini akan dianalisis agar data tersebut bermakna sebagai dasar pengambilan keputusan. Keputusan yang diambil berdasarkan pada berbagai pertimbangan yang berasal dari berbagai sumber data yang dikumpulkan baik melalui metode

observasi maupun metode yang lain. Data yang terkumpul untuk dianalisis dalam penelitian ini meliputi data aktivitas dan kemampuan berbahasa anak. Data tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

a. Data penilaian kemampuan berbahasa anak

Analisis data untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui evaluasi anak adalah sebagai berikut<sup>42</sup>:

1) Menghitung Nilai Rata-Rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MATARAM

$\bar{x}$  : Nilai rata-rata

$\sum x$  : Nilai keseluruhan anak

$\sum N_s$  : Banyaknya anak

2) Kriteria Ketuntutan Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak

Secara individu apabila mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak  $\geq 75$  sebagai standar

---

<sup>42</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, dan TK*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2011), hlm.50.

ketuntasan pelajar minimal. Untuk tahu nilai akhir individu perpeserta didik dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari atau diharapkan

R : Jumlah skor yang diperoleh anak

N : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan.<sup>43</sup>

3) Kriteria Ketuntasan Klasikal Peningkatan kemampuan berbahasa Anak

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tuntas

apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal  $\geq 85\%$ . Cara mengetahui atau menghitung hasil belajar

klasikal anak yaitu:

$$P = \frac{\text{siswayangtuntasbelajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

P = Ketuntasan Klasikal.

---

<sup>43</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm.119.

**Tabel 3.4**

**Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Anak dalam Meningkatkan Kemampuan berbahasa anak %.<sup>44</sup>**

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
1	80%-100%	Sangat baik
2	60% - 79%	Baik
3	41% - 59%	Sedang
4	40%	Rendah

Keterangan Pemberian Skor:

1= Sangat Tidak Baik/Rendah

2= Sedang

3= Baik

4= Sangat Baik

b. Analisis Data Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Adapun kriteria penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam sebuah tabel yang terdapat pada lampiran dengan cara memberi checklist yang terdapat pada kolom penilaian.

Rumus untuk menghitung skor observasi aktivitas guru dan anak sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

---

<sup>44</sup>*Ibid.*, hlm.23.

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh guru atau anak

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetapi

**Tabel 3.5**

Pedoman Konversi Ketuntasan Aktivitas Guru dan Anak<sup>45</sup>

No	Presentase ketuntasan aktivitas guru	Kategori
1	86%-100%	Sangat baik
2	76%-85%	Baik
3	60%-75%	Sedang
4	55%-59%	Rendah

Keterangan pemberian skor:

1= Tidak Nampak    2= Nampak

**c. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya perubahan pada peningkatan kemampuan berbahasa anak dan penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, hlm.24.

1. Data kemampuan berbahasa anak dalam kegiatan bermain peran diukur dengan menggunakan kategori BB, MB, BSH dan BSB.secara klasikal jika memenuhi ketuntasan 85%.
2. Aktivitas guru ke dalam kategori baik.
3. Aktivitas anak ke dalam kategori baik.



Perpustakaan UIN Mataram

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi *Setting* Penelitian

###### a. Sejarah Singkat RA Thariqul Izzah

Sejarah singkat perkembangan RA Thariqul Izzah Mataram, menurut N. Siti Hulaelah (kepala Sekolah RA Thariqul Izzah), pada tahun 2005 RA Thariqul Izzah didirikan. Sekolah RA ini awalnya adalah TPQ tapi seiring berjalanya waktu ada beberapa orangtua yang mengusulkan agar TPQ ini diubah menjadi sekolah. Sehingga kepala sekolah mereka mendapatkan ijin dari pemerintah kemenag sehingga Namanya RA dan TK. Untuk mendapatkan SK maka pemerintah menyuruhkan untuk memilih salah satunya yaitu dibawah naungan kemendikbut atau dibawah naungan kemenag, akan tetapi kepala sekolah memutuskan untuk memilih kemenag sehingga Namanya RA. Awal mulanya RA Thariqul Izzah ini berlokasi di Kodya Asri dengan status kontrak rumah orang, dan seiring berjalanya waktu akhirnya mereka mendirikan Gedungnya sendiri yaitu pada tahun 2013

yang berlokasi di griya permata jln KH Ahmad Dahlan pagesangan.<sup>46</sup>

b. Letak Geografis RA Thariqul Izzah Mataram

Letak geografis RA Thariqul Izzah Mataram berada di jln KH Ahmad Dahlan Pagesangan BTN Griya Permata, suasananya aman dan rata-rata merupakan wilayah perumahan kompleks kos-kosan yang dominan ditinggali oleh mahasiswa dan pendatang, serta bisa dijangkau dengan menggunakan mobil, sepeda motor, dan pejalan kaki. Adapun RA Thariqul Izzah Mataram didirikan di atas tanah seluas 420m dengan status tanah milik sendiri. Melihat letak geografis tersebut, dapat dikatakan RA Thariqul Izzah Mataram memiliki posisi yang cukup bagus.<sup>47</sup>

c. Visi, Misi Dan Tujuan RA Thariqul Izzah Mataram

a. Visi

1. Cerdas dan inovatif
2. Aktif dan kreatif
3. Melayani
4. Qur'ani

---

<sup>46</sup> Profil Sekolah RA Thariqul Izzah, Dokumen sekolah, juli 2023.

<sup>47</sup> Dokumen Sekolah RA Thariqul Izzah, juli 2023.

## b. Misi

1.) Membantu menumbuhkan potensi anak secara optimal sehingga berkembang menjadi anak yang cerdas (IQ dan ESQ) serta memiliki kemampuan inovasi

2.) Mendorong anak untuk aktif berbuat serta kreatif dalam mengekspresikan minat dan bakatnya

3.) Menumbuhkan pola intraksi yang lebih menekankan pelayanan sehingga tercipta relasi yang baik pada semua subyek Pendidikan

4.) Menciptakan model Pendidikan yang "Qur'ani" sehingga lahir generasi islami yang memiliki aqidah yang mantap serta ahlaq yang terpuji.

## c. Tujuan

1.) Membantu anak mengembangkan kecerdasan yang optimal aspek kognitif, emosional dan spiritual.

2.) Membangun dan membentuk karakter/kepribadian anak yang mempunyai intelektualitas dan kematangan emosi (akhlaq) yang dibingkai dalam nilai-nilai islam.

3.) RA Thariqul Izzah tumbuh dan berkembang menjadi sekolah yang islami yang mengemban faham Ahlul sunnah Waljama'ah sehingga anak kelak penerahmatan Lil Alamin.

d. Keadaan guru/pegawai RA Thariqul Izzah Mataram

Guru merupakan salah satu kebutuhan yang penting dalam suatu proses belajar mengajar di sebuah Lembaga atau sekolah. Pendidikan akan menjadi berkualitas dan berjalan dengan sesuai harapan apabila mempunyai tenaga pengajar yang berkompeten dibidangnya.

Di RA Thariqul Izzah Mataram mempunyai tenaga pengajar sebanyak 4 orang, Adapun

latar belakang/jenjang Pendidikan mereka adalah strata satu. Guru bertanggung jawab terhadap kepala sekoilah dan mempunyai tugas melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar secara efektif dan efesien. Berikut nama-nama guru RA Thariqul Izzah Mataram tahun 2023/2024<sup>48</sup>

**Tabel 4.1**  
**Nama-nama Guru RA Thariqul Izzah Mataram<sup>49</sup>**

NO.	NAMA GURU	JABATAN	KETERANGAN
1.	N.Siti Hulaelah, S.Pd I	Kepala RA	Penanggung Jawab
2.	Martalinda S.Pd	Guru Kelas A	Sekretaris
3.	Hafifah, S.Pd	Guru Kelas A	Anggota
4.	Nurlinda S.Pd.	Guru Kelas A	Anggota

<sup>48</sup> Dokumen sekolah Ra Thariqul Izzah, 28 Juli 2023.

<sup>49</sup> Struktur organisasi Sekolah RA Thariqul Izzah, 28 juli 2023.

5	Baiq tuti alawiya S.Pd	Guru Kelas B1	Anggota
	Sri Narti SE.	Guru Kelas B2	Anggota

d. Keadaan Siswa

Peserta didik sebagai salah satu unsur pokok Pendidikan yang sangat penting dalam melaksanakan proses belajar. Untuk itu keberadaan peserta didik dalam sebuah Lembaga Pendidikan sangat penting demi tercapainya tujuan Pendidikan. Adapun mengenai keadaan peserta didik di RA Thariqul Izzah Mataram tahun pelajaran 2023/2024 berjumlah 71 orang dan dapat dilihat pada table berikut ini.

Perpustakaan UIN Mataram

**Table. 4.2**

**Jumlah Siswa Ra Thariqul Izzah Mataram 2023/2024**

No	Kelas	Jumlah siswa		
		L	P	Jumlah
1.	A	16	10	26
2.	B1	15	11	26
3.	B2	15	13	19
<b>Total</b>				<b>71</b>

e. Keadaan sarana dan prasarana RA Thariqul Izzah

Mataram VERSITAS ISLAM NEGERI  
**M A T A R A M**

Sarana dan perasarana dalam suatu Lembaga

Pendidikan sangat diperlukan dan diutamakan, karena tanpa adanya sarana dan prasarana ini proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Thariqul Izzah Mataram saat ini sudah memadai sehingga proses pembelajaran selama ini sangat mendukung.

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Thariqul Izzah Mataram dapat dilihat pada table dibawah ini.<sup>50</sup>

**Table 4.3**

**Sarana dan Prasarana RA Thariqul Izzah Mataram**

<b>No</b>	<b>Ruang</b>	<b>jumlah</b>
<b>1.</b>	<b>Ruang kepala sekolah</b>	<b>1 ruang</b>
<b>2.</b>	<b>Bangku guru</b>	<b>6 buah</b>
<b>3.</b>	<b>Meja guru</b>	<b>6 buah</b>
<b>4.</b>	<b>Ruang belajar</b>	<b>3 ruang</b>
<b>5.</b>	<b>Ruang perpustakaan</b>	<b>1 ruang</b>
<b>6.</b>	<b>Ruang UKS</b>	<b>1 ruang</b>
<b>7.</b>	<b>Ruang computer</b>	<b>1 ruang</b>
<b>8.</b>	<b>Kamar kecil/WC</b>	<b>2 buah</b>
<b>9.</b>	<b>Kantin</b>	<b>1 buah</b>

<sup>50</sup> Ruang kelas RA Thariqul Izzah, juli 2023.

<b>10.</b>	<b>Loker siswa</b>	<b>10 buah</b>
<b>11.</b>	<b>Kipas angin</b>	<b>3 buah</b>
<b>12.</b>	<b>APE luar</b>	<b>10 buah</b>
<b>13.</b>	<b>APE dalam</b>	<b>Banyak</b>

## 2. Temuan Data

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui metode bermain peran pada kelompok B yang rentang usianya 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus yaitu dimulai dari tanggal 28 juli sampai tanggal 28 agustus 2023. Data hasil penelitian akan diambil disetiap akhir siklus I dan II yang terdiri dari observasi wawancara, dan dokumentasi. Data hasil observasi didapatkan dari data hasil aktivitas guru, dan data hasil anak dan instrument penilaian peningkatan kemampuan

berbahasa anak selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Setelah data sudah diperoleh kemudian akan dianalisis berdasarkan metode dan rumus yang sudah ditentukan. Kemudian apabila mendapatkan hasil yang belum tuntas pada siklus I maka akan dilanjutkan pada siklus II. Sehingga peningkatan kemampuan berbahasa anak mendapat predikat tuntas dan diberhentikan pada siklus II.<sup>51</sup>

### **3. Siklus I**

#### **a) Tahap Perencanaan**

- (a) Pembelajaran Harian (RPPH)
- (b) Lembar observasi aktivitas anak
- (c) Lembar observasi aktifitas guru
- (d) Instrument penilaian kemampuan berbahasa anak

#### **b) Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan tindakan selama dua kali pertemuan yaitu pada hari senin tanggal 28 juli dan pada tanggal 29 juli 2023. Dalam siklus ini diikuti oleh 15 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 anak perempuan dan guru kelas B1.

---

<sup>51</sup> RA Thariqul Izzah Mataram 29 juli 2023

### **a. Pertemuan I**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 28 juli 2023. Pada hari pertama guru datang lebih cepat dari anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, biasanya guru-guru akan membersihkan halaman atau kelas agar nyaman saat belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 08.00 dengan diawali baris-berbaris di halaman depan kelas. Setelah itu, guru mempersilahkan anak untuk masuk ke dalam kelas dengan tertib dan kemudian mencium tangan guru dan guru melihat kuku anak bersih atau tidak. Setelah melihat kuku anak, maka guru memuji anak jika kukunya bersih dan sebaliknya jika kotor dan panjangnya anak-anak akan diberi peringatan untuk memotongnya sepulang dari sekolah.

Setelah berada dalam ruangan, guru kemudian memberi instruksi kepada anak-anak agar siap mengikuti pelajaran dengan kegiatan pembuka yang telah disiapkan berdasarkan RPPH. Kemudian setelah itu, guru akan menginformasikan pada siswa bahwa hari ini akan diadakan kegiatan bermain peran.

Bermain peran akan disesuaikan dengan tema dan sub tema yang sudah disepakati bersama guru kelompok B1 sebelumnya. Hari ini akan bermain peran dengan tema “profesi” sub tema “polisi lalu lintas”.

Setelah menginformasikan kepada anak, selanjutnya guru akan membagi anak menjadi dua kelompok yaitu kelompok merah dan hijau. Yang dimana dalam kelompok tersebut akan dibagi peran-peranya disetiap anak dan kelompok yang akan bermain peran pertama akan diundi oleh masing-masing ketua kelompok. Setelah itu, guru menjelaskan tata cara bermain peran sehingga anak mengerti bagaimana tata cara bermain peran. Kelompok yang bermain pada tahap ke dua akan menjadi penonton.<sup>52</sup>

Kelompok pertama telah selesai bermain peran, selanjutnya yaitu kelompok ke dua yang akan bermain peran dengan tema yang sama. Setelah kegiatan bermain peran telah usai, anak-anak kembali ke tempat masing-masing dan tidak lupa guru melakukan umpan balik atau menanyakan perasaan anak selama bermain

---

<sup>52</sup> Guru RA Thariqul Izzah dan siswa/siswi RA Thariqul Izzah, 28 juli 2023.

peran. Anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat dan perasaannya setelah kegiatan bermain peran. Terlihat beberapa anak-anak masih belum dapat menyesuaikan dirinya terhadap metode yang diterapkan. Namun ini bukan masalah, bagi peneliti ini menjadi tantangan agar pertemuan kedua menjadi lebih baik dari hari pertama. Kemudian setelah melakukan umpan balik, guru menginformasikan bahwa besok anak akan melakukan kegiatan bermain peran dengan tema yang sama yaitu “profesi” sub tema “dokter” dan selanjutnya anak membaca do’a sebelum pulang.

**b. Pertemuan II**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 29 juli 2023. Seperti biasa kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 yang diawali dengan baris-berbaris di halaman depan kelas. Setelah itu, guru mempersilahkan anak untuk masuk ke kelas dan mencium tangan guru dan guru melihat kuku anak bersih atau tidak. Setelah melihat kuku anak, maka guru memuji anak jika kukunya bersih dan sebaliknya

jika kotor dan panjangnya anak-anak akan diberi peringatan untuk memotongnya sepulang dari sekolah.

Setelah berada dalam ruangan, guru kemudian memberi instruksi kepada siswa agar siap mengikuti pelajaran dengan kegiatan pembuka yang telah disiapkan berdasarkan RPPH. Sebelum memasuki pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan kembali kegiatan apa saja yang dilakukan kemarin dan tema apa yang dipelajari. Anak-anak menjawab apa yang ditanyakan oleh gurunya. Yang diikuti anak kembali bertanya mengenai hal yang dinformasikan oleh gurunya kemarin, bahwa hari ini akan dilaksanakan lagi kegiatan bermain peran.

Pada hari kedua anak-anak mulai terlihat antusias dan tidak sabar untuk kembali bermain peran setelah hari senin kemarin melakukan kegiatan yang sama. Setelah itu, guru kembali mengambil alih kelas dengan menginformasikan kembali bahwa pada hari ini akan bermain peran dengan tema “profesi” sub tema “dokter”. Guru kemudian membagi kelompok menjadi dua, dan kelompok yang kemarin tidak dipakai dengan

begitu anak mampu berbaur dengan teman-temannya yang lain. Tidak lupa, guru membagi peran masing-masing dari setiap anggota kelompok. Selanjutnya guru mulai memberi pengarahan kepada setiap anak untuk memainkan perannya masing-masing. Seperti biasa kelompok yang bermain peran tahap kedua menjadi penonton.<sup>53</sup>

Setelah kegiatan bermain peran berakhir, guru menanyakan bagaimana perasaan anak selama berada di sekolah dan menanyakan pendapat anak setelah kegiatan bermain peran dilakukan. Tidak seperti hari kemarin, anak-anak terlihat senang dan menikmati perannya masing-masing walaupun masih ada beberapa anak yang masih terlihat malu-malu, dan ini menjadi tugas peneliti bagaimana memperbaiki pembelajaran lebih baik lagi. Jam menunjukkan waktu pulang dan kemudian guru menutup pembelajaran sesuai dengan SOP penutupan.

---

<sup>53</sup> Guru RA Thariqul Izzah, Dan Siswa/Siswi RA Thariqul Izzah, 29 juli 2023.

### **c. Observasi**

#### **1) Hasil Observasi Aktivitas guru**

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan dengan mengamati perilaku siswa pada saat proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pengamatan ini dimulai dari anak-anak datang ke sekolah sampai pulang, yang dicatat oleh observer dalam lembar observasi yang sudah disediakan sebelumnya. Hasil observasi aktifitas guru selama siklus I dapat dilihat pada table dibawah ini.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 pertemuan 1 dan 11 ini dapat dilihat secara umum, kegiatan belajar anak sudah mendekati sesuai harapan, yakni dengan jumlah skor 73,33% meskipun ada beberapa indikator yang belum dimaksimalkan oleh anak. Skor yang diperoleh pada siklus I dari hasil semua aspek yang diamati yang terdiri dari 11 aspek yang diamati yang kemudian dibagi dengan skor maksimum ideal sehingga diperoleh skor disetiap pertemuan yang dapat dilihat pada tabel di atas.

#### **2) Hasil Observasi Aktivitas Anak**

Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan dengan mengamati perilaku siswa pada saat proses

pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Proses pengamatan ini dimulai dari anak-anak datang ke sekolah sampai pulang, yang dicatat oleh observer dalam lembar observasi yang sudah disediakan sebelumnya.

Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan menggunakan metode bermain peran. Kegiatan belajar anak sudah mendekati sesuai harapan meskipun ada beberapa indikator yang belum dimaksimalkan oleh anak. Sehingga aktivitas pada siswa perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.

Selanjutnya paparan data tindakan dan data pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4**

**Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Anak Siklus I**

No	Nama Anak	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai	Presentase (%)	Kriteria Keberhasilan
		I	II	III	IV			
1.	Caca	2	3	4	2	11	68,75%	BSH
2.	Futra	3	1	2	2	8	50%	MB
3.	Ridwan	2	3	3	2	10	62,5%	BSH
4.	Alan	3	2	2	2	9	56,25%	MB
5.	Abijar	2	1	1	2	6	37,5%	BB
6.	Amar	3	2	3	2	10	62,5%	BSH
7.	Uwais	3	2	1	2	8	50%	MB
8.	Alina	3	2	3	2	10	62,5%	BSH
9.	Igna	3	1	2	2	8	50%	MB
10.	Nizam	2	2	1	2	7	43,75%	MB
11.	Ilona	4	3	2	2	11	68,75%	BSH
12.	Risti	2	3	2	2	9	56,25%	MB

13.	Ziat Ibrahim	3	4	2	2	11	68,75%	BSH
14.	Fadil	2	2	1	2	7	43,75%	MB
15.	Adila	2	3	2	1	8	50%	MB
Jumlah nilai								831,25
Nilai rata-rata								55,41
Jumlah siswa yang berkembang sesuai harapan								6
Ketuntasan Klasikal/Ketuntasan belajar kemampuan berbahasa anak								40%

Keterangan:

I = Dapat melaksanakan dua perintah secara bersamaan

II =Dapat Menceritakan Kembali cerita yang telah didengar

III =Dapat memahami aturan pada saat sedang bermain peran

IV = Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan

Penjelasan :

Untuk mengetahui nilai secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{11}{16} \times 100\%$$

$$NP = 68,75\%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat dirumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{831,25}{15} = 55,41$$

Untuk mengetahui presentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{15} \times 100\%$$

$$P = 40\%$$

Dari tabel menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa pada siklus I yaitu 68,75 sedangkan nilai terendahnya yaitu 50. Semua siswa masih tergolong dalam kategori Mulai Berkembang terhadap 15 orang. Sedangkan ketuntasan klasikal memperoleh skor 40% dengan kategori mulai berkembang. Setelah dihitung nilai rata-rata mencapai 55,41% yaitu termasuk kategori mulai berkembang. Dengan demikian belum terpenuhi ketuntasan sesuai dengan target presentase peningkatan kreativitas siswa pada kualitas aktif, sehingga perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

#### **d. Refleksi**

Dari hasil penelitian pada siklus I, peneliti mengamati masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki, diantaranya kekurangan-kekurangan tersebut terlihat pada anak yang masih sulit diatur dengan benar dalam bermain peran. Terlihat anak masih belum bisa dikendalikan ketika kelompok pertama yang bermain peran pada tahap pertama. Dan juga masih terlihat Sebagian anak-anak belum mampu bekerjasama dengan baik dalam memainkan permainan sesuai dengan perannya masing-masing. Sehingga peneliti tidak melihat perubahan yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Melihat hasil dari siklus I, maka peneliti perlu melakukan tindakan ke siklus II. Pada siklus II guru melakukan perbaikan-perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Dari hasil siklus I, maka guru bersama peneliti merefleksikan ke dalam rencana dan persiapan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan hasil refleksi dapat dilihat sebagai berikut:

- (1) Guru harus menjelaskan point penting yang dapat di ambil dari kegiatan bermain peran dengan memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari.
- (2) Guru harus menjelaskan manfaat media dan cara penggunaan sebelum bermain peran. Seperti manfaat dari media yang digunakan dalam memerankan polisi, dokter, pedang sayur dan guru. Kemudian diikuti dengan cara penggunaannya. Misalnya penggunaan peluit agar dapat digunakan saat bermain peran saja.
- (3) Memberikan *hadiah* kepada kelompok yang bagus dalam memainkan perannya.
- (4) Guru harus bisa memberikan arahan dan motivasi kepada anak agar dapat berperan aktif dalam memainkan perannya dengan baik.

(5) Guru harus Mengontrol dan menegur anak yang suka sibuk sendiri saat bermain peran berlangsung dan tidak mengulangi kembali.

Dengan demikian dari hasil refleksi pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya diusahakan upaya-upaya perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya siswa tampak lebih mengerti dan siswa sudah mampu meningkatkan kemampuan berbahasa melalui metode bermain peran.

#### **4. Siklus II**

##### **a). Tahap Perencanaan**

Perencanaan tindakan pada siklus II sama dengan perencanaan pada siklus I kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 7 agustus dan 8 agustus. Sebelum melakukan tindakan, guru dan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, diantaranya:

##### **1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Kegiatan pembelajaran berjalan melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup.

2. Menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
3. Lembar observasi aktivitas guru
4. Lembar observasi aktivitas anak
5. Instrument penilaian kemampuan berbahasa anak

#### **b). Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan hasilnya masih dinyatakan masih banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang dengan baik, hal ini membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II ini sebagai berikut :

#### **2) Pertemuan I**

Pada awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan sapa salam dengan anak, menanyakan kabar anak, Kemudian melakukan tepuk sebelum berdoa, membaca doa, mengaji dan melacarkan juz amma, berhitung bersama-sama, bernyanyi kemudian guru mengabsen anak. Sebelum memulai pembelajaran guru menanyakan macam-

macam pekerjaan, tugas dan tempat bekerja dari berbagai pekerjaan yang telah disebutkan.

Selain itu, sebelum melakukan bermain peran, guru menanyakan cita-cita anak agar ketika bermain peran anak semangat dengan peran yang dimainkan terutama yang bercita-cita sebagai dokter. Karena pada pertemuan pertama ini akan bermain peran dokter.

Adapun pelaksanaan pada kegiatan inti yaitu akan dijelaskan sebagai berikut:

Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengamati peralatan untuk bermain peran.

(1) Memperagakan cara menggunakan alat atau media yang telah disediakan.

(2) Menanyakan tentang fungsi dari alat yang disediakan. Kemudian masuk ke kegiatan bermain peran, namun yang akan bermain dengan kekompakkan dan tidak lari-rian akan mendapatkan *hadiah* dari guru.

3). Bermain peran “dokter” namun disini akan ada yang menjadi pasien. Sebelumnya sudah diundi kelompok yang akan bermain peran pertama dan

anak dibebaskan dalam memilih peran yang diinginkan. Berbeda dengan siklus I yang diatur oleh guru peran yang akan dimainkan anak. selama bermain peran guru dan peneliti mengawasi anak

4) Setelah selesai bermain peran, anak-anak menggambar peralatan dokter.

Pada akhir pembelajaran guru menanyakan perasaan anak selama bermain peran, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, menginformasikan kegiatan untuk besok, dan kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran hari ini, namun sebelum itu guru memberitahu makna dari peran dokter yang dimainkan. Ini ada kaitannya dengan kegiatan sebelumnya yaitu bermain peran pedagang sayur, yaitu anak-anak diajarkan hidup sehat dengan mengkonsumsi sayur agar tidak sakit dan jika sakit anak akan dibawa untuk berobat ke dokter. Selanjutnya bersama-sama anak menyanyikan lagu, tepuk sebelum berdoa, berdoa keluar ruangan

dan doa sesudah belajar dan ditutup dengan sholawat.

## **2). Pertemuan II**

Seperti pada pertemuan pertama, awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan sapa salam dengan anak, menanyakan kabar anak, Kemudian melakukan tepuk sebelum berdoa, membaca doa, berhitung bersama-sama, bernyanyi “guruku tersayang” kemudian guru mengabsen anak. Sebelum memulai pembelajaran guru menanyakan pembelajaran kemarin dan kegiatan apa saja yang dilakukan kemarin. Menanyakan hari dan tanggal dan kemudian sama-sama menghitung nama-nama hari.

Pada pertemuan ke dua ini, guru menginformasikan kepada anak bahwa hari ini akan bermain peran menjadi guru. Terlihat anak ada yang tertawa. Pada kesempatan kali ini anak bebas menirukan seperti apa guru saat mengajar. Seperti pada pertemuan pertama juga anak-anak akan mendapat

hadiah bagi kelompok yang kompak dan tidak melakukan hal lain saat bermain peran.

Adapun pelaksanaan pada kegiatan inti yaitu akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru menanyakan apa saja peralatan yang dibutuhkan oleh guru saat mengajar
- 2) Anak-anak mengamati peralatan yang digunakan saat mengajar
- 3) Setelah guru menanyakan peralatan dan anak-anak mengamati peralatan guru. Selanjutnya guru membagi kelompok bermain peran dan seperti biasanya anak bebas memilih perannya. Ada yang menjadi guru dan anak-anak yang belajar.

Pada akhir pembelajaran guru menanyakan perasaan anak selama bermain peran dan berbeda dari sebelumnya setelah tahap bermain peran selesai, anak-anak diberi kesempatan satu persatu untuk mengungkapkan siapa guru *favorite* dan anak mengungkapkan guru yang mengajarnya itu seperti apa kesehariannya, apakah baik, tidak galak, tidak marah-marah dan lain sebagainya. Dari sini anak terlihat

berani dan tidak malu dalam mengungkapkan pendapatnya tentang guru tersebut.

Selanjutnya guru memberi nasehat pada anak-anak dari peran yang dimainkan yaitu sebagai anak harus bersikap baik, sopan dan menyanyangi guru karena tanpa guru tidak akan bisa belajar di sekolah. Kemudian guru membagikan hadiah bagi kelompok yang bagus dalam memainkan perannya, dan selanjutnya bersama-sama anak menyanyikan lagu, tepuk semangat sebelum berdoa, berdoa keluar ruangan dan doa sesudah belajar dan ditutup dengan sholawat.

### **c). Observasi**

#### **1) Hasil Observasi Aktivitas guru**

Hasil observasi aktivitas guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan peneliti dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat jalannya proses belajar mengajar. Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan dengan cara

mengamati perilaku anak-anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil aktifitas guru di atas dapat dilihat bahwa pada pertemuan I, II dan III keterlaksanaan RPPH pada siklus II meningkat jumlah rata-rata 93,33% tergolong dalam kategori sangat baik.

**a) Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Hasil observasi diperoleh dari pengamatan yang dilakukan peneliti dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti yang bertujuan untuk melihat jalannya proses belajar mengajar. Observasi terhadap aktivitas anak dilakukan dengan cara mengamati perilaku anak-anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil aktivitas siswa terlihat pada pertemuan I, II dan III aktivitas siswa pada siklus II meningkat dengan jumlah skor 80%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, maka diperoleh hasil tingkat perkembangan kemampuan berbahasa anak meningkat.

Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Berbeda dari sebelumnya anak-anak mulai datang tepat waktu
- b) Jika pada siklus I masih ada anak yang tidak menyimak atau bermain-main saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran khususnya saat menjelaskan aturan bermain peran, maka pada siklus II siswa memperhatikan dan menyimak dengan baik tanpa sibuk sendiri
- c) Jika pada siklus I masih ada anak yang masih belum berperan aktif dan kurang semangat maka pada siklus II siswa mulai menunjukkan keaktifannya pada kegiatan bermain peran
- d) Pada siklus I masih ada anak yang malu dan takut ditertawakan oleh temannya saat bermain peran. Maka, pada siklus II siswa sudah menunjukkan rasa berani dan tertarik dalam bermain perannya.

- e) Jika pada siklus I anak kurang memiliki rasa tanggung jawab dalam bermain peran, maka pada siklus II menjadi lebih baik dari sebelumnya.

**Tabel 4.5**

**Hasil Analisis Ketuntasan Belajar Siklus 11**

No.	Nama Anak	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kriteria Keberhasilan
		I	II	III	IV			
1.	Caca	4	4	4	4	16	100%	BSB
2.	Futra	3	2	4	2	11	68,75%	BSH
3.	Ridwan	4	3	3	4	14	87,5%	BSB
4.	Alan	4	3	4	3	14	87,5%	BSB
5.	Abijar	2	2	2	2	8	50%	MB
6.	Amar	3	4	3	4	14	87,5%	BSB
7.	Uwais	3	3	2	3	11	68,75%	BSH
8.	Alina	4	3	4	3	14	87,5%	BSB

9.	Igna	3	2	2	3	10	62,5%	BSH
10.	Nizam	3	3	2	3	11	68,75%	BSH
11.	Ilona	4	3	4	3	14	87,5%	BSB
12.	Risti	4	3	3	4	14	87,5%	BSB
13.	Ziat Ibrahim	4	4	3	4	15	93,75%	BSB
14.	Fadil	2	3	3	2	10	62,5%	BSH
15.	Adila	2	2	2	2	8	50%	MB
Jumlah Nilai								1.150
Nilai Rata-rata								76,66
Jumlah siswa yang sesuai harapan								13
Ketuntasan klasikal/berkembang sangat baiknya kemampuan berbahasa anak								86,66%

Keterangan:

I = Dapat melaksanakan dua perintah secara bersamaan

II = Dapat menceritakan Kembali cerita yang pernah didengar

III =Dapat memahami aturan pada saat sedang bermain peran

IV =Dapat memberikan nama benda yang diperlihatkan

Penjelasan:

Untuk mengetahui nilai secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{16}{16} \times 100\%$$

Penyertaan UIN Mataram

Untuk mengetahui nilai rata-rata dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{1.150}{15} = 76,66$$

Untuk mengetahui presentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{13}{15} \times 100\%$$

$$P = 86,66\%$$

Setelah menghitung presentasi perkembangan kemampuan berbahasa anak pada kegiatan bermain peran dapat dilihat penilaian sebagai berikut:

0%-25% (Belum Berkembang)

26%-50% (Mulai Berkembang)

51%-75% (Berkembang Sesuai Harapan)

76%-100% (Berkembang Sangat Baik)

#### d). Refleksi

Dari hasil evaluasi siklus II dapat dilihat bahwa nilai tertinggi 93 dengan kualifikasi sangat baik dan nilai terendah 50 dengan kualifikasi baik. Ketuntasan belajar anak pada siklus II ini mengalami peningkatan dari 15 anak 13 diantaranya mengalami ketuntasan secara individu dan 2 anak lainnya yang tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 86,66%. Ini berarti bahwa ketuntasan

belajar anak dikategorikan tuntas karena telah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal. Anak dikatakan tuntas apabila lebih dari 85% jumlah anak yang tuntas belajar. Penelitian ini dapat dihentikan karena telah mencapai lebih dari 85%. Dengan demikian tidak perlu lagi diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

## **B. Pembahasan**

Sebelum melaksanakan pembelajaran pada siklus I, terlebih dahulu telah disusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran yaitu skenario pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran. Skenario pembelajaran dibuat untuk memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu peneliti juga membuat lembar observasi aktivitas anak dan guru sebagai alat untuk menilai aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, dan membuat lembar observasi untuk mengukur peningkatan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran

Pada siklus I dilakukan dua kali pertemuan yaitu dilaksanakan hari senin tanggal 28 juli dan hari selasa tanggal 29 juli 2023. Proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran yang disesuaikan dengan tema pada RPPH. Kegiatan ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada

kelompok B. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I masih banyak kekurangan yang terjadi, sehingga dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Pada siklus I dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak walaupun masih ada beberapa anak yang belum tuntas. Dari 15 anak sebanyak 6 anak yang tuntas dan 8 anak lainnya belum tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal 40%, dengan nilai rata-rata 55,41. Ini berarti bahwa peningkatan kemampuan berbahasa anak secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan anak. Karena ketuntasan klasikal itu sendiri apabila  $>85\%$  jumlah anak yang tuntas.

Adapun peningkatan kemampuan berbahasa anak pada siklus I yaitu anak sudah bisa mengucapkan kalimat dengan baik dan benar. Namun, dari dua kemampuan berbahasa anak tersebut, masih ada 3 indikator kemampuan berbahasa anak, yaitu dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah, dapat menceritakan Kembali cerita yang pernah di dengar, dapat mengerti aturan pada saat sedang bermain. yang harus ditingkatkan dan dalam artian belum berkembang pada siklus I. Untuk itu, masih banyak kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi oleh peneliti bersama guru merefleksi ke dalam rencana dan persiapan pada siklus II

Selanjutnya prosedur pada siklus II sama dengan prosedur pada siklus I, akan tetapi terdapat perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I. Adapun proses pembelajaran pada siklus II dilakukan pada tanggal 7 dan 8 Agustus 2023. Pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan berbahasa anak walaupun masih ada 2 anak yang belum tuntas. Dari 15 anak sebanyak 13 anak yang tuntas dengan presentase ketuntasan klasikal 86,66% dengan nilai rata-rata 76,66. Ini berarti bahwa peningkatan kemampuan berbahasa anak secara klasikal sudah memenuhi kriteria ketuntasan anak yaitu apabila  $>85\%$  jumlah anak yang tuntas.

Terlihat dari data di atas bahwa terjadi peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II. Jika dilihat pada siklus I masih banyak kemampuan berbahasa anak yang belum berkembang. Namun, pada siklus II ini kemampuan berbahasa anak meningkat jika dilihat dari 5 indikator yaitu dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah, dapat mengerti dua perintah secara bersamaan, dapat memberi nama benda yang diperlihatkan, dapat ikuti peran. Ketika diberikan waktu untuk mengungkapkannya dapat memahami aturan pada saat sedang bermain. Perkembangan tersebut berhasil karena guru bersama peneliti memperbaiki kekurangan dan merefleksikan

kekurangan tersebut agar mendapatkan hasil yang baik pada kemampuan berbahasa anak di siklus II..

Dari kekurangan tersebut dilakukan refleksi antara guru bersama peneliti untuk menemukan solusi dari permasalahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga pada siklus II tidak terjadi hal yang serupa. Adapun hasil refleksi bersama guru dan peneliti dalam memperbaiki kekurangan pada siklus I yaitu:

- 1) Guru harus menjelaskan point penting yang dapat di ambil dari kegiatan bermain peran dengan memberikan contoh nyata pada kehidupan sehari-hari.
- 2) Guru harus menjelaskan manfaat media dan cara penggunaan sebelum bermain peran. Seperti manfaat dari media yang digunakan dalam memerankan polisi, dokter, pedagang sayur dan guru. Kemudian diikuti dengan cara penggunaannya. Misalnya penggunaan peluit agar dapat digunakan saat bermain peran saja.
- 3) Memberikan *hadiah* kepada kelompok yang bagus dalam memainkan perannya.
- 4) Guru harus bisa memberikan arahan dan motivasi kepada anak agar dapat berperan aktif dalam memainkan perannya dengan baik.

- 5) Guru harus Mengontrol dan menegur anak yang suka sibuk sendiri saat bermain peran berlangsung dan tidak mengulangi kembali.

Pada siklus II guru menunjukkan bahwa telah berhasil melakukan pembelajaran dan memperbaiki kekurangan pada siklus I dengan jumlah nilai pada siklus II pada pertemuan pertama yaitu 70,92% dengan kategori sangat baik dan pertemuan ke dua sebesar yaitu 85,66% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa refleksi yang dilakukan bersama dengan peneliti telah dilakukan dan diperbaiki pada siklus II sehingga menunjukan hasil yang baik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan untuk hasil observasi aktivitas anak yang didapatkan pada siklus I pertemuan pertama yaitu mendapat nilai 51,39% dengan kategori sedang dan pada pertemuan ke dua sebesar 55,41% dengan kategori baik. Adapun kekurangan yang harus diperbaiki yaitu:

- 1) Masih ada anak yang belum bisa datang tepat waktu dikarenakan telat bangun.
- 2) Masih ada anak yang tidak menyimak atau bermain-main saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran khususnya saat menjelaskan aturan bermain peran.

- 3) Masih ada anak yang tidak berperan aktif dan kurang semangat dalam memerankan perannya mengingat karena pertama diterapkan metode bermain peran. Terlepas dari itu, peneliti dan guru terus memberi motivasi agar kedepannya anak jauh lebih aktif dalam kegiatan bermain peran.
- 4) Ada anak yang malu dan takut ditertawakan oleh teman-temannya saat bermain peran. Solusinya yaitu mengajak mengamati media atau atribut yang digunakan dalam bermain peran dan menanyakan cita-citanya. Sehingga memotivasi anak untuk bertanya dan menambah wawasan, yang menjadi anak tertarik ikut bermain dengan semangat dan berani.
- 5) Kurangnya rasa tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan bermain peran. Contohnya saat ditugaskan untuk bermain peran sebagai pembeli sayuran mereka semua menyerbu untuk membeli dengan tidak teratur. Bahkan kelompok yang belum giliran ikut membeli.

Untuk hasil observasi aktivitas belajar anak pada siklus II mendapat peningkatan dari pertemuan pertama yaitu 81,52% dengan kategori sangat baik dan pertemuan ke dua yaitu mengalami peningkatan dengan nilai 86,66%. Dengan demikian berdasarkan hasil dari pembahasan di atas dan perolehan nilai terjadi peningkatan

pada kemampuan berbahasa anak dari siklus I ke siklus II baik dari aktivitas belajar anak

Hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan metode bermain peran sudah meningkatkan proses dan kemampuan berbahasa anak. Hal ini dapat dilihat selama proses penelitian berlangsung mendapatkan peningkatan, baik itu dari proses belajar mengajar maupun dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Pada saat kegiatan bermain peran, anak diberi kesempatan untuk bermain dengan bebas terarah, maksudnya disini anak dapat mengekspresikan dirinya dengan bebas namun tetap mengikuti skenario atau arahan dari guru. Ketika bermain peran, mereka terlihat senang, gembira dan bahkan sebelum *action*, anak sudah menawarkan diri untuk memerankan tokoh yang diinginkan.

Bermain peran dapat membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui kemampuan berbahasa anak dengan orang lain atau teman sebayanya, contohnya saat bermain peran anak membuat strategi bersama anggota kelompoknya.<sup>54</sup> Selain itu, bermain peran dapat membantu anak mengembangkan kemampuan

---

<sup>54</sup> Ayundia Nera, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok B Lab School Pada Unib Kota Bengkulu: Vol 2 No, 1. 2017*

mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.<sup>55</sup> misalnya ketika anak memainkan peran dokter, maka ia harus berfikir apa yang harus dilakukan dokter, pertolongan seperti apa yang akan diberikan ketika ada pasien yang sakit.

Adapun hubungan antara bermain peran dan kemampuan berbahasa menurut Sumaryanti, kemampuan berbahasa anak bisa dilihat dari segi tingkah laku dan pola kehidupan anak-anak disetiap lingkungannya, dimana banyak anak yang tingkat kemampuan berbahasanya masih sangat rendah, dan anak-anak perlu bimbingan dan ide-ide untuk bisa melakukan proses berbahasa dengan baik dan benar, perlu diketahui bahwa bahasa sangat menjadi tolak ukur yang begitu besar dalam proses berbicara dengan teman sebaya maupun orang-orang yang berada disekitarnya, tanpa diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran banyak anak-anak dalam segi kemampuan berbahasa dari segi pengucapan kosa kata, pembentukan kalimat, masih sangat rendah, dan setelah diterpkanya metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran banyak kemampuan berbahasa anak-anak mengalami peningkatan yang sangat baik, karena dunia anak-anak adalah

---

<sup>55</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta Rineka Cipta, 2004), hlm.35

bermain dan dibalik bermain tersebut tanpa anak-anak sadari guru menyelinapkan pembelajaran yang sangat relevan yakni bermain sambil belajar.<sup>56</sup>

Adapun hasil wawancara Bersama salah satu siswa, Ketika diterapkan metode pembelajaran menggunakan metode bermain peran,anak-anak sangat menyukai dan merasa senang karna bermain sambail belajar, dan anak-anakpun merasa senang dan tak bosan pada saat belajar dan memrankan peranya masing-masing dalam bermain peran sesuai apa yang sudah dijelaskan oleh guru.<sup>57</sup>

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan,bahwa banyak anak-anak yang menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dilihat dari keseharian anak selama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini, anak sangat antusias dalam mendengarkan arahan dari guru sebelum proses bermain peran dilakukan,bahkan pada saat guru memberitahukan bahwasnya proses belajar pada hari ini yaitu pembelajaran bermain peran, anak-anak sudah sangat paham bermain peran dipikiran mereka itu mengenai dokter, guru,dan lainya-lainya. Sesuai dengan pendapat Soegeng Santoso, metode bermain peran merujuk kepada

---

<sup>56</sup> Sumaryanti, L. (2017). Peran Lingkungan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman, hlm. 72-89

<sup>57</sup> Wawancara siswa RA Thariqul Izzah, 7 agustus 2023.

dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Dilihat dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan *problem* yang tengah dihadapi dengan bantu kelompok sebayanya (*peer group*). Jika dilihat dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.<sup>58</sup>

Metode bermain peran adalah salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, kemampuan berbahasa anak yang baik akan memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan, kemampuan berbahasa adalah kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang meliputi mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis, kemampuan berbahasa tersebut dapat di stimulus melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan bagi anak-anak.<sup>59</sup> Pendidikan usia dini 5-6 tahun merupakan pendidikan paling dasar, hal ini merupakan baik untuk tahapan

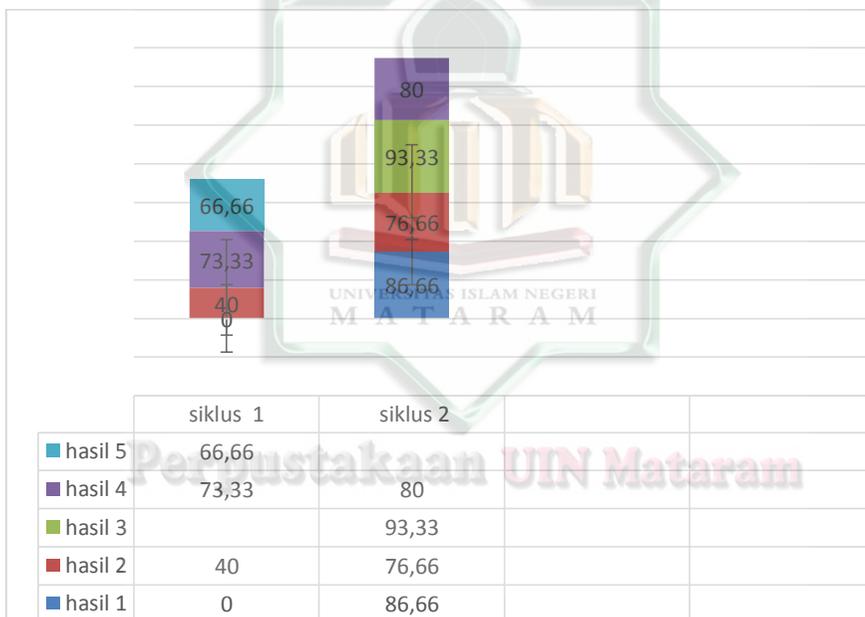
---

<sup>58</sup> Soegeng Agus Santoso, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang:UIN Maliki Press, 2012), hlm.97.

<sup>59</sup> Citra Fajriani Dkk, Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tmana Kanak-Kanak Nurul Yaqin IAIN Bone, (Skripsi, PIAUD FTK IAIN Bone, VOL 2, No 2 Desember 2020)

selanjutnya. Bermain peran atau disebut berpura-pura mempunyai sifat edukatif sangat efektif digunakan untuk melakukan proses peningkatan kemampuan berbahasa , perasaan pada anak usia dini sangat sensitif apabila ketika memberikan gambaran atau contoh yang baik anak tersebut sangat lebih cepat menanggapi apa yang mereka lihat.<sup>60</sup>

Berikut ini diagram hasil akhir dari siklus 1 dan siklus 2.



Adapun keterangan hasil akhir dari diagram siklus 1 dan 2

Hasil dari aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 73,33% dan ini merupakan peningkatan yang masih berkembang dan pada aktivitas

<sup>60</sup> Desti Nurhidayah, "Penggunaan Teknik permainan Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri di PAUD IAIN Parepare, (*Skripsi*, Manajemen Dakwah IAIN Parepare, Parepare, 2017), hlm.5.

belajar anak mengalami peningkatan 66,66% dan anak-anak mengalami peningkatan yang mulai berkembang pada indikator anak mengenai memberi nama benda yang diperlihatkan, dan menceritakan Kembali cerita yang pernah didengar, pada siklus 2 aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu 93,33% dengan aktivitas guru pada siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat baik, dan pada aktifitas belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 2 80% peningkatan dari segi indikator dapat melaksanakan dua perintah secara bersamaan, dan dapat memahami aturan pada saat sedang bermain peran, Adapun hasil analisis keberhasilan belajar anak pada siklus 2 mengalami peningkatan yang sangat baik dari siklus 1 pada siklus 2 meningkat 86,66%

Pada saat bermain peran, anak-anak melakukan permainan peran karena dipengaruhi oleh fantasinya dengan memerankan suatu kegiatan yang seolah-olah hal tersebut sungguhan.<sup>61</sup> 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 mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Bermain peran dilakukan dengan memainkan peran-peran yang berbeda dari karakter anak itu sendiri dan mendekatkan dengan peran-peran

---

<sup>61</sup> Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran", *Jurnal Strategi Belajar*, No 7, Juni 2018. Hlm 51

dalam kehidupan sosial anak.<sup>62</sup> Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Henik Srihayati, bahwasanya bermain peran merupakan suatu metode yang menarik daya Tarik anak-anak untuk memainkannya, karena dari bermain sambil belajar kemampuan berbahasa anak sangat diasah pada saat melakukan permainan dengan teman-temannya disitulah kemampuan berbahasa anak mengalami peningkatan.<sup>63</sup>

Dan penelitian yang dilakukan oleh Raudhah mengenai kemampuan berbahasa anak adalah tujuan diterapkannya kemampuan berbahasa pada anak, agar mampu mengolah kata berdasarkan komperhensif, agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami orang lain, agar anak mengerti perkataan yang ia dengar dan ucapka dan anak juga dapat mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain,<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm.100.

<sup>63</sup> Henik Srihayati, "*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Aanak Usia 5-6 Tahun*" *Jurnal Primayri Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* Volume 5, No 1 hlm. 98

<sup>64</sup> Raudhah," *Jurnal Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah*", Vol. 06 No. 02, Juli 2018

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada kelompok B di RA Thariqul Izzah Mataram tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini sesuai dengan hasil evaluasi yang mengalami peningkatan pada kemampuan berbahasa anak.

Dari siklus I sampai pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada ketuntasan belajar siklus I yaitu 55,41 dan pada siklus II nilai rata-rata anak meningkat menjadi 76,66. Sedangkan nilai ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai ke siklus II yaitu dari 40% menjadi 86,66%.

Selanjutnya pada aktivitas anak dari siklus I pertemuan pertama mendapat 68,29% dan pada pertemuan ke dua 73,31%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan pertama mendapat nilai 74,233% dan mengalami peningkatan pada pertemuan ke dua dengan perolehan nilai 86,66%. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya yaitu:

- 1) Bagi guru, hendaknya meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi, mengedapkan kreativitas dan menarik minat belajar anak. dan mempertimbangkan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- 2) Bagi sekolah, khususnya RA Thariqu Izzah diharapkn setelah penelitian selesai metode bermain peran ini tetap diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- 3) Bagi anak, diharapkan lebih berperan aktif daam mengikuti setiap proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Ahmad Susanto, *"Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori"*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017
- Dapertemen Pendidikan Nasional, *Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa*, Jakarta: DIVA Press, 2004.
- Djama'an satori dan aan komarian, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Depdiknas, *Permainan Membaca dan menulis di tamankanak-kanak* " Jakarta 2000
- Djama'an satori dan aan komarian, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Guru TK Thariqull Izzah Gria Permata, Wawancara, Griya Permata, 10 November 2021
- Gunarti w, "Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini" *Jurnal Pengembangan* Vol.2, No 1, Jakarta Universitas Terbuka hlm. 116
- Henik Srihayati, "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun " *Jurnal Primayri Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* volume 5, No 1 hlm. 98

- Imam Musbikin,” *Buku Pintar Paud Dalam Prespektif Islam* ”  
Yogyakarta: 2010
- Muchlish Ansori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Penelitian Kualitatif*, Surabaya:, Airlanga University Press 2018,
- Muri Yusuf, *Metode Peneltian: Kuantitatif,Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2015
- Muri Yusuf, *Metode Peneltian: Kuantitatif,Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2015
- Nefi Ermita, “ Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1” *Skripsi*, Raden Intan Lampung, Lampung 2018
- Nurdiana Dhieni,” Metode Pengembangan Bahasa” *Jurnal Pengembangan Bahasa*” Vol. 1 No.1 Jakarta 3 Desember hlm. 187.
- Nurul Aini, dkk, *Montase dan Pembelajaran*, Ponorogo: 2018, Uwais Inspirasi Indonesia
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung Sinar Baru Algesindo,2015
- Oemar Harmalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendidikan Kompetensi* Bumi Aksara, (2018)
- Poby Noprian, “ Kreativitas Guru dalam Membuat dan Memanfaatkan Alat Peraga di MI Azzaharoh Kota Pagar Alam,” *Skripsi*, IAIN Bengkulu,Bengkulu, 2020
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, Depdikbut dan Rineka Cipta, Jakarta, 2016
- Rostiya,” Strategi Belajar Mengajar, “ *Jurnal Strategi pendidikan*,” Vol 2 , No,1 hlm. 20.

- Ratna Wulan, *Mengasah Kecerdasan Anak*, Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2011 hlm 59.
- Syech Idrus, *Menulis Skripsi Sama Gampangnya Membuat Pisang Goreng Penting Ada Niat dan Kemanuan*, Malang: Literasi Nusantara Abadi,
- Sugiono, *Metode penelitian kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana, 2015
- Salsabila Difany, *Antology Esai Pengenalan Lapangan Persekolahan I Mahasiswa PLPIPAl, FKIP, UAD*, Yogyakarta: 2021, UAD Press
- Sudarsono, *Kamus Pendidikan dan Pengajaran dan Umum*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2015
- Tyas Purbaningsi, "Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Godang Rejo" *Skripsi*, IAIN Metro, Metro, 2017
- User Uman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung, 2017
- Umu Syaidah, " Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMA Negeri Rambipuji" *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, hlm. 12
- Vivi Candra dkk, *Pengantar Metodologi Penelitian Medan*: Yayasan kita Penulis
- Wina Sanjaya," Strategi Pembelajaran", *Jurnal Strategi Pendidikan*"Vol 6, No 2 hlm. 156
- Yulia Siska," Penerapan Metode Bermain Peran *Roll Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan sosial dan keterampilan Berbicara Anak Usia Dini," *Jurnl Edisi khusus*" *bermain peran dan kemampuan bahasa anak*. No 2 Agustus 2011. Hlm. 223-224

## Lampiran 1: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Petunjuk:

Berilah tanda *Ceklist* (√) pada kolom yang tersedia apabila terdapat aspek yang tampak atau tidak tampak.

- a. Pada kolom “Ya” apabila terlaksana dengan baik
- b. Pada kolom “Tidak” apabila tidak terlaksana dengan baik

No.	Aspek yang diamati	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Siswa berdo'a sebelum belajar	√	
2.	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> yang dicontohkan guru	√	
3.	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tema pembelajaran		√
4.	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai media bermain peran dan kegiatan yang akan dilakukan	√	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5.	Siswa mengikuti arahan dari guru		√
6.	Siswa menyebut dan menjawab nama media yang ditunjuk oleh guru dengan benar	√	

7.	Anak mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan cara melakukan kegiatan dengan menggunakan media bermain peran	√	
8.	Siswa mampu mengikuti dan memainkan media bermain peran yang sudah disediakan	√	
9.	Siswa dapat menggunakan alat bermain peran dengan baik	√	
10.	Siswa mampu meniru bentuk atribut bermain peran yang sudah disediakan		√
11.	Siswa mampu mengulangi cerita yang sudah di dengar	√	
12.	Siswa mampu menyelesaikan kegiatan bermain peran dengan metode bermain peran tanpa bantuan teman maupun guru		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13.	Siswa dapat menjawab pertanyaan guru saat <i>review</i> atau mengulas kembali materi yang diajarkan		√
14.	Siswa melakukan kegiatan bernyanyi sebelum berdo'a	√	
15.	Berdo'a sebelum pulang dan menjawab salam guru	√	
Jumlah skor yang nampak			10

Banyak Deskriptor	15
Nilai Skor	66,66%
Kriteria Keberhasilan	Baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$NA = \frac{10}{15} \times 100\%$$

$$NA = \frac{1000}{15}$$

$$NA = 66,66\%$$

Setelah menghitung presentasi pada aktivitas siswa dapat dilihat penilaian sebagai berikut:

0%-25% (Rendah)

26%-50% (Cukup)

51%-75% (Baik)

76%-100% (Sangat Baik)

## Lampiran 2: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Petunjuk:

Berilah tanda *ceklist* (√) pada kolom yang tersedia apabila terdapat aspek yang tampak atau tidak tampak

- Pada kolom “ya” apabila terlaksanakan dengan baik
- Pada kolom “Tidak” apabila tidak terlaksanakan dengan baik

No.	Aspek yang diamati	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a sebelum belajar	√	
2.	Guru memeriksa kesiapan siswa dalam belajar	√	
3.	Guru menjelaskan tema pelajaran	√	
4.	Guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penggunaan media bermain peran dalam kegiatan pembelajaran		√
<b>Kegiatan Inti</b>			
5.	Guru memberikan arahan yang dapat cepat dipahami siswa		√
6.	Guru memberikan stimulus pada siswa untuk memancing agar siswa dengan mudah melakukan kegiatan dengan bermain peran dengan menggunakan media bermain peran	√	
7.	Guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan yang diajukan dan menyebutkan nama media bermain peran	√	
8.	Guru menjelaskan pada siswa cara menggunakan alat bermain peran	√	
9.	Guru menjelaskan kepada siswa cara menggunakan atribut media bermain	√	

	peran		
10.	Guru menjelaskan kepada siswa cara memainkan permainan bermain peran	√	
11.	Guru menjelaskan kepada siswa cara untuk bermain peran dengan baik	√	
12.	Guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang sudah diajarkan		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13.	Guru menerangkan kembali materi yang belum dipahami siswa dan menyimpulkannya		√
14.	Guru melakukan <i>ice breaking</i> sebelum berdo'a	√	
15.	Guru menutup kegiatan belajar dengan berdo'a dan salam	√	
Jumlah skor yang Nampak		11	
Banyak Deskriptor		15	
Nilai Skor		73,33%	
Kriteria Keberhasilan		Baik	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$NA = \frac{11}{15} \times 100\%$$

$$NA = \frac{1100}{15}$$

$$NA = 73,33\%$$

Setelah menghitung presentasi pada aktivitas guru dapat dilihat penilaian sebagai berikut:

0%-25% (Kurang)

26%-50% (Cukup)

51%-75% (Baik)

76%-100% (Sangat Baik)

### Lampiran 3: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Petunjuk:

Berilah tanda *ceklist* (√) pada kolom yang tersedia apabila terdapat aspek yang tampak atau tidak tampak

a. Pada kolom “Ya” apabila terlaksana dengan baik

b. Pada kolom “Tidak” apabila tidak terlaksana dengan baik

No.	Aspek yang diamati	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Siswa berdo'a sebelum belajar	√	
2.	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> yang	√	

	dicontohkan guru		
3.	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai tema pelajaran		√
4.	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai media bermain peran dan kegiatan yang akan dilakukan	√	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5.	Siswa mengikuti arahan dari guru		√
6.	Siswa menyebutkan dan menjawab nama alat untuk bermain peran sebagai tema-tema yang ditunjuk oleh guru dengan benar	√	
7.	Siswa mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan cara melakukan kegiatan dengan menggunakan metode bermain peran	√	
8.	Siswa mampu mendengarkan dan memberi nama barang untuk bermain peran	√	

	yang sudah disediakan		
9.	Siswa dapat menggunakan alat tbermain peran dengan benar	√	
10.	Siswa mampu meniru bentuk atribut dari media bermain peran yang sudah disediakan	√	
11.	Siswa mampu mengerti dan melaksanakan perintah permainan bermain peran		√
12.	Siswa mampu menyelesaikan kegiatan bermain peran dengan media bermain peran tanpa bantuan teman maupun guru	√	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13.	Siswa dapat menjawab pertanyaan guru saat <i>review</i> atau mengulas kembali materi yang diajarkan	√	
14.	Siswa melakukan kegiatan bernyanyi sebelum berdo'a	√	

15.	Berdo'a sebelum pulang dan menjawab salam guru	√	
Jumlah skor yang nampak		12	
Banyak Deskriptor		15	
Nilai Skor		80%	
Kriteria Keberhasilan		Sangat Baik	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$NA = \frac{12}{15} \times 100\%$$

$$NA = \frac{1200}{15}$$

$$NA = 80\%$$

Setelah menghitung presentasi pada aktivitas siswa dapat dilihat penilaian sebagai berikut:

0%-25% (Kurang)

26%-50% (Cukup)

51%-75% (Baik)

76%-100% (Sangat Baik)

## Lampiran 4: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Petunjuk:

Berilah tanda *ceklist* (√) pada kolom yang tersedia

- a. Pada kolom “Ya” apabila terlaksana dengan baik
- b. Pada kolom “Tidak” apabila tidak terlaksana dengan baik

No.	Aspek yang diamati	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Awal</b>			
1.	Guru membuka pelajaran dengan salam dan berdo'a sebelum belajar	√	
2.	Guru memeriksa kesiapan siswa dalam belajar	√	
3.	Guru menjelaskan tema pelajaran	√	
4.	Guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan dan penggunaan media bermain peran dalam kegiatan pembelajaran	√	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5.	Guru memberikan arahan yang dapat cepat dipahami siswa		√
6.	Guru memberikan stimulus pada siswa untuk memancing agar siswa dengan mudah melakukan kegiatan bermain peran dengan menggunakan media	√	

	bermain peran		
7.	Guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan yang diajukan dan menyebut nama media untuk bermain peran	√	
8.	Guru menjelaskan pada siswa cara menggunakan alat bermain peran	√	
9.	Guru menjelaskan kepada siswa cara meniru bentuk atribut bermain peran	√	
10.	Guru mencontohkan cara bermain peran	√	
11.	Guru menjelaskan pada siswa cara meniru masing-masing tokoh yang diperankan	√	
12.	Guru memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang sudah diajarkan	√	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
13.	Guru menerangkan kembali materi yang belum dipahami siswa dan menyimpulkannya	√	
14.	Guru melakukan <i>ice breaking</i> sebelum berdo'a	√	
15.	Guru menutup kegiatan belajar dengan berdo'a dan salam	√	
Jumlah skor yang Nampak		14	
Banyak Deskriptor		15	

Nilai Skor	93,33%
Kriteria Keberhasilan	Sangat Baik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$NA = \frac{14}{15} \times 100\%$$

$$NA = \frac{1400}{15}$$

$$NA = 93,33\%$$

Setelah menghitung presentasi pada aktivitas guru dapat dilihat penilaian sebagai berikut:

0%-25% (Rendah)

26%-50% (Sedang)

51%-75% (Baik)

76%-100% (Sangat Baik)

#### Lampiran 6. Rubrik Penilaian kemampuan berbahasa anak

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Dapat melaksanakan lebih dari dua perintah	4	Anak mampu melaksanakan apa yang diprintahkan
		3	Anak belum mampu mengikuti, semua yang di printahkan dengan baik

		2	Anak dibantu guru untuk melaksanakan perintah
		1	Anak tidak bisa melakukan atau mengikuti perintah
2.	Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan	4	Anak mampu memberi nama pada benda yang diperlihatkan
		3	Anak belum mampu memberi nama benda yang diperlihatkan
		2	Anak dibantu guru dalam memberi nama benda yang diperlihatkan
		1	Anak tidak bisa memberi nama benda sesuai dengan yang diperlihatkan
3.	Dapat mengikuti lebih dari tiga perintah secara bersamaan	4	Anak mampu mengikuti apa yang diperintahkan
		3	Anak mampu mencapai apa yang diperintahkan sendiri namun belum sempurna
		2	Anak dibantu guru dalam melaksanakan lebih dari tiga perintah bersamaan
		1	Anak tidak bisa melaksanakan lebih dari tiga perintah

4.	Dapat mengikuti aturan permainan jika diberikan waktu	4	Anak mampu mengikuti aturan apa yang diprintahkan sendiri dengan sesuai dengan yang dicontohkan guru
		3	Anak mampu megikuti aturan permainan dengan sendiri namun belum sesuai dengan yang dicontohkan
		2	Anak dibantu oleh guru dalam megikuti aturan yang diberikan
		1	Anak tidak bisa meniru aturan yang dicontohkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

**Lampiran 7. Lembar Observasi Keberhasilan Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak pada Pertemuan I Siklus I**

No	Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah			Indikator dapat mengerti dua perintah secara bersamaan			Indikator dapat memberi nama benda yang diperlihatkan			Indikator dapat ikuti peran Ketika diberikan waktu untuk mengungkapkannya								Dapat memahami aturan pada saat bermain peran			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB				BB	MB	BSH	BSB		
1	Caca		2				3						4		2				2			
2	Futra			3		1					2				1				2			
3	Ridwan		2				3				3					2			2			
4	Alan			3			2				2					2			2			
5	Abijar	1				1					2					1			2			
6	Amar		2				2				1					2			2			
7	Uwais			3			2				1						3		2			
8	Alina			3			2								2					3		
9	Igna	1					2				1				2				2			

**Lampiran 8. Lembar Observasi Ketuntasan Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak pada**

**Dasar Kelas II Semester I**

Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah				Indikator dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan				Indikator dapat memberikan nama benda yang diperlihatkan				Indikator dapat ikuti ikuti peran Ketika diberikan waktu untuk mengungkapkannya				Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
sa		2				2				2				2				2		
ra		2			1				1					2				2		
wan		2			1				1					2				2		
n		2				2				2				2				2		
jar		2				2				2				2				2		
ar	1				1				1				1				1			
is		2			1				1				1					2		
na		2				2				2				2				2		
a		2			1				1				1				1			
am		2				2				2				2				2		
ia		2			1				1				2					2		
ti	1				1				1				1				1			
t Ibrahim		2				2				2				2				2		
il		2			1				1				1					2		
ila		2				2				2				2			2			

**Tabel Skor kemampuan berbahasa anak**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor Pertem uan I</b>	<b>Skor Pertemua n II</b>	<b>Skor Akhir</b>	<b>Nilai</b>	<b>Predikat</b>
1	Caca	6	10	16	80	Sangat Baik
2	Futra	7	8	15	75	Baik
3	Ridwan	7	8	15	75	Baik
4	Alan	7	10	17	85	Sangat Baik
5	Abijar	9	10	19	95	Sangat Baik
6	Amar	5	5	10	50	Sedang
7	Uwais	5	7	12	60	Baik
8	Alina	9	10	19	95	Sangat Baik
9	Igna	5	6	11	55	Sedang
10	Nizam	5	10	15	75	Baik
11	Ilona	8	8	16	80	Sangat

						Baik
12	Risti	5	5	10	50	Sedang
13	Ziat	8		18	90	Sangat
	Ibrahim		10			Baik
14	Fadil	5	7	12	60	Baik
15		8		18	90	Sangat
	Adila		10			Baik

## Lampiran 9. Lembar Observasi berkembang sesuai harapan

### Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak pada

#### Pertemuan I Siklus II

No	Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan 3 perintah				Indikator dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan				Indikator dapat memberikan nama benda yang diperlihatkan				Indikator dapat ikuti [peran Ketika diberikan waktu untuk mengungkapkan				Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		1	Caca		2			1					2			1					2
2	Futra		2			1					2			1					2		
3	Ridwan		2			1				1				1					2		
4	Alan	1					2			1					2				2		
5	Abijar		2			1					2				2				2		
6	Amar	1					2			1				1					1		
7	Uwais		2				2			1				1					1		
8	Alina		2			1					1				2				2		
9	Igna		2			1				1				1					2		
10	Nizam		2			1					2			1					2		
11	Ilona		2				2				2				2				2		
12	Risti		2			2					2				2				2		
13	Ziat Ibrahim		2				2			1				1					2		
14	Fadil	1				1				1				1					2		
15	Adila		2			2				1					1				1		

## Lampiran 10. Lembar Observasi Ketuntasan Individual Peningkatan

### Kemampuan berbahasa Anak pada Pertemuan II Siklus II

Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan 3 perintah				Indikator dapat mengerti 2 perintah secara bersamaan				Indikator dapat memberikan nama benda yang diperlihatkan				Indikator dapat mengikuti peran kerika diberikan waktu untuk mengungkapkannya				Dapat memberi nama benda yang diperlihatkan			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
Caca		2				2				2				2					3	
Futra		2				2				2				2				2		
Ridwan		2					2					4		2					3	
Alan		2				2				2				2				2		
Abijar		2				2				2				2				2		
Amar			3			2						4		2				2		
Uwais			3			2				2				2				2		
Alina			3			2				2				2					3	
Igna		2					3					3		2				2		
Nizam		2				2			2					2				2		
Ilona		2				2				2				2				2		
Risti		2				2						3		2						4
Ziat Ibrahim		2				2				2				2				2		
Fadil		2				1				1				2				2		
Adila			3			2				2				3					4	

**Tabel skor kemampuan berbahasa anak**

No	Nama	Skor		Skor Akhir	Nilai	Predikat
		Pertemuan I	Pertemuan II			
1	Caca	8	11	18	90	Sangat Baik
2	Futra	8	10	18	90	Sangat Baik
3	Ridwan	7	13	20	100	Sangat Baik
4	Alan	8	10	18	90	Sangat Baik
5	Abijar	9	10	19	95	Sangat Baik
6	Amar	6	13	19	95	Baik
7	Uwais	7	11	18	90	Sangat Baik
8	Alina	8	12	20	100	Sangat Baik
9	Igna	7	12	19	95	Sangat Baik
10	Nizam	8	10	18	90	Baik
11	Ilona	10	10	20	100	Sangat Baik
12	Risti	10	10	20	100	Baik
13	Ziat Ibrahim	8	10	18	90	Sangat Baik
14	Fadil	6	8	14	70	Baik
15	Adila	7	13	20	100	Sangat Baik

## **Rubrik Hasil dari Ketuntasan Individual Peningkatan Kepercayaan**

### **Diri Anak**

- 1) Diberikan skor 1 jika anak belum berkembang (BB)
- 2) Diberikan skor 2 jika anak mulai berkembang (MB)
- 3) Diberikan skor 3 jika anak mulai berkembang sesuai harapan (BSH)
- 4) Diberikan skor 4 jika anak mulai berkembang sangat baik (BSB)

Kriteria tingkat pencapaian anak dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Indikator dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah
  - a) **BB** Jika anak masih membutuhkan bimbingan atau dicontohkan oleh guru untuk bersikap yakin berbicara dengan orang lain atau teman-temannya.
  - b) **MB** jika anak masih dibantu oleh guru untuk maju di hadapan teman-temannya.
  - c) **BSH** jika anak sudah bisa melakukan atau mengerjakan tugas dengan perasaan berani tanpa bimbingan atau bantuan dan contoh dari orang lain khususnya guru.
  - d) **BSB** jika anak tidak perlu bimbingan atau dorongan dari orang lain untuk melakukan apa yang diinginkan termasuk berbicara di hadapan teman-temannya.

2. Indikator dapat mengerti dua perintah secara bersamaan
  - a) **BB** jika anak belum mampu mengeluarkan pendapatnya dan belum dapat belajar bertanggung jawab.
  - b) **MB** jika anak mulai menunjukkan usahanya dalam menyelesaikan tugasnya di sekolah. Namun, hal tersebut masih harus dibantu oleh guru.
  - c) **BSH** jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru dalam menyelesaikan tugasnya.
  - d) **BSB** jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya dalam mengerjakan tugas sekolah, dan anak sudah mampu mengeluarkan pendapatnya tanpa pemaksaan.
  
3. Indikator dapat menceritakan Kembali cerita yang pernah di dengar sebelumnya
  - a) **BB** jika anak masih dibimbing untuk menceritakan Kembali cerita yang pernah didengar.
  - b) **MB** jika anak mulai menunjukkan dirinya mau menceritakan cerita yang pernah didengar, kepada guru yang disukai anak.

- c) **BSH** jika anak sudah dapat mencerikan dengan baik secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
  - d) **BSB** jika anak sudah dapat menceritakan secara mandiri dalam menyelesaikan cerita dan dapat memotivasi dirinya agar dapat lebih baik lagi dalam pembelajaran.
4. Indikator dapat memahami aturan pada saat sedang bermain
- a) **BB** jika anak masih malu untuk menjelaskan aturan yang telah dijelaskan sebelumnya dengan teman di sekitarnya.
  - b) **MB** jika anak mulai menunjukkan keinginannya untuk menjelaskan aturan bermain dengan teman-temannya di sekolah.
  - c) **BSH** jika anak sudah bisa secara konsisten membangun komunikasi dan tertarik untuk bermain bersama teman-temannya.
  - d) **BSB** jika anak secara berani membuka percakapan dan mengajak teman-teman yang lain untuk bermain dan jajan bersama-sama.
5. Indikator dapat memberi nama benda yang diperlihatkan
- a) **BB** jika anak masih belum menunjukkan sikap berani dalam kesehariannya di sekolah dan masih butuh bimbingan guru.

- b) **MB** jika anak masih harus dibantu oleh guru dalam kesehariannya seperti memberi nama benda.
- c) **BSH** jika anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru terutama memberi nama benda yang telah ditunjukkan.
- d) **BSB** jika anak sudah memberi nama benda yang dilihat, maka anak sangat berani dalam menyampaikan pendapatnya.

**Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Guru Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I Siklus I	Pertemuan II siklus II
1	Kegiatan Awal  a) Guru memberi salam sebelum memulai pembelajaran.	✓	✓
	b) Guru bernyanyi sebelum kegiatan inti dilakukan.	✓	✓
	c) Guru menanyakan kabar anak.	✓	✓
	d) Guru memerintahkan anak untuk membaca do'a sebelum belajar.	✓	✓
	Kegiatan Inti	✓	✓

2	a) Guru menjelaskan media dalam bermain peran dan cara penggunaannya.		
	b) Guru mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama anak.	✓	✓
	c) Guru memotivasi anak-anak untuk berpikir dan berperan aktif dalam bermain peran.	✓	✓
	d) Guru menunjukkan tanggung jawab atas setiap kegiatan dalam bermain peran.	✓	✓
3	Kegiatan Penutup	✓	✓
	a) Guru mengatur waktu pelajaran dengan baik.		
	b) Guru memberikan penghargaan kepada setiap anak yang berperan aktif dalam kegiatan bermain peran.	✓	✓

	c) Guru menutup pelajaran dengan menyuruh anak membaca do'a sesudah belajar bersama-sama.	✓	✓
--	---	---	---

$$\text{Siklus I Pertemuan I} = \frac{14}{22} \times 100 = 63,63\%$$

$$\text{Siklus I Pertemuan II} = \frac{13}{22} \times 100 = 76,66\%$$

### Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I Siklus I	Pertemuan II Siklus II
1	Kegiatan Awal  a) Guru memberi salam sebelum memulai pembelajaran.	✓	✓
	b) Guru bernyanyi sebelum kegiatan inti dilakukan.	✓	✓
	c) Guru menanyakan kabar anak.	✓	✓
	d) Guru memerintahkan anak untuk membaca do'a sebelum belajar.	✓	✓
	Kegiatan Inti		

2	a) Guru menjelaskan media dalam bermain peran dan cara penggunaannya.		
	b) Guru mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama anak.	✓	✓
	c) Guru memotivasi anak-anak untuk berpikir dan berperan aktif dalam bermain peran.	✓	✓
	d) Guru menunjukkan tanggung jawab atas setiap kegiatan dalam bermain peran.	✓	✓
3	Kegiatan Penutup	✓	✓
	a) Guru mengatur waktu pelajaran dengan baik.		
	b) Guru memberikan penghargaan kepada setiap anak yang berperan aktif dalam kegiatan bermain peran.	✓	✓

	c) Guru menutup pelajaran dengan menyuruh anak membaca do'a sesudah belajar bersama-sama.	✓	✓
--	---	---	---

✓

$$\text{Siklus II Pertemuan I} = \frac{20}{22} \times 100 = 68,75\%$$

$$\text{Siklus II Pertemuan II} = \frac{22}{22} \times 100 = 86,66\%$$

### Lampiran 8. Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I Siklus I	Pertemuan II Siklus II
1	Kegiatan Awal  a) Anak menjawab salam sebelum memulai pembelajaran	2	2
	b) Anak ikut bernyanyi bersama-sama.	1	2
	c) Anak menjawab pertanyaan guru dengan mengucapkan “Alhamdulillah luar biasa allahuakbar”	1	2
	d) Anak membaca do’a sebelum belajar	2	2
	Kegiatan Inti  a) Anak menyimak penjelasan guru sebelum kegiatan bermain peran dengan	1	1

	seksama dan bertanya jika kurang jelas.		
2	b) Anak meminta diajarkan untuk menggunakan media yang disediakan dalam kegiatan bermain peran jika belum bisa.	1	1
	c) Anak menjawab pertanyaan dari guru	1	2
	b) Anak bertanggung jawab mengikuti kegiatan bermain peran.	1	1
3	Kegiatan Penutup a) Anak mengikuti pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan	1	1
	b) Anak berlomba-lomba untuk mendapatkan penghargaan atau <i>reward</i> dari guru saat bermain peran.	2	1

	c) Anak membaca do'a setelah belajar dan menikmati hari-harinya sebagai anak.	2	2
--	---	---	---

$$\text{Siklus I Pertemuan I} = \frac{15}{22} \times 100 = 68,18\%$$

$$\text{Siklus I Pertemuan II} = \frac{17}{22} \times 100 = 77,27\%$$

### Lampiran 9. Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I Siklus I	Pertemuan II Siklus II
1	Kegiatan Awal  a) Anak menjawab salam sebelum memulai pembelajaran	2	2
	b) Anak ikut bernyanyi bersama-sama.	2	2
	c) Anak menjawab pertanyaan guru dengan mengucapkan “Alhamdulillah luar biasa allahuakbar”	2	2
	d) Anak membaca do’a sebelum belajar	2	2
	Kegiatan Inti	1	2

2	a) Anak menyimak penjelasan guru sebelum kegiatan bermain peran dengan seksama dan bertanya jika kurang jelas.		
	b) Anak meminta diajarkan untuk menggunakan media yang disediakan dalam kegiatan bermain peran jika belum bisa.	1	2
	c) Anak menjawab pertanyaan dari guru	2	2
	d) Anak bertanggung jawab mengikuti kegiatan bermain peran.	1	2

	Kegiatan Penutup	1	2
3	a) Anak mengikuti pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan		
	b) Anak berlomba-lomba untuk mendapatkan penghargaan dari guru saat bermain peran.	2	2
	c) Anak membaca do'a setelah belajar dan menikmati hari-harinya sebagai anak.	2	2

$$\text{Siklus I Pertemuan I} = \frac{18}{22} \times 100 = 68,75\%$$

$$\text{Siklus I Pertemuan II} = \frac{22}{22} \times 100 = 86,66\%$$

## **Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**(Siklus I : Hari Ke-1)**

Sentra : Sentra Bermain Peran

Semester/bulan/Minggu ke : II/Juli/1

Tema : Pekerjaan/Polisi Lalu Lintas

Kelompok / Usia : B/5-6 Tahun

Hari / Tanggal : 28 Juli 2023

#### **Kompetensi Dasar**

- 1) NAM 1. 1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2) KOGNITIF 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 3) SOSEM 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
- 4) FISIK MOTORIK 3.3 –4 .3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengemb

- 5) BAHASA 3 .9 – 4 .9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 6) SENI 3 .15 – 4 .15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

### **1. Tujuan Pembelajaran**

- a) Anak mampu menunjukkan berbagai makhluk ciptaan Tuhan dan bersyukur sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan setelah selesai kegiatan bermain dengan benar
- b) Anak menunjukan sikap berani tampil didepan teman-temannya ketika melakukan kegiatan bermain peran
- c) Anak mampu menyebut tugas polisi
- d) Mampu menyebutkan apa saja seragam polisi
- e) Anak mampu berekspresi dalam melakukan dramatisasi bersama teman-temannya dalam kegiatan bermain peran

### **2. Materi dalam Kegiatan**

- a) Berdiskusi tentang berbagai macam profesi dan cita-cita
- b) Berdiskusi tentang berbagai tugas dan dimana tempat bekerja dari berbagai profesi
- c) Menyanyikan lagu bertemakan “pekerjaan”
- d) Guru menyampaikan kegiatan main

### **3. Media dan Sumber Belajar Alat dan Bahan**

- a) Media pembelajaran : Atribut polisi, pensil, buku gambar dan krayon.
- b) Sumber Belajar : Media yang bertemakan “pekerjaan”

#### **A. Kegiatan Pembuka**

- 1) Berdoa sebelum belajar
- 2) Mengucap salam
- 3) Mengenalkan aturan bermain
- 4) Berdiskusi tentang pekerjaan polisi
- 5) Guru mengajak anak bermain peran “ mengatur lalu lintas “ dan membagi tugas sesuai dengan peran yang akan dimainkan

#### **B. Kegiatan Inti**

- 1) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- 2) Guru menanyakan tentang fungsi dari alat yang disediakan
- 3) Anak bermain peran “mengatur lalu lintas”
- 4) Anak dapat menggambar rambu-rambu lalu lintas
- 5) Mengurutkan bilangan

#### **C. ISTIRAHAT (SOP Istirahat)**

- 1) Anak bermain bebas terarah di luar dan di dalam
- 2) Guru ikut bermain dan mengawasi
- 3) Cuci tangan (SOP cuci tangan)

## **D. Penutup**

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

## **E. Rencana penilaian**

### **1. Sikap**

- a) Menghargai hasil karya orang lain
- b) Sopan dalam bertutur kata

### **2. Pengetahuan dan keterampilan**

- a) Dapat mengetahui fungsi dari atribut polisi
- b) Dapat bermain peran “mengatur lalu lintas”
- c) Dapat menggambar rambu-rambu lalu lintas
- d) Dapat mengurutkan bilangan

### **3. Teknik Penilaian**

- a) Catatan hasil karya
- b) Catatan anekdot
- c) Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

### **(Siklus I : Hari Ke-2)**

Sentra : Sentra Bermain Peran

Semester/bulan/Minggu ke : II/agustus /2

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Dokter

Kelompok / Usia : B/5-6 Tahun

Hari / Tanggal : 29 juli 2023

### **Kompetensi Dasar**

- 1) NAM 1.1 1.2 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2) FISIK MOTORIK 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3) KOGNITIF 4.6-3.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4) BAHASA 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

- 5) SOSIAL EMOSIONAL Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 6) SENI 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni

### **1) Tujuan Pembelajaran**

- a) Anak mampu menunjukkan berbagai makhluk ciptaan Tuhan dan bersyukur sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan setelah selesai kegiatan bermain dengan benar
- b) Anak menunjukkan sikap berani tampil didepan teman-temannya ketika melakukan kegiatan bermain peran
- c) Anak mampu menyebut tugas dokter
- d) Anak menyampaikan kesannya saat pergi ke dokter
- e) Anak mampu berekspresi dalam melakukan dramatisasi bersama teman-temannya dalam kegiatan bermain peran

### **2) Materi dalam Kegiatan**

- a) Berdiskusi tentang berbagai macam profesi dan cita-cita
  - b) Berdiskusi tentang berbagai tugas dan dimana tempat bekerja dari berbagai profesi
- a) Bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah makan
  - b) Anak diberi kesempatan untuk bertanya, melihat, menyampaikan pendapatnya dan anak memberitahukan makanan kesukaannya.

c) Guru menyampaikan kegiatan main

### **3) Media dan Sumber Belajar Alat dan Bahan**

a) Media pembelajaran : Peralatan dokter.

b) Sumber Belajar : Media yang bertemakan “pekerjaan”

#### **A. Kegiatan Pembuka**

1) Berdoa sebelum belajar

2) Mengucap salam

3) Mengenalkan aturan bermain

4) Berdiskusi tentang pekerjaan dokter

#### **B. Kegiatan Inti**

1) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan

2) Guru menanyakan tentang fungsi dari alat yang disediakan

3) Anak bermain peran “praktek dokteran”

4) Anak membangun rumah sakit dengan balok

5) Menggambar peralatan dokter

#### **C. ISTIRAHAT (SOP Istirahat)**

1) Anak bermain bebas terarah di luar dan di dalam

2) Guru ikut bermain dan mengawasi

3) Cuci tangan (SOP cuci tangan)

#### **D. Penutup**

1) Menanyakan perasaannya selama hari ini

- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

## **E. Rencana penilaian**

### **1. Sikap**

- a) Menghargai hasil karya orang lain
- b) Sopan dalam bertutur kata

### **2. Pengetahuan dan Keterampilan**

- a) Dapat membedakan alat dan bahan yang disediakan
- b) Dapat mengetahui fungsi dari alat yang disediakan
- c) Dapat bermain peran “praktek dokteran”
- d) Dapat membangun rumah sakit dengan balok
- e) Dapat menggambar peralatan dokter

### **3. Teknik Penilaian**

- a) Catatan hasil karya
- b) Catatan anekdot
- c) Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**(Siklus II : Hari Ke-3)**

Sentra : Sentra Bermain Peran

Semester/bulan/Minggu ke : II/agustus/3

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Pedagang Sayur

Kelompok / Usia : B/5 6 Tahun

Hari / Tanggal : 7 agustus 2023

### **Kompetensi Dasar**

- 1) NAM 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2) FM 3.3-4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3) KOG 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 4) SOSEM 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 5) BHS 3.10-4.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

- 6) SENI 3.9-4.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

### **1. Tujuan Pembelajaran**

- a) Anak mampu menunjukkan berbagai makhluk ciptaan Tuhan dan bersyukur sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan setelah selesai kegiatan bermain dengan benar
- b) Anak mampu menyebut nama-nama sayur
- c) Anak mampu berekspresi dalam melakukan dramatisasi bersama teman-temannya dalam kegiatan bermain peran

### **2. Materi dalam Kegiatan**

- a) Guru mengajak anak berdiskusi mengenai makanan sehat dan manfaat bagi tubuh
- b) Bersama-sama membaca doa sebelum dan sesudah makan
- c) Anak diberi kesempatan untuk bertanya, melihat, menyampaikan pendapatnya dan anak memberitahukan makanan kesukaannya.
- d) Menyebutkan nama-nama sayur
- e) Menyanyikan lagu “Aku Anak Sehat” yang bertemakan makanan

### **3. Media dan Sumber Belajar Alat dan Bahan**

- a) Media pembelajaran : Nampan, plastik (untuk menjual sayur)

- b) Sumber Belajar : Media yang bertemakan “pekerjaan”
- c) Berbagai macam sayur untuk bermain peran

#### **A. Kegiatan Awal**

- 1) Menyanyikan lagu “Anak Sehat”
- 2) Doa sebelum belajar
- 3) Mengucap salam
- 4) Mengenalkan aturan bermain
- 5) Berdiskusi tentang apa saja kebutuhannya yang dibutuhkan sehari-hari
- 6) Diskusi tentang makanan yang sehat bagi tubuh

#### **B. Kegiatan Inti**

- 1) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
- 2) Guru menanyakan tentang manfaat dari alat yang disediakan
- 3) Memerankan penjual sayur-sayuran
- 4) Menggambar dan mewarnai sayur-sayuran
- 5) Mengurutkan nama-nama sayuran
- 6) Berhitung

#### **C. ISTIRAHAT (SOP Istirahat)**

- 1) Anak bermain bebas terarah di luar dan di dalam
- 2) Guru ikut bermain dan mengawasi
- 3) Cuci tangan (SOP cuci tangan)

## **D. Penutup**

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
- 3) Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Penerapan SOP penutupan

## **E. Rencana Penilaian**

### **1. Sikap**

- a) Menghargai hasil karya orang lain
- b) Sopan dalam bertutur kata

### **2. Pengetahuan dan Keterampilan**

- a) Dapat memerankan penjual sayur-sayuran
- b) Dapat menggambar dan mewarnai sayur-sayuran
- c) Dapat mengurutkan nama-nama sayuran
- d) Dapat berhitung

### **3. Teknik Penilaian**

- a) Catatan hasil karya
- b) Catatan anekdot
- c) Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(Siklus II : Hari Ke-2)

Sentra : Sentra Bermain Peran

Semester/bulan/Minggu ke : II/agustus /3

Tema/Sub Tema : Pekerjaan/Guru

Kelompok / Usia : B/5-6 Tahun

Hari / Tanggal : 8 agustus 2023

Kompetensi Dasar : 1.1 – 2.6 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.3 –  
4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.15

### a. Materi dalam Kegiatan

- a) Memanfaatkan ciptaan Tuhan
- b) Menaati tata tertib dalam bekerja
- c) Memperhatikan orang tua bicara
- d) Tenaga pendidik
- e) Koordinasi motorik halus
- f) Alat-alat untuk bekerja

### b. Media dan Sumber Belajar Alat dan Bahan

- a) Media pembelajaran : Tas sekolah, pensil, absen
- b) Sumber Belajar : Media yang bertemakan “profesi”

#### **A. Kegiatan Pembuka**

- 1) Penerapan SOP pembukaan
- 2) Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
- 3) Berdiskusi tentang tenaga pendidik (guru)
- 4) Menyanyi lagu “guruku tersayang”
- 5) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

#### **B. Kegiatan Inti**

- 1) Bermain peran sebagai guru
- 2) Mengelompokkan alat untuk bekerja guru
- 3) Mencari jejak tempat bekerja guru
- 4) Menyebutkan konsep waktu

#### **C. ISTIRAHAT (SOP Istirahat)**

- 1) Anak bermain bebas terarah di luar dan di dalam
- 2) Guru ikut bermain dan mengawasi
- 3) Cuci tangan (SOP cuci tangan)

#### **D. Penutup**

- 1) Menanyakan perasaannya selama hari ini
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

- 3) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 4) Penerapan SOP penutupan

## **E. Rencana Penilaian**

### **1. Sikap**

- a) Menghargai dan menghormati orang lain
- b) Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

### **2. Pengetahuan dan Keterampilan**

- a) Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
- b) Dapat menyebutkan tugas guru
- c) Dapat bermain peran sebagai guru
- d) Dapat mengelompokkan alat-alat bekerja guru
- e) Dapat mencari jejak tempat bekerja guru
- f) Dapat menyebutkan waktu bekerja guru

### **3. Teknik Penilaian**

- a) Catatan hasil karya
- b) Catatan anekdot
- c) Skala capaian perkembangan (rating scale/Cek List)

## DOKUMENTASI



Bermain Peran Dokter



Bermain Peran Sebagai Guru



Senam pagi



Bermain Peran Tukang Sayur



Bermain estafet bola



Struktur Organisasi Ra Thariqul Izzah

Berdoa Sebelum Belajar  
kebersihan kuku



Berbaris untuk memeriksa



Mencuci Tangan Sebelum Makan  
senin



upacara di hari

Lampiran 2. Lembar Observasi Ketuntasan Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak pada Pertemuan 1 SIKIN

No	Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah				Indikator dapat mengerti dan perintah sesuai berurutan				Indikator dapat memberi nama benda yang diperlihatkan				Indikator dapat ikut peran ketika diberikan waktu untuk mengungkapkannya				Dapat memaknai aturan pada saat bermain peran			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Caca		2		1				1				1				1				
2	Fata		2		1	2			1				1							2	
3	Ridwan	1			1				1				2							2	

4	Alan		2		1				2				1						2		
5	Abjar	1	2		1				2				2						2		
6	Amar		1		1				1				1								
7	Uwais	1			1				1				1								
	Alina		2		1				1				2							2	
	Igna	1			1				1				1								
	Nizam	1			1								1								
	Dona		2		1				1			2									1
	Rini	1							1												2
	Zait Ibrahim		2						2				4								2
	Fadil	1							1				1						1		
	Adila		2		1				1				2								2

Langkah 3. Lembar Observasi Kesantunan Individual Peningkatan Kemampuan berbahasa Anak pada Peremuan II Siklus

1

No	Nama	Indikator dapat mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah				Indikator dapat mengerti 1 perintah secara bersamaan				Indikator dapat memberikan nama benda yang diperlihatkan				Indikator dapat ikuti perintah ketika diberikan waktu untuk menanggapi				Dapat menuliskan nama benda yang diperlihatkan						
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB			
1	Caca		2				2				2				2						2			
2	Fata		2				4				1													2
3	Rahman		2				1								2									
4	Alan		1								2				2									2
5	Adyar		1								2				1									2
6	Amir		1								2				1									2

7	Dewi		1								2													
8	Alma										2				1									2
9	Agus		1								2				1									2
10	Nizam		1								2				1									2
11	Ema										2				1									2
12	Roni										2				1									2
13	Zair Ibrahim		1								2				1									2
14	Fadi		1								2				1									2
15	Adila										2				1									2

6	Amir		6								2				1									2
---	------	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran jika telah bisa		
1	Anak menirai perilaku dari guru	✓
2	Anak menirakan kembali cerita yang pernah diceritakan mengenai kegiatan bermain peran.	✓
Kegiatan Penutup		
1	Anak mengutarakan pembelajaran sesuai waktu yang diberikan	✓
2	Anak berkeseluruhan untuk mendapatkan hadiah dari guru saat bermain peran.	✓
3	Anak berkeseluruhan di a untuk belajar dan menikmati bermainnya sebagai anak.	✓

$$\text{KUIS 1 PEROLEHAN} = 44 \frac{\times 100}{72} = 61,11\%$$

$$\text{KUIS 10 PEROLEHAN} = 18 \frac{\times 100}{70} = 25,71\%$$

Lampiran 6 Observasi Keterampilan Belajar Anak Usia 1			
No	Aspek yang diamati	Perolehan	
		Nilai I	Nilai II
Kegiatan Awal			
1	a) Anak menjawab salam sebelum memulai pembelajaran	✓	✓
	b) Anak dia berkeseluruhan berkeseluruhan	✓	✓
1	a) Anak menjawab pertanyaan dengan menggunakan "Alhamdulillah luar biasa alhamdulillah"	✓	✓
	b) Anak menirakan di a sebelum belajar	✓	✓
Kegiatan Inti			
1	a) Anak menirakan pertanyaan guru sebelum kegiatan bermain peran dengan sukanya dan bertanya jika kurang jelas	✓	✓
	b) Anak menirakan di a untuk menggunakan media	✓	✓



	d) Guru menunjukkan tanggung jawab atas setiap kegiatan dalam bermain peran.	✓	✓
3	Kegiatan Penutup	✓	✓
	a) Guru mengatur waktu pelajaran dengan baik.		
	b) Guru memberikan penghargaan kepada setiap anak yang berperan aktif dalam kegiatan bermain peran.	✓	✓
	c) Guru menutup pelajaran dengan menyuruh anak membaca do'a sesudah belajar bersama-sama.	✓	✓

$$\text{Siklus I Pertemuan I} = 14 \times \frac{100}{22} = 63,63\%$$

$$\text{Siklus II Pertemuan II} = 13 \times \frac{100}{22} = 59,09\%$$

No	Nama	Skor	Skor	Skor Akhir	Nilai	Predikat
		Pertemuan I	Pertemuan II			
1	Caca	8	11	18	180	baik
2	Futra	8	10	<del>18</del>	96	baik
3	Ridwan	7	13	<del>20</del>	80	baik
4	Alan	8	10	18	90	baik
5	Abijar	9	10	19	80	baik
6	Amar	6	13	19	70	baik
7	Uwais	7	11	18	95	baik
8	Alina	8	12	20	60	baik
9	Ignia	7	12	19	70	baik
10	Nizam	8	12	18	90	baik
11	Ilona	10	10	20	100	baik
12	Risti	10	10	20	100	baik

No	Nama	Skor	Skor	Skor Akhir	Nilai	Predikat
		Pertemuan I	Pertemuan II			
1	Caca	8	11	18	180	baik
2	Futra	8	10	<del>18</del>	96	baik
3	Ridwan	7	13	<del>20</del>	80	baik
4	Alan	8	10	18	90	baik
5	Abijar	9	10	19	80	baik
6	Amar	6	13	19	70	baik
7	Uwais	7	11	18	95	baik
8	Alina	8	12	20	60	baik
9	igna	7	12	19	70	baik
10	Nizam	8	12	18	96	baik
11	Ilona	10	10	20	100	baik
12	Risti	10	10	20	100	baik



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
Jln. Gajah Mada No 100, Jempang Baru, Mataram, 83116  
Website: [uii.unmataram.ac.id](http://uii.unmataram.ac.id) email: [ftk@uii.unmataram.ac.id](mailto:ftk@uii.unmataram.ac.id)

Nomor : 713/Un.12/FTK/SRIP/PP.00.9/06/2023 Mataram, 26 Juni 2023  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Proposal  
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Kepada:  
Yth. Kepala Bakesbangpol Kota Mataram  
di-  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Yufita Irizeki  
NIM : 180110055  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tujuan : Penelitian  
Lokasi Penelitian :  
RA THARIQUL IZZAH MATARAM

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN(ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH

Rekomendasi tersebut akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Dr. Saedarudin, M.Ag  
NIP.197810152007011022



**PEMERINTAH KOTA MATARAM**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
**( BAKESBANGPOL )**

Alamat : Jl. Kaltra No. 10 Telp. (0370) 740044 Mataram  
Email : bakeshangpol.mataramkota@gmail.com

**REKOMENDASI PENELITIAN**  
Nomor : 07062018a-Pol/VI/2023

**1. Dasar :**

- a. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 7 Tahun 2004 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian Rekomendasi Penelitian;
- b. Surat Permohonan Ijin Survei dan Penelitian dari Universitas Islam Negeri Mataram Fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Nomor: Tanggal 2023-06-26.

**2. Menimbang :**

Setelah mempelajari dan meneliti dari Proposal Survei/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka kami dapat memberikan Rekomendasi Penelitian Kepala :

Nama : Yulia Titirzki,  
Alamat : Pagarangan Baru Jln Merdeka 1 Gang Perjuangan No 17 Mataram NTB  
Bidang/Judul : Penerapan Metode Bermain Peran (role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Ra Thariqul Izzah Mataram  
Lokasi : Jln Gya Cahya Permata,Kec. Mataram,NTB,Ra Thariqul Izzah Mataram  
Jumlah Peserta : 1 Orang  
Lamanya : 24 Juli 2023 S/d 24 Agustus 2023.  
Status Penelitian : Baru

**3. Hal-hal yang harus di taati oleh peneliti :**

- a. Sebelum melakukan kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepala Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
- b. Penelitian yang dilakukan harus sesuai dengan judul beserta data dan berkes pada Surat Permohonan dan apabila melanggar ketentuan, maka Rekomendasi Penelitian akan dicabut sementara dan menghentikan segala kegiatan penelitian;
- c. Peneliti harus menaati ketentuan perundang-undangan, norma-norma dan adat istiadat yang berlaku dan penelitian yang dilakukan tidak menimbulkan keresahan di masyarakat, disintegrasi Bangsa atau kerubahan NKRI;
- d. Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan Penelitian tersebut belum selesai maka peneliti harus mengajukan perpanjangan Rekomendasi Penelitian;
- e. Melaporkan hasil kegiatan penelitian kepada Walikota Mataram, melalui Kepala Bakesbangpol Kota Mataram setiap 6 (enam) bulan sekali.

Demikian Surat Rekomendasi Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 20 Juli 2023  
Kepala Bakesbangpol  
Kota Mataram,



**ZARKASYL SE, MM**  
Pembina TK 1 (IV/B)  
NIP. 19761231 200003 1 013

**Tambahan Yth :**

1. Walikota Mataram di Mataram sebagai laporan;
2. Kepala Balitbang Kota Mataram di Mataram;
3. Kepala Sekolah RA Thariqul Izzah Mataram
4. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Di UIN Mataram

Dokumen ini diandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)





### SURAT KETERANGAN

No: 84 - 19 / B / Y / RA - T1 / 08 / 2023

Selubungan dengan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (BAKESBANGPOL), Nomor :070/628/Bks-Pol/VII/2023, hal: Permohonan Rekomendasi Penelitian tanggal 24 Juli s/d 24 Agustus 2023, maka Kepala RA Thariqul Izzah Mataram dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yufita Trinezeki  
NIM : 190110055  
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Jenjang : S1

Benar telah mengadakan penelitian di RA Thariqul Izzah Mataram pada tanggal 24 Juli s/d 24 Agustus 2023 guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul : "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH

Mataram 24 Agustus 2023  
Kepala RA Thariqul Izzah Mataram  
  
N. SITI HULALLAH, S.Pd.





**UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM**  
**Sertifikat Bebas Pinjam**

No.2286/Un.12/Perpus/sertifikat/SPV06/2023

Sertifikat ini Diberikan Kepada :

**YUEITA TRIREZEKI**  
180110055

FTK/PIAUD

Mahasiswa/Mahasiswi yang tersebut namanya di atas ketika surat ini dikeluarkan, sudah tidak mempunyai pinjaman, hutang denda ataupun masalah lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram. Sertifikat ini diberikan sebagai syarat UJIAN SKRIPSI.





KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus II, Jln. Gajahmada No. - Telp. (0870) 620783-620784 Fax. 620784 Jempang-Mataram

**KARTU KONSULTASI**

Nama : Yufita Trirezeki  
NIM : 180110055  
Pembimbing I : Jumrah, M. Pd  
Pembimbing II : Wahyuni murniati, M.Pd  
Judul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
	6/g 23	BAB I Hubungan Sema Kabhay betmanu rencana	Wef.
		Perbaiki penulisan . Sesuaikan dg Pedoman	
	8/g 23	BAB III Hasil Penelitian Perhatian	Wef.
		Tambah Hasil Penelitian	Wef.
	11/g 23	Kaji ulang Hasil Penelitian	Wef.
	12/g 23	Geseran Penilaian sesuai dg Kaidah	Wef.
		Loke	
		Perhatikan Pedoman	

Mataram, 2023

Pembimbing II

Wahyuni murniati, M.Pd.  
NIP.199211302019032027



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus II : Jln. Gajahmada No. - Telp. (0375) 620783-620784 Fax. 620784 Jembering Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : YUFITA TRIREZEKI  
NIM : 180110055  
Pembimbing I : Jumrah, M. Pd  
Pembimbing II : Wahyuni Murniati, M.Pd  
Judul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN  
(ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI  
RA THARIQUL IZZAH TAHUN PELAJARAN  
2023/2024

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
①		Perbaiki teknik penulisan sumbu lampiran lampiran sewan-in	
②		Telaah Pustaka, kajian teori analisis data, data mentah	
③		Sinkronkan data lampiran dengan data di paparan data dan abstrak lampiran-lampiran	
④	20/09/2023	ACC	

Mataram, 20/09/2023

Pembimbing I

Jumrah, M. Pd

NIP. 198505242011012008



### KARTU KONSULTASI

Nama : Yufita Trirezeki  
NIM : 180110055  
Pembimbing I : Jumrah, M. Pd  
Pembimbing II : Wahyuni murniati, M.Pd  
Judul : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DI RA THARIQUL IZZAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
	14/9 <sup>23</sup>	Pembahasan tambah teori	
		- Tambah Konsideran lain yg relevan	Wf.
	15/9 <sup>23</sup>	Buat Diagram Hasil dari Pembahasan	Wf.
		- Penutup (kesimpulan)	
		- Abstrak	
	16/9 <sup>23</sup>	ACE	Wf.

Mataram, 16/9 2023

Pembimbing II

Wahyuni murniati, M.Pd.  
NIP.199211302019032027