



Upaya Meningkatkan Aspek Bahasa Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Bermain Peran di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang

Nur Izzatun Nikmah

KB Umi Fatimah Rembang

Abstract

The problem in this study is whether the use of role playing methods can improve the language aspects of early childhood in communicating in group B at Aisyiyah Bustanul Athfal II Kindergarten, Rembang. The purpose of this study was to improve the language aspects of early childhood in communicating through the macro role playing method of Group B at Aisyiyah Bustanul Athfal II Kindergarten, Rembang. The research subjects who carried out the research action were group B teachers and the researchers collaborated. In this study the research subjects who received the action were the children of group B. The number of children in group B was 20 children. Data were collected using interviews, observation, and documentation. The collected data were analyzed using an interactive analysis model. The success of this research is marked by the following performance indicators, learning is said to be successful if the child's communication ability from cycle I to cycle II has increased by 15%. The research was carried out by means of (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. The results of this study can be concluded that the development of the language aspects of children in group B communication through role playing in Aisyiyah Bustanul Athfal II Kindergarten, Rembang, experienced significant development or improvement in each cycle. From cycle I and cycle II it has increased by 15% from 65% to 80%. After implementing siroh learning with the role playing method.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia dini dalam berkomunikasi melalui metode bermain peran makro kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang. Subjek penelitian yang melaksanakan penelitian tindakan adalah guru kelompok B dan peneliti ikut berkolaborasi. Dalam penelitian ini subjek penelitian yang menerima tindakan adalah anak-anak kelompok B. Jumlah anak-anak kelompok B adalah 20 anak. Data dikumpulkan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang sudah terkumpul dianalisis dengan model analisis interaktif. Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan indikator kinerja sebagai berikut, pembelajaran dikatakan berhasil apabila kemampuan berkomunikasi anak dari siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan 15%. Penelitian dilaksanakan dengan prosedur (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan aspek bahasa anak dalam berkomunikasi kelompok B melalui bermain peran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang mengalami perkembangan atau peningkatan yang signifikan tiap siklusnya. Dari siklus

Coresponding author

Email: nurizzatunnikmah27@gmail.com

I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 15% dari 65% menjadi 80%. Setelah dilaksanakan pembelajaran *siroh* dengan metode bermain peran.

Keywords: language aspects of early childhood; role playing method; groups

Pendahuluan

Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematika berbicara anak menggambarkan sistematisasinya dalam berpikir. Perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya anak dapat dirangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang terdekat dengan anak akan mempengaruhi dalam ketrampilan berbicara dan berbahasa. Guru pada pendidikan TK merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru TK harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Bentuk-bentuk pelaksanaan bidang pengembangan kemampuan berbahasa ini tidak banyak berbeda dengan bentuk-bentuk pelaksanaan bidang pengembangan bermain peran.

Bermain peran adalah permainan favorit anak terutama pada usia 4- 6 tahun. Meski terlihat sederhana, permainan ini banyak manfaatnya. Menurut Sujiono (2006) bermain peran atau *role playing* adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri, agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau. Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Dalam bermain peran siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang ini merupakan prioritas dan merupakan tujuan dari sekolah. Namun pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang muncul dan teridentifikasi dalam pelaksanaan program tersebut. Masalah yang mendasar yang dikeluhkan oleh guru adalah rendahnya hasil belajar anak dalam pembelajaran *siroh* melalui bercerita. Hal tersebut ditandai oleh rendahnya kemampuan anak dalam berkomunikasi, kurangnya kosakata yang dimiliki oleh anak, belum optimalnya pembelajaran yang disampaikan guru kepada anak, lemahnya daya tangkap anak mengenai cerita yang disampaikan guru, anak mulai bosan untuk mengikuti pembelajaran *siroh* yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan anak adalah kurang tepatnya metode yang dilakukan guru dalam menyampaikan *siroh* kepada

anak. Masalah kurangnya kemampuan anak dalam berbahasa dapat diupayakan dengan menggunakan metode yang tepat yaitu metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran sangat efektif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan berbicara, dengan asumsi proses yang baik akan membuahkan hasil yang baik pula. Ada beberapa masalah yang muncul setelah melakukan observasi, yakni 1) dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode bercerita sehingga anak-anak sulit untuk menerima pelajaran dan cepat merasa bosan hingga ramai di kelas, 2) pada aspek berbahasa anak kurang mendapatkan perhatian, rendahnya kemampuan anak berkomunikasi, 3) belum dilaksanakan secara optimal oleh guru dalam pembelajaran *siroh*.

Agar penelitian ini terarah, perlu batasan masalah. Oleh karena itu masalah ini dibatasi pada “Upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini dalam berkomunikasi melalui metode bermain peran makro kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang”. Dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimanakah upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini dalam berkomunikasi pada kelompok B melalui bermain peran makro di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia dini dalam berkomunikasi melalui metode bermain peran makro kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal

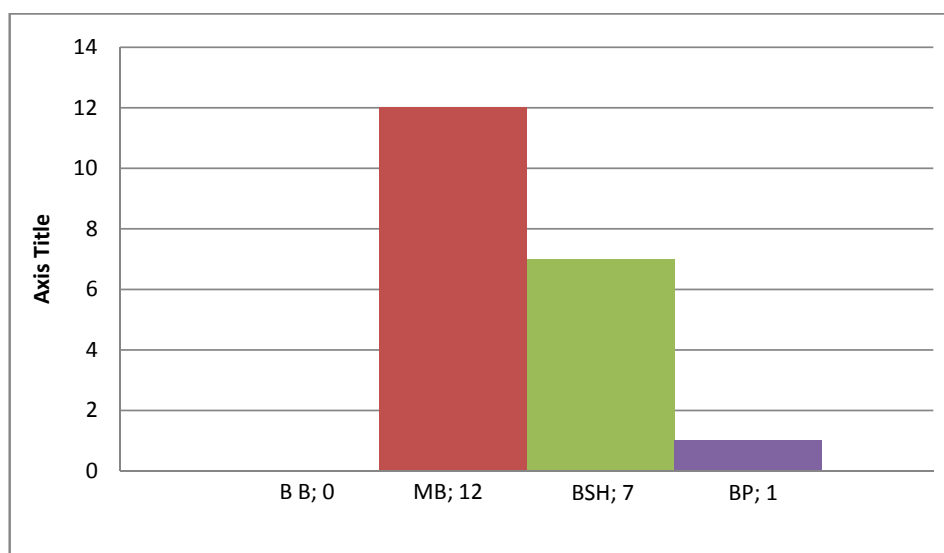
Penelitian tindakan kelas ini akan memperoleh hasil temuan dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian ini kemudian didiskripsikan, dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui kekurangan setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga hasil temuan tersebut dapat diketahui kekurangan dari setiap pembelajaran yang disampaikan terhadap siswa, dan membuat rencana dan pelaksanaan perbaikan yang dilakukan oleh guru. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pra penelitian tindakan kelas di kelompok B. Tahapan tersebut meliputi, 1) mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung, 2) menjelaskan teknik pembelajaran dengan metode bercerita, 3) mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan memberikan catatan terhadap kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Hasil dari pengamatan yang dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa catatan diantaranya siswa kurang aktif, ngantuk dalam proses pembelajaran, siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya komentar darinya, itu semua disebabkan belum adanya ketepatan metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran, sehingga siswa terlihat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung dan akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap *Siroh* Nabi yang disampaikan oleh guru.

Tabel I. Data Hasil Belajar Pra Siklus

No	Kategori	f	%
1	Belum Berkembang	0	0%
2	Mulai berkembang	12	60%
3	Berkembang Sesuai harapan	7	35%
4	Berkembang Sangat baik	1	5%
	Jumlah	20	100%

Dari tabel hasil nilai diatas dapat disajikan dalam bentuk histogram atau grafik seperti tampak dibawah ini :



Gambar 1. Grafik I Pra Siklus

Berdasarkan data yang telah ada dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi siswa rendah terbukti dari 20 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas rata-rata hanya 40% atau 8 siswa, sedangkan 60% atau 12 siswa mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Berdasarkan hasil belajar tersebut peneliti ingin meningkatkan berkomunikasi siswa dengan cara penerapan metode bermain peran, karena metode bermain peran lebih mengedepankan pada keaktifan siswa untuk berkomunikasi.

Siklus 1

Pembelajaran pada siklus 1, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan menjelaskan materi dan memainkan perannya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Siklus	Pertemuan ke	Kegiatan
1	1	Pembelajaran <i>siroh</i> menggunakan metode bermain peran yang mana <i>siroh</i> pada hari ini adalah <i>Siroh</i> Kholifah Umar bin Khottob dengan penjual susu.
	2	Pembelajaran <i>siroh</i> menggunakan metode bermain peran yang mana hari ini menceritakan <i>Siroh</i> Nabi Sulaiman dengan ratu Bilqis.

Perencanaan Tindakan

Pada perencanaan, tindakan yang dilakukan adalah 1) menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran, disesuaikan dengan tema dan subtema pada minggu ini dan semester ini, pokok bahasan yang dibahas diantaranya cerita yang akan dimainkan, waktu dan peran guru yang akan dilakukan dalam pembelajaran melalui bermain peran; 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran, RPP disusun untuk dua kali pertemuan, masing-masing pertemuan selama 75 menit, dalam menyusun RPP mencakup tentang indikator, langkah-langkah pembelajaran, media, metode, sumber pembelajaran dan sistem penilaian; 3) mengembangkan skenario pembelajaran; 4) menyusun dan menyiapkan lembar evaluasi pelaksanaan pembelajaran; 5) mempersiapkan peralatan bermain peran untuk bahan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Melakukan kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan, kemudian melakukan kegiatan bermain peran pada kelompok B.

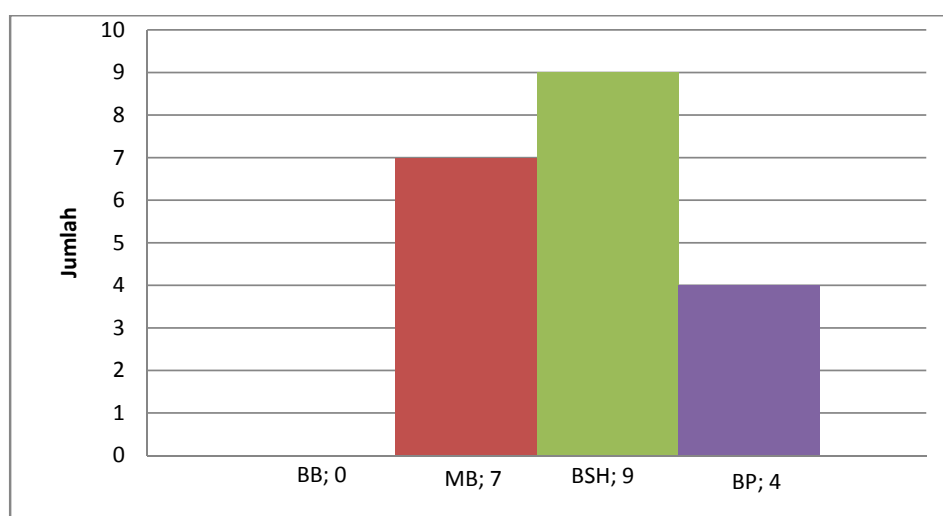
Hasil Pengamatan

Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Siroh* Nabi pada siklus I sebagaimana tercantum dalam tabel II dibawah ini.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Kategori	f	%
1	Belum Berkembang	0	0%
2	Mulai berkembang	7	35%
3	Berkembang Sesuai harapan	9	45%
4	Berkembang Sangat baik	4	20%
Jumlah		20	100%

Dari tabel hasil nilai di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram atau grafik seperti tampak dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran pada siklus 1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan siswa dalam melakukan metode bermain peran pada pembelajaran *siroh* nabi sehingga proses pembelajaran kelihatan lebih hidup, guru tidak lagi mendominasi pembelajaran melainkan guru hanya memberi arahan dalam permainan dan fasilitator. Sehingga siswa merasa menikmati proses pembelajaran dan pada akhirnya adanya peningkatan pemahaman belajar mencapai 25%. Pada saat observasi ini, peneliti menemukan temuan. Temuan penting dalam tindakan siklus 1 adalah 1) guru belum terbiasa menciptakan suasana kelas yang mengarah pada pembelajaran dengan metode bermain peran, 2) siswa mulai menikmati pembelajaran dengan metode bermain peran, 3) masih ada siswa yang malu untuk melakukan kegiatan bermain peran sehingga cenderung pasif.

Refleksi

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan maka dilakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga diperoleh data temuan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan tindakan selanjutnya. Upaya yang dilakukan dalam perbaikan pembelajaran selanjutnya, yakni 1) guru memberikan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan dan kurang percaya diri, 2) guru memberikan bimbingan lebih kepada siswa yang pasif, 3) menambahkan kegiatan kepada siswa agar siswa lebih aktif, 4) memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan berani melakukan sendiri kegiatan bermain peran dengan baik berupa stempel berbentuk bintang, 4) pemilihan peran bukan berdasarkan nomor urut melainkan berdasarkan prestasi dilihat dari hasil evaluasi pada siklus 1, kemudian siswa masih kelihatan canggung untuk bermain peran sehingga waktu banyak habis terbuang sehingga hasil kegiatan bermain peran kurang optimal. Dalam proses kegiatan pembelajaran masih banyak siswa malu-malu sehingga menimbulkan canda dan tawa dari temannya yang melihat temannya memainkan peran yang dimilikinya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dari hasil pembelajaran siklus I. Pembelajaran pada siklus II, dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan menjelaskan materi dan memainkan perannya. Tindakan-tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I. Adapun waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

Siklus	Pertemuan ke	Kegiatan
2	1	Pembelajaran <i>siroh</i> menggunakan metode bermain peran yang mana <i>siroh</i> pada hari ini adalah <i>Siroh</i> Nabi Ilyasa.
	2	Pembelajaran <i>siroh</i> menggunakan metode bermain peran yang mana <i>siroh</i> pada hari ini adalah <i>Siroh</i> Nabi Musa dengan Raja Fir'aun.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Perencanaan tindakan

Tindakan-tindakan yang dilaksanakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus II ini, ada beberapa hal yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan

berdasarkan refleksi dari siklus I, yaitu pemberian arahan pada siswa bahwa keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh kekompakan dalam kelas dan keseriusan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, sedangkan perencanaannya meliputi: 1) menentukan pokok bahasan, 2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran (RPP), 3) mengembangkan skenario pembelajaran, 4) menyusun dan menyiapkan lembar evaluasi pelaksanaan pembelajaran, 5) mempersiapkan peralatan bermain peran untuk bahan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

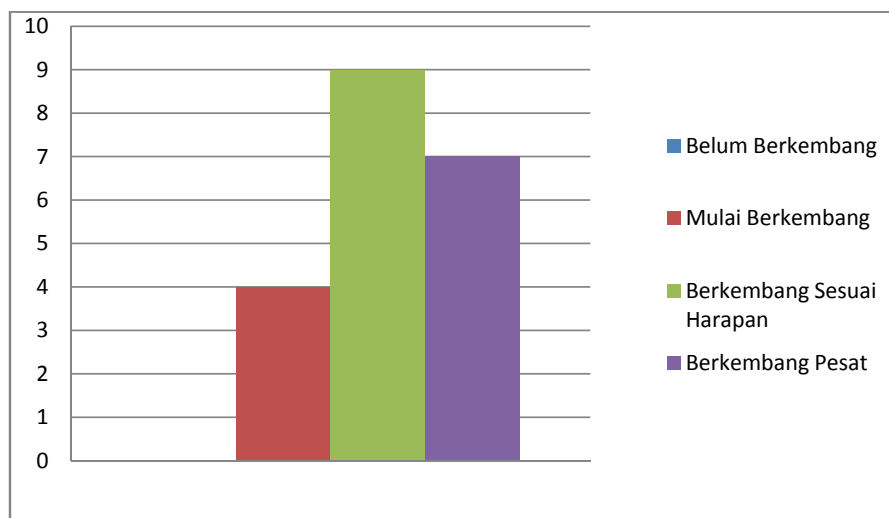
Tahap ini meliputi pendahuluan dan kegiatan inti. Pada tahap pendahuluan pertemuan pertama siklus II sebelum pembelajaran dimulai, guru meningkatkan kembali teknik pembelajaran dengan metode bermain peran, memberikan motivasi agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Kemudian guru membagi peran kepada siswa. Kemudian kegiatan inti dilakukan melalui beberapa langkah, yakni sebagai berikut. *Pertama*, guru menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh. Langkah-langkah pembelajarannya adalah guru memberikan peraturan permainan pada siswa. Kemudian guru memberikan contoh kepada siswa dialog *Siroh* Nabi yang akan di perankan oleh siswa. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada siswanya untuk memilih peran yang akan di mainkan. *Kedua*, guru memastikan bahwa semua siswa telah mendapatkan perannya masing-masing. *Ketiga*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan perannya masing-masing sesuai dengan alur cerita yang sudah diceritakan atau dicontohkan guru. *Keempat*, guru mengamati saat pembelajaran tersebut berlangsung dan memberikan nilai pada daftar nilai pengamatan.

Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengalaman guru dalam menerapkan metode bermain peran, dan siswa juga semakin memahami proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

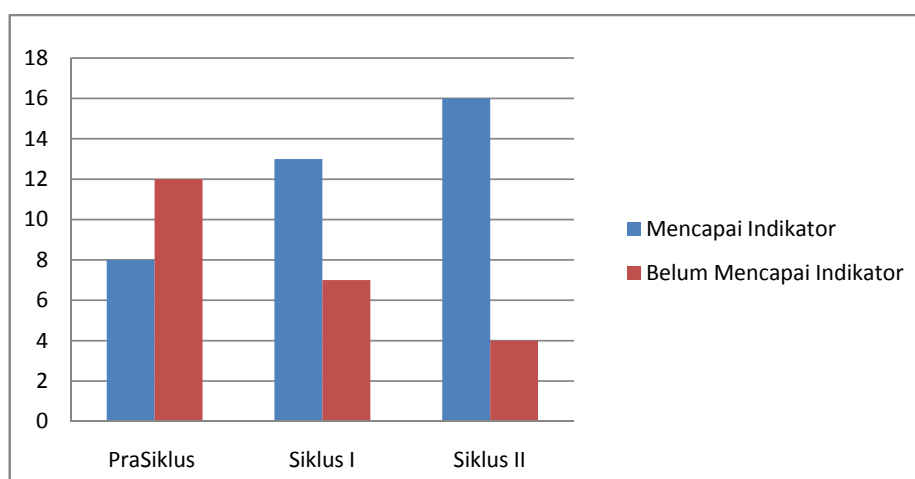
No	Kategori	f	%
1	Belum Berkembang	0	0%
2	Mulai berkembang	4	20%
3	Berkembang Sesuai harapan	9	45%
4	Berkembang Sangat baik	7	35%
	Jumlah	20	100%



Gambar 3. Grafik Siklus II

Refleksi

Dari hasil refleksi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aspek bahasa anak usia dini dalam berkomunikasi pada pembelajaran *Siroh Nabi* pada siswa kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang. Berdasarkan hasil pada siklus II, maka penelitian ini telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Perbandingan hasil peningkatan berkomunikasi dalam pembelajaran *siroh* siswa yang memenuhi indikator dan yang belum memenuhi indikator, dari prasiklus, siklus I dan siklus II adalah sebagaimana grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Berkomunikasi dalam Pembelajaran Siroh dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

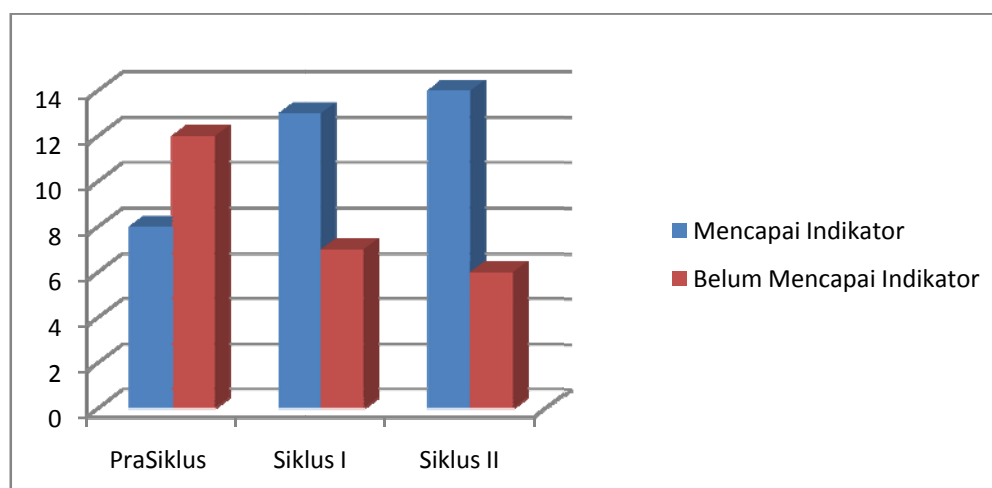
Berdasarkan hasil penelitian mulai dari kegiatan persiapan, tindakan siklus I yang meningkat ke siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Peningkatan dalam Berkomunikasi

Hasil analisis tindakan di setiap siklus tentang kemajuan berbahasa anak dalam berkomunikasi diperoleh hasil prasiklus dari 20 siswa, 12 siswa belum memenuhi indikator dan 8 siswa yang sudah memenuhi indikator. Pada siklus I dari 20 siswa, 7 siswa belum memenuhi indikator dan 13 siswa sudah memenuhi indikator. Pada siklus II dari 20 siswa, 16 siswa sudah memenuhi indikator dan 4 siswa yang belum memenuhi indikator.

Tabel 4. Peningkatan berkomunikasi dalam pembelajaran Sirih yang Memenuhi Indikator dan yang Belum Memenuhi Indikator dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kategori			
	BB	MB	BSH	BP
Prasiklus	0	12	7	1
Siklus I	0	7	9	4
Siklus II	0	4	9	7



Gambar 5. Grafik Peningkatan Berkomunikasi Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Peningkatan berkomunikasi siswa dengan ditunjukkan peningkatan nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II. Dari tabel juga dapat kita ketahui besarnya prosentase pencapaian belajar siswa yang semakin meningkat. Pada kegiatan tindakan pada siklus I dari 20 siswa sebanyak 7 siswa yang belum memenuhi indikator dan 13 siswa sudah memenuhi indikator,

jadi sekitar 35 % belum memenuhi indikator dan 65 % sudah memenuhi indikator. Pada tindakan siklus II dari 20 siswa sebanyak 4 siswa belum memenuhi indikator dan 16 siswa sudah memenuhi indikator, jadi sekitar 20 % belum memenuhi indikator dan 80 % sudah memenuhi indikator.

Keterampilan Mengajar Guru Meningkatkan

Dalam kegiatan pembelajaran peneliti melakukan pengamatan dalam beberapa aspek berikut. *Pertama*, keterampilan membuka pembelajaran antara lain mengkondisikan anak siap belajar, mengidentifikasi pengetahuan awal, menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru dapat melakukan dengan baik dan aktivitasnya meningkat dari siklus I ke siklus II. *Kedua*, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran antara lain melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu mengucapkan kata secara lancar, mampu mengungkapkan isi cerita dengan diperagakan, mampu mengekspresikan wajah dengan isi cerita atau dialog, dan anak mampu secara aktif melakukan kegiatan, *Ketiga*, keterampilan membimbing anak dalam bermain peran antara lain pengamatan kegiatan anak, memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi. Keaktifan guru untuk berkeliling memantau kegiatan siswa dilakukan untuk mengamati dan membimbing setiap peran yang dimainkan anak dilakukan dengan baik. *Keempat*, keterampilan menutup pelajaran antara lain adanya pemberitahuan kepada anak tentang sisa waktu main, mengajak anak untuk membereskan mainan, melakukan *recalling* tentang *siroh* yang sudah dipelajari, memberikan nasihat kepada anak sesuai dengan isi *siroh*. Kemudian guru menilai hasil kegiatan hari ini.

Pemahaman Siswa dalam Proses Pembelajaran Meningkatkan

Keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar diamati dengan beberapa aspek yang dinilai meliputi pengucapan kata yang dikeluarkan dengan lancar, pemahaman mengungkap isi cerita dengan diperagakan, dan dapat mengekspresikan wajah sesuai dengan cerita, sehingga pemahaman siswa akan pembelajaran *siroh* menjadi meningkat, melakukan pengelolaan waktu dengan baik.

Berdasarkan pengamatan yang diamati oleh guru, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum dilakukan tindakan siklus I dan siklus II, siswa hanya mendengarkan cerita, bosan dengan pembelajaran, kurangnya kemampuan berkomunikasi anak, rendahnya pemahaman anak tentang pembelajaran dan kurang aktifnya anak dalam pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan terjadi peningkatan terhadap keaktifan siswa. Siswa mampu berkomunikasi atau mengungkap kata yang ada di pikiran anak, tidak mengalami kebosanan, tampil ekspresif dalam bermain, pemahaman anak tentang pembelajaran meningkat dan anak aktif dalam bermain.

Pengaruh Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Aspek Bahasa Anak dalam Berkomunikasi

Penerapan metode bermain peran, dapat memberikan sumbangan yang positif sehingga dapat meningkatkan pembendaharaan kosakata anak, meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran *siroh*, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri, mampu mengekspresikan apa yang ada dipikiran anak. Disamping itu dapat mendorong dan membantu guru dalam pembelajaran, serta memilih metode yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan aspek bahasa anak usia dini kelompok B melalui bermain peran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang tahun pelajaran 2016/2017 berhasil. Terbukti bahwa pada kondisi awal guru masih menggunakan metode bercerita, aspek perkembangan bahasa anak dalam berkomunikasi pembelajaran *siroh* yang memenuhi indikator berjumlah 8 anak atau sebesar 20%, sedangkan yang belum memenuhi indikator berjumlah 12 siswa atau sebesar 60%. Nilai tertinggi 4 nilai terendah 2, dengan nilai rata-rata kelas 2,4. Hasil nilai aspek bahasa dalam berkomunikasi pada siklus I mengalami peningkatan. Nilai tertinggi naik 4, nilai terendah 2, rata-rata kelas menjadi 2,85. Siswa yang memenuhi indikator berjumlah 13 siswa atau sebesar 65% dan siswa yang belum mendapat ketuntasan belajar sebesar 7 siswa atau 35%. Hasil nilai aspek bahasa dalam berkomunikasi pada siklus II mengalami peningkatan lagi untuk nilai tertinggi menjadi 4, nilai terendah 2, rata-rata kelas 3,15. Siswa yang memenuhi indikator berjumlah 16 anak atau 80%, sedangkan yang belum memenuhi indikator berjumlah 4 anak atau 20%. Berdasarkan siklus 1 dan siklus 2 sebagaimana di uraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aspek bahasa anak di kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Rembang.

Referensi

Sujiono, N. Y. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.