

PAPER NAME

Artikels

WORD COUNT

2436 Words

CHARACTER COUNT

15283 Characters

PAGE COUNT

7 Pages

FILE SIZE

60.3KB

SUBMISSION DATE

Oct 1, 2023 8:03 PM GMT+7

REPORT DATE

Oct 1, 2023 8:03 PM GMT+7

● 22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 16% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Manually excluded sources

22 UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI PADA ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN

14 ABSTRAK

4 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan komunikasi pada anak di TK Labschool IKIP PGRI Jember. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melalui langkah-langkah Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini berfokus pada siswa-siswi kelompok A2 yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi anak-anak mengalami perubahan secara signifikan ke arah yang positif. 7 Hal ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata siswa yang meningkat dan mempunyai nilai empat bintang (mampu), siklus I nilai mendapatkan empat bintang (mampu) 13,3% dan siklus II nilai rata-rata 86,6% jadi dapat dinyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak kelompok A2 di Labschool IKIP PGRI Jember. Simpulan, metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak di TK PGRI Jember secara signifikan.

Kata Kunci: Bermain Peran, Keterampilan Berkomunikasi, Metode pembelajaran

ABSTRACT

2 This study aims to find out the influence of role-playing methods on communication skills in children in TK Labschool IKIP PGRI Jember. This type of research is Class Action Research (PTK) which consists of two cycles. Each cycle through the steps of Planning, implementation, observation, and reflection. This study focused on A2 group of 15 children. The results of this study revealed that children's communication skills have changed significantly in a positive direction. This can be seen from the change in average grades of students who increase and have a score of four stars (capable), cycle I grades get four stars (capable) 13.3% and cycle II average score of 86.6% so it can be stated that role playing methods can improve the communication skills of children of group A2 in Labschool IKIP PGRI Jember. In conclusion, the method of playing the role of efektif improves the communication ability of children in TK PGRI Jember significantly.

Keywords: Role Playing, Communication Skills, Learning Methods

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang mempunyai peran yang sangat penting terutama bagi anak-anak di dalam perkembangannya. Melalui komunikasi anak-anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka di lingkungan di sekitarnya. Salah satu tempat yang dapat membantu keterampilan anak-anak secara cepat dan mendasar ialah taman kanak-kanak (Intan, 2017). Komunikasi merupakan pemindahan suatu arti melalui suara, tanda, bahasa tubuh dan simbol (Dhinie, 2008).

Komunikasi juga bisa dikatakan proses mengirimkan, menerima, dan memahami gagasan dan perasaan dalam bentuk verbal atau non verbal secara disengaja ataupun tidak sengaja (Irinantara, 2014). Selanjutnya, komunikasi verbal biasanya dilakukan secara lisan. Selanjutnya, keterampilan komunikasi yang baik dapat anak-anak peroleh dari aktivitas yang sangat dekat dengan dunianya, yaitu melalui bermain peran. Namun sangat di sayangkan, saat ini lahan untuk bermain anak sangatlah jarang bahkan susah di dapatkan.

Kurangnya lahan hijau untuk bermain menjadikan anak cenderung lebih memilih bermain di dalam rumah dengan menonton televisi ataupun asik bermain *gadget*, Televisi, computer dan *gadget* telah menggantikan permainan kasti, kucing-kucingan yang ada di dalam dirinya. Persoalan tersebut di dapatkan setelah melakukan pendekatan nonformal. Hal ini dapat berdampak buruk terhadap perkembangan anak, yaitu anak kurang mampu mengenali berbagai emosi yang terjadi. Akibatnya, anak tidak dapat merespons hal-hal yang terjadi di sekitarnya dan anak lebih cenderung egois dan individualis.

Kemampuan berkomunikasi lisan merupakan suatu kemampuan yang khas yang dijumpai pada manusia terutama pada anak-anak usia dini. Keterampilan berkomunikasi anak usia dini tampak pada cara mereka bergaul dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Anak-anak yang memiliki rasa percaya diri yang tinggi mereka akan beragaul dengan cukup baik. Menurut Morison (2012) Perkembangan sosial dan emosi merupakan salah satu aspek yang mendukung kemampuan berkomunikasi secara positif dan membantu anak belajar dengan baik serta berhasil dalam segala aktivitas sehari-harinya.

Pada pendidikan anak usia dini, anak-anak biasanya didampingi untuk menceritakan pengalamannya melalui berbagai macam jenis komunikasi. Anak-anak tersebut diharapkan dapat menyampaikan pengalamannya secara mudah dan dalam keadaan tidak tertekan serta adanya proses pengembangan kemampuan bahasa dan kognitif anak. Proses kegiatan semacam ini dapat dikemas melalui permainan yang dapat menciptakan suasana yang nyaman, rileks, dan menyenangkan serta banyaknya kesempatan bagi anak untuk: berekreasi, menyampaikan pendapatnya, bebas mencoba berbagai alat peraga, bercerita, bertanya, sehingga anak dapat mengeksplor berbagai hal yang pada diri dan sekitarnya.

Menurut Mulyana (2005), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi komunikasi yaitu fisik; warna dinding, cuaca, suhu dan udara psikologis; prasangka dan sifat kecenderungan, sosial; norma kelompok dan nilai sosial, dan waktu yaitu pada saat komunikasi di lakukan. Berdasarkan faktor-faktor tersebut maka metode juga harus diperhatikan dalam kegiatan untuk mengembangkan komunikasi dalam pembelajaran pada anak-anak.

Supriyati (2008) berpendapat bahwa daya kayal serta penghayatan atas kegiatan yang dilaksanakan melalui bernain peran. Selanjutnya, Dhinie (2008:7) juga menyatakan bahwa metode bermain peran pada pembelajaran anak usia dini adalah sebuah cara agar anak-anak dapat memerankan kreativitas dan imajinasinya untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitar mereka. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat dinyatakan bahwa bermain peran merupakan kegiatan menjalankan fungsi sebagai orang yang diperankanya seperti penjual sayur dan pembelinya, wartawan, pembaca berira dan sebagainya. Pemeran dalam kegiatan bermain peran cenderung bergantung pada karakteristik figur yang akan diperankannya dan pencapaian nilai positif dari kegiatan itupun juga dipengaruhi oleh peraturan atau metode permainan itu sendiri.

Nurbiana Dhinie (2008) menyebutkan lima tujuan metode bermain peran di antaranya ialah untuk mengeksplorasi perasaan –perasaan dan meperoleh wawasan dan sikap dalam memecahkan sikap dan nilai-nilai, menumbuhkan kemampuan dan sikap untuk memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan membuat kesimpulan, dan meningkatkan intelegensi serta menciptakan suasana belajar yang membuat betah..

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Labschool IKIP PGRI Jember dikelas A2 dengan komposisi siwa 11 putri dan 4 putra, peneliti bercerita tentang penjual dan pembeli sayur dengan tujuan agar siswa aktif berperan pada cerita tersebut. Namun hanya terdapat beberapa siswa yang aktif, hal ini karena kemampuan komunikasi siswa yang masih rendah.

Keterampilan Komunikasi anak perlu di terapkan metode pembelajaran yang sesuai, salah satunya menggunakan metode bermain peran. Beaty (2014) anak-anak yang sering berlatih dengan permainan drama sering kali mereka yang berhasil dalam hidup saat dewasa. Anak-anak yang tidak di perbolehkan atau tidak di dorong terlibat permainan itu mungkin rugi saat dewasa, karena mereka kehilangan dasar penting dalam kemampuan dasar sosial intelektual, dan perilaku kreatif. Oleh karena itu di Taman Kanak-kanak pembelajaran melalui bermain sangat diperlukan untuk membantu pengembangan komunikasi anak-anak prasekolah. Dunia anak yang sebenarnya adalah dunia bermain. Bermain memiliki manfaat yang sangat penting untuk perkembangan fisik maupun psikis anak. Melalui bermain anak menguji dugaan mereka tentang bagaimana mereka, tentang bagaimana dunia berfungsi, yang mereka seringkali menghasilkan kesimpulan yang cemerlang walaupun kadang salah.

Berbicara merupakan alat komunikasi lisan yang penting bagi manusia (Resmini, 2006). Keadaan semacam ini yang membuat komunikasi akan mempunyai dua dampak yakni positif dan negatif bagi anak-anak. Agar anak-anak tersebut tidak mendapatkan dampak yang negatif yang dpat berpengaruh pada kecerdasan seperti terganggunya kemampuan anak-anak tersebut dalam menyampaikan dan menerima pesan yang berbentuk verbal atau nonverbal. Sehingga penerapan metode harus sesuai dan tepat agar tercipta komunikasi pada anak dengan teman sebayanya.

Dari uraian diatas, perlu penerapan metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak. Karena dengan kemampuan komunikasi yang baik, anak akan mencapai perkembangan yang optimal. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak di TK Labschool IKIP PGRI Jember.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain model penelitian tindakan kelas (PTK) yang diciptakan oleh Kemmis & Mc Taggart dengan penerapan dua siklus dengan tiap siklus ada dua pertemuan, setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di TK Labshcool IKIP PGRI Jember. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak Kelompok A2 dengan usia 4-5 tahun, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

Agar kegiatan bermain peran dapat mencapai hasil yang maksimal maka ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Menurut Muthmainnah (2016), berikut merupakan langkah dalam kegiatan bermain peran:

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, guru menentukan tujuan dan jenis permainan serta menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan untuk permainan.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru mengkoordinasi anak-anak untuk mempersiapkan diri sebelum kegiatan dan memastikan agar permainan dilakukan dengan aman. Selanjutnya, guru menjelaskan tahapan dan peraturan permainan sebelum kegiatan dilangsungkan. Kemudian, anak-anak dikelompokkan dalam beberapa kelompok. Setelah itu, guru mendampingi anak saat bermain dan memberikan dorongan kepada mereka. Ketika anak-anak bermain, guru mengamati dan mencatat perkembangan mereka. Terakhir, guru memberikan penghargaan kepada anak-anak tersebut dan menjelaskan maksud dan tujuan permainan tersebut.

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, proses analisis data dalam penelitian ini dimulai dengan menelaah data tentang kemampuan komunikasi anak yang meliputi beberapa indikator, mampu menunjukkan rasa percaya diri dalam bermain peran, mampu menunjukkan antusiasme, serta mampu mengenal aturan dengan menggunakan deskriptif kuantitatif yakni pemaparan secara kuantitatif tentang kemampuan interpersonal anak menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Prosentase kriteria siswa

F : Jumlah anak yang mengalami perubahan

N : Jumlah keseluruhan anak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Anak adalah individu yang unik dan bukan miniature orang dewasa, dimasa ini prasekolah perkembangan baik fisik dan intelektual anak berkembang dengan pesat (Padila et al., 2019). Usia dini merupakan suatu masa yang sangat penting dalam pengembangan komunikasi anak. Kegiatan yang paling sering dilakukan dalam mengembangkan komunikasi anak ialah bermain. Hal ini karena bermain adalah kegiatan yang paling sering dilakukan dan dekat dengan kehidupan anak-anak. Bermain merupakan suatu aktivitas yang sudah menjadi kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan guna pengembangan kemampuan diri bagi anak-anak (Docker & fleer, 2010).

Salah satu kegiatan bermain yang positif ialah bermain peran. Bermain peran merupakan suatu metode yang menyenangkan yang dapat diterapkan pada anak-anak. Kemampuan positif yang didapatkan anak melalui kegiatan memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitar kita dapat merangsang keaktifan dan kreativitas anak. Berikut merupakan temuan dalam kegiatan bermain peran oleh anak-anak dengan beberapa indikator dalam dua siklus.

Tabel 1.
Presentase Hasil Observasi Siklus Siklus I

No	Aspek yang di amati	Belum mampu	Mulai mampu	Cukup mampu	Mampu
1.	Anak mampu bercerita di depan kelas tanpa rasa takut	0 %	60 %	33,3 %	6,6 %
2.	Anak mampu menunjukkan rasa peduli terhadap temanya	0 %	53 %	33,3 %	13,3 %
3.	Anak mampu mengenal semua teman kelasnya dan mau berkomunikasi sesamanya	0 %	46,6 %	46,6 %	6,6 %

Tabel 2.
Presentase Hasil Observasi Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Belum Mampu %	Mulai Mampu %	Cukup Mampu %	Mampu %
1.	Anak mampu bercerita di depan kelas tanpa rasa takut	0 %	0%	40 %	60%
2.	Anak mampu menunjukkan rasa peduli terhadap temanya	0%	0%	13,3 %	80 %
3.	Anak mampu mengenal semua teman kelasnya dan mau berkomunikasi sesamanya	0%	0%	13,3 %	86,6 %

Dari kedua tabel 1 dan 2 di atas, persentase dari tiga aspek dan empat kategori dapat dijelaskan bahwa untuk aspek yang pertama yakni anak mampu bercerita di depan kelas tanpa rasa takut terjadi kenaikan yang signifikan pada kategori mampu yakni pada siklus 1 hanya ada 6.6 % atau hanya 1 anak menjadi 60% atau 9 anak. Kemampuan bercerita ini dipengaruhi oleh tempat bermain anak yang semula dilaksanakan di ruang kelas pada siklus 1 dan diganti ke luar kelas. Pada siklus 1 anak-anak saat mempraktikan bermain peran cenderung bosan dengan suasana ruangan kelas.

Namun ketika anak-anak tersebut bermain peran di luar ruang kelas yakni di halaman sekolah anak-anak cenderung lebih aktif dan menikmati proses berkomunikasi di lingkungan sekitarnya. Hal ini berarti kelas tidak hanya di dalam ruangan saja melainkan halaman sekolah juga dapat dijadikan kelas untuk belajar dengan metode peran. Kemampuan bercerita ini juga terlihat dari bahasa yang digunakan oleh anak-anak tersebut, mereka mampu berkomunikasi dengan menggunakan kosa kata yang baru sesuai dengan konteksnya melalui bermain peran sebagai penjual dan pembeli sayur. Hal ini senada dengan pendapat

Musthafa yang menyatakan bahwa bahasa paling cepat dikuasai dalam situasi bermain-main (Musthafa, 2008).

Aspek yang kedua yakni anak mampu menunjukkan rasa peduli terhadap temannya. Kemampuan berkomunikasi ini terlihat dari interaksi yang dilakukan oleh anak-anak tersebut disaat melakukan bermain peran baik sebagai penjual sayur maupun pembelinya. Kepedulian anak-anak ini terlihat dari aktivitas mereka saling membantu sama-sama lain dalam rangkaian aktivitas tersebut. Pemahaman akan standar normal mengenai nilai yang baik ataupun yang buruk disaat menjalin komunikasi melalui kegiatan kegiatan kerjasama, jujur, murah hati, sportif, dan disukai oleh banyak teman bisa didapatkan melalui aktivitas bermain (Mutiah, 2010).

Selanjutnya, kepedulian ini dilakukan oleh mereka setelah adanya kedekatan secara emosional setelah mengikuti rangkaian kegiatan bermain peran selama tiga kali pertemuan. Sujiono (2010), salah satu fungsi positif yang dapat didapatkan melalui kegiatan bermain yakni meningkatnya kemampuan emosi, rasa mandiri, rasa percaya diri terhadap orang lain, sifat berani berinisiatif. Selain itu, anak-anak juga berproses untuk meningkatkan rasa empati terhadap orang lain atau rekan yang ada di sekitarnya. Hal ini juga terlihat pada persentase yang berubah secara signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 yakni 13,3 % menjadi 80 % atau dari 2 anak menjadi 12 anak. Selanjutnya, aspek yang ketiga yakni anak mampu mengenal teman sekelasnya dan mau berkomunikasi sesamanya. Pada aspek ini yang semula hanya ada 1 anak yang mampu berkomunikasi menjadi 13 anak atau dalam persentase pada siklus 6,6 % menjadi 86,6%.

Anak-anak yang benar-benar mampu berkomunikasi dengan baik pada aspek ini terlihat dari meningkatnya kedekatan emosional di antara mereka dan meningkatnya partisipasi anak-anak tersebut dalam bermain peran melalui proses jual beli sayur. Kemampuan anak-anak tersebut dalam mengenal teman sekelasnya merupakan salah satu kemampuan kognitif yang diperoleh mereka dalam proses kegiatan tersebut. Salah satu manfaat bermain peran yakni untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif berkaitan erat dengan penyerapan informasi dan kecepatan dalam mempelajari sesuatu yang baru. Kemampuan kognitif perlu di ulang secara terus menerus supaya anak dapat memecahkan masalahnya dengan cepat. Dari ketiga aspek yang menjadi indikator kemampuan berkomunikasi anak-anak pada TK Labschool IKIP Jember Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan komunikasi anak.

13 SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan penerapan metode bermain peran mempunyai dampak positif efektif meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia 4-5 tahun di TK Labschol IKIP PGRI Jember tahun pelajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

Beaty. (2015). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
Dhinie, et al.. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas.

- Intan, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Nuansa-Nuansa Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Musthafa, B. (2008). *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Muthmainnah. (2016). *Langkah-langkah Bermain Peran*. Permendikbud (No 137, 2014) Tahapan perkembangan anak 4-5 tahun
- Padila, Andari, F. N., Harsismanto J, & Andri, J. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Toddler Berbasis Research* (M. A. Pupanosa (ed.)). ASRA.
- Sujiono, Nurani, Yuliani & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Supriyati. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka cipta

● **22% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 19% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 16% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Universitas Negeri Jakarta on 2021-05-05 Submitted works	3%
2	journal.iainlhokseumawe.ac.id Internet	2%
3	Universitas Hasanuddin on 2021-10-27 Submitted works	1%
4	repository.uinjambi.ac.id Internet	1%
5	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2021-01-08 Submitted works	1%
6	kompasiana.com Internet	<1%
7	id.scribd.com Internet	<1%
8	jurnal.ekadanta.org Internet	<1%

9	adoc.pub Internet	<1%
10	digilib.unila.ac.id Internet	<1%
11	ejournal.iainu-kebumen.ac.id Internet	<1%
12	repository.umsu.ac.id Internet	<1%
13	core.ac.uk Internet	<1%
14	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet	<1%
15	eprints.untirta.ac.id Internet	<1%
16	journal.ikopin.ac.id Internet	<1%
17	jurnal.iain-bone.ac.id Internet	<1%
18	IAIN Ponorogo on 2023-09-14 Submitted works	<1%
19	repository.upi.edu Internet	<1%
20	Lia Utari, Kurniawan Kurniawan, Irwan Fathurrochman. "Peran Guru Pe... Crossref	<1%

21	journal.upgris.ac.id Internet	<1%
22	Sri Rika Amriani, Muh. Isbar Pratama, Angri Lismayani, Fitriani Dzulfad... Crossref	<1%
23	journal.umpo.ac.id Internet	<1%
24	vdocuments.site Internet	<1%
25	scilit.net Internet	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources
- Quoted material
- Small Matches (Less than 10 words)

EXCLUDED SOURCES

Ade Irma Noviyanti, Firman Ashadi, Nury Kurnia, Susana Aja. "Upaya Meningk...	97%
Crossref	
journal.ipm2kpe.or.id	97%
Internet	
media.neliti.com	19%
Internet	
researchgate.net	18%
Internet	
ejournal.unisba.ac.id	16%
Internet	
repository.radenintan.ac.id	13%
Internet	
garuda.kemdikbud.go.id	10%
Internet	
repository.iainbengkulu.ac.id	4%
Internet	
State Islamic University of Alauddin Makassar on 2020-11-16	3%
Submitted works	