

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B KB
PUNCAK MEWATANG KECAMATAN BUNGIN KABUPATEN ENREKANG**

*(Application of Role Playing Method in Improving Speaking Ability in Early Childhood Group B Kb
Puncak Mewatang Bungin District, Enrekang Regency)*

Wahidah

wahidah123gmail.com

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dilakukan secara kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah 25 anak kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang. Metode pengumpulan data melalui tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan berbicara anak dengan kategori baik sudah mencapai persentase minimal sebesar 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat peraga atau dialog. Keberhasilan tersebut dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru mempersiapkan media beserta item-itemnya, (2) guru memberi contoh cara berdialog dengan baik dalam kalimat, (3) memainkan peran dengan cara yang sederhana, (4) anak diberi kesempatan untuk melihat, ataupun memperagakan dialog, (5) guru memberi kesempatan lebih besar pada anak yang peningkatan kemampuan berbicara dengan cara memainkan peran, (6) guru mendampingi dan memotivasi anak. Hasil observasi dapat dilihat dari penerapan metode permainan peran berbicara untuk kriteria baik pada setiap siklusnya, pada saat pra tindakan menunjukkan hasil 20%, kemudian mulai meningkat pada siklus I yaitu 76% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80%

Kata Kunci: metode, bermain peran, kemampuan berbicara

ABSTRACT

This type of research is classroom action research developed by Kemmis and Mc. Taggart is done collaboratively. The subjects of this study were 25 children of group B KB Puncak Mewatang, Bungin District, Enrekang Regency. Methods of collecting data through tests, interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used was descriptive quantitative. The indicator of success in this study is said to be successful if the speaking ability of children with good categories has reached a minimum percentage of 75%. The results showed that speaking skills could be improved by using props or dialogues. This success is carried out with the following steps: (1) the teacher prepares the media and its items, (2) the teacher gives an example of how to have a good dialogue in sentences, (3) plays the role in a simple way, (4) the child is given the opportunity to see, or demonstrate dialogue, (5) the teacher provides greater opportunities for children who improve their speaking skills by playing a role, (6) the teacher accompanies and motivates children. The results of the observations can be seen from the application of the speaking role play method for good criteria in each cycle, at the time of pre-action showed 20% results, then began to increase in the first cycle, namely 76% and increased in the second cycle to 80%. Keywords: Educational Game Tools and Creativity

Keywords: method, role playing, speaking ability

PENDAHULUAN

Kemampuan berbicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang di gunakan untuk menyampaikan maksud. Karena berbicara merupakan bentuk yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling efektif. Sehingga dengan kemampuan berbicara maka anak dapat berkomunikasi dengan orang lain yang dapat dipahami pentingnya untuk menjadi anggota kelompok sehingga dapat diterima dengan baik oleh teman-temannya, dan anak dapat berkembang secara optimal dan tidak mengalami hambatan.

Hildebrand mengungkapkan bahwa perkembangan bicara anak itu adalah untuk menghasilkan bunyi verbal. Kemampuan mendengar dan membuat bunyi-bunyi verbal merupakan hal paling utama untuk menghasilkan bicara. Kemampuan berbicara anak juga akan meningkat melalui pengucapan suku kata yang berbeda-beda dan ucapan secara jelas. Karena pengucapan merupakan faktor penting dalam berbicara.¹ Penelitian dengan menggunakan metode bermain peran ini melatih daya pikir anak usia dini untuk terlatih memahami proses dialog, melatih anak untuk dapat memrangkan kembali yang telah diceritakan dan juga melatih anak-anak untuk memilih kata-kata sehingga mampu berbicara dengan jelas. Berbicara mengenai metode bermain peran sungguh banyak manfaatnya. Tak hanya bagi anak-anak tapi juga bagi pendialognya.

Penggunaan media berguna untuk memperjelas materi yang disajikan. Pemilihan media sebaiknya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam menyampaikan bahan ajar. Diharapkan pengadaan media sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran akan lebih memperjelas materi yang disampaikan pendidik. Selain itu, pemilihan media juga sebaiknya menyesuaikan dengan keadaan siswa dan lingkungan.

Berdasarkan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di KB Puncak Mewatang yang masih kurang sesuai, dalam hal ini terjadi kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Hal itu terlihat dari hasil observasi, dimana berbagai kendala terjadi saat pendidik menyajikan bahan pelajaran seperti halnya pola pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional. Pada saat menyajikan materi, guru lebih mendominasi.

Guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat klasikal. Guru berasumsi bahwa dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan, dapat dipindahkan langsung secara utuh dari pikiran pengajar ke pikiran si pembelajar (anak). Akibatnya anak kurang antusias dalam belajar dan anak terkadang bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B Kb Puncak Mewatang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 25 anak. Kelompok ini terdiri dari 15 laki laki dan 10 perempuan. Peneliti menggunakan kelompok ini sebagai subjek penelitian karena peneliti sebagai salah satu pendidik dalam kelas ini cukup mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran dalam kelas.² Fokus dalam pengembangan ini, yaitu melauai pembelajaran tentang peningkatan kemampuan berbicara dengan metode bermain peran akan meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan bercerita atau memainkan peran di taman kanak-kanak. Guna pengukuran fokus penelitian berikut ini mengemukakan defenisi operasional yang menjadi fokus penelitian. Pembelajaran kolaboratif dengan media bermain peran adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak serta kepercayaan diri pada anak.

A. Rancangan Peneliti Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas yang bersifat kualitatif dengan jenis *action research*

¹Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2004),h. 19.

²Dokumen Kb Puncak Mewatang Kecamatan Bungin 10 Oktober 2020

Riyanto, mengemukakan bahwa penelitian tindakan menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan menguji cobakan ide-ide kedalam praktek untuk memperbaiki atau merubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari sesuatu.

Sedangkan Elliot menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas kegiatan yang ada didalamnya.

Sehubungan dengan metode penelitian di atas ada beberapa teknik dan alat yang dipergunakan dalam pengumpulan data antara.

1. Teknik observasi (Pengamatan)

Dalam teknik ini peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan yang sistem terhadap subyek penelitian. Berdasarkan pelaksanaannya, teknik pengamatan ini dibedakan menjadi:

a. Teknik pengamatan langsung

Dalam teknik pengamatan langsung, pengamatan dilakukan tanpa menggunakan peralatan khusus. Jadi, peneliti langsung mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diperlukan pada saat terjadinya proses yang dilakukan oleh subyek penelitian.

b. Teknik pengamatan tak langsung

Dalam teknik ini, pengamatan dilakukan dengan menggunakan peralatan tertentu, misalnya tape recorder. Pengamatan dalam hal ini, dapat dilakukan dalam situasi sebenarnya maupun buatan, misalnya: permainan peran (*roleplaying*) yang direkam dengan kamera.

c. Teknik pengamatan partisipasi

Dalam teknik ini, peneliti turut mengambil bagian dalam situasi nyata objek penelitian. Jadi, peneliti masuk ke dalam situasi pengamatan dan ikut aktif melakukan kegiatan dalam sistem tersebut.

b. Teknik komonikasi

Teknik komonikasi digunakan untuk mendapatkan data primer maupun skunder. Dalam hal ini, penelitian mengadakan hubungan (komonikasi) dengan subjek penelitian. Ada dua jenis teknik komonikai: yaitu teknik komonikasi langsung dan teknik komonikasi tidak langsung.

Teknik komonikasi langsung, peneliti berhubungan langsung (tatap muka) dengan subjek penelitiannya. Sedangkan pada teknik komonikasi tidak langsung, peneliti menggunakan media atau pranata tertentu untuk menguhungi subjek penelitiannya. Komonikasi langsung biasanya dilaksanakan dengan wawancara, dan komonikasi tidak langsung dapat dilakukan megunakan angket (*questioner*).

2. Wawancara

Merupakan alat pengumpulan data untuk memperoleh informasi langdung dari sumbernya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu:

a. Pewawancara (*interviewer*) adalah pengumpulan informasi oleh karena itu pewawancara diharapkan dapat menyampaikan semua pertanyaan dengan jelas, merangsang responden untuk menjawab semua pertanyaan, dan mencatat semua informasi yang dibutuhkan dengan benar.

b. Responden merupakan pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengka. Untuk itu diperlukan motivasi atau kesedian responden menjawab pertanyaan pertanyaan dan hubungan selaras antara responden dan pewawancara.

c. Pedoman wawancara yang dipergunakan pewawancara, menguraikan masalah bentuk pedoman wawancara.

d. Situasi wawancara berkaitan dengan waktu, tempat, kehadiran orang ketiga dan sikap masyarakat umumnya. Waktu dan tempat tetap tidak sesuai dapat menjadikan pewawancara canggung dan responden enggan menjawab pertanyaan. Adanya orang ketiga, dapat mempengaruhi responden dalam menjawab demikian pula dengan sikap masyarakat umum.

3. Dokumentasi

selain observasi dan wawancara informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran kemampuan berbicara dengan media bermain peran di KB Puncak Mewatang. Analisis data dalam penelitian ini deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, sajian data, dan penyimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Pengamatan Peningkatan Metode Bermain peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Kb Puncak Mewatang

Berdasarkan rumusan masalah dapat dikemukakan bahwa :

1. Penerapan metode bermain peran dengan media visual terhadap kemampuan berbicara pada anak Kb Puncak Mewatang kelompok B?

Peneliti ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak melalui bermain peran pada Kb Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang penelitian tindakan kelas ini dimulai dari tanggal 28 Februari sampai dengan 28 April tahun 2020.

2. Kemampuan berbicara pada anak Kb Puncak Mewatang kelompok B?

Pada KB Puncak Mewatang Kelompok B kemampuan berbicara pada anak sangatlah minim bahkan ada dari sebagian besar yang belum mampu bercerita meski pendidik suda mengajarkan tentang cara bercerita dengan baik namun cara penyampain atau penerapan yang dilakukan kurang membuat anak didik paham sehingga tidak mampu bercerita .

3. Hasil penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak KB Puncak Mewatang Kelompok B?

Berdasarkan hasil analisi data, pelaksanaan penelitian dilakukan 2 siklus dan setiap siklusnya yaitu 5 kali pertemuan, terdiri dari tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Pada siklus I peneliti

menerapkan dasar dari metode bermain peran dengan media visual untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

Pada siklus II peneliti memfokuskan penerapan metode bermain peran dengan media visual untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Adapun bermain peran yang digunakan dengan tema binatang air dan binatang darat.

- a. Observasi

Pada tanggal 17 februari 2021 dilakukan pengamatan untuk memantau keadaan peserta didik dan pendidik sebelum melakukan penelitian atau penerapan. Presentase penilaian anak pada saat ini yang mendapatkan BB 5 orang anak (20%) dan MB 20 orang Anak (80%).

1. Siklus 1 pertemuan ke-1

- a) Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, penelitian telah menyiapkan dan menyusun media yang dibutuhkan untuk menunjang pelaksanaan bermain peran. Adapun beberapa kebutuhan yang akan di gunakan antara lain:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan sesuai RPPH.
- 3) Membuat observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik.
- 4) Menyusun alat evaluasi.

- b) Pelaksanaan kegiatan

Penelitian dilaksanakan pada hari senin 02 Maret 2021. Mulai pada pukul 07.30-10.00 WIB, dengan jumlah peserta sebanyak 25 anak. Pelaksanaan tindakan siklus I ini berlangsung 2 kali pertemuan diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut adalah uraian:

1. Kegiatan awal

Berbaris, salam, dan berdoa. Bernyanyi lagu kasi ibu dan lagu lainnya, melakukan absensi, bercakap-cakap seputar binatang.

2. Kegiatan inti

Mengamati, anak mengamati gambar macam-macam binatang di darat dan dilaut selanjutnya anak di suruh bertanya seputar

pengetahuannya tentang binatang didarat dan dilaut misalnya apa saja jenis binatang tersebut, bagaimana cara bernafas.

Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomonikasikan lalunguru merespon pertanyaan dari anak dengan memberi sebuah contoh cerita dari pertanyaan anak didik tadi. Kegiatan 1: bercerita tentang apa saja jenis-jenis binatang yang ada didarat dan dilaut.

Kegiatan 2: anak menulis nama binatang kesukaan mereka yang ada didarat dan dilaut.

Kegiatan 3: anak didorong untuk menceritakan mengapa memilih binatang tersebut.

3. Kegiatan penutup

Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugasnya peneliti mengulas kembali kegiatan pembelajaran yang suda dilakukan hari ini dan akan dilakukan esok hari. Setelah itu berdo'a dan pulang.

c) Refleksi

Setelah dilakukan penelitian pada pertemuan pertama oleh peneliti dan dibantu guru, dapat diketahui hasil refleksi yaitu cara guru menyampaikan cerita kurang menarik, metode media visual yang disampaikan masih asing bagi anak, terlihat masih banyak anak yang tidak fokus mendengarkan cerita dan kurang antusias denga cerita, sebagai anak ada yang masih bingung dengan makna kata yang disampaikan.

Pada hasil pertemuan pertama ini guru mencari solusi dengan menentukan caerita yang lebih manirik dan menggunakan penerapan Bermain Peran yang lebih banyak kosa kata nama benda yang tidak asing bagi anak. Berdasarkan hasil pengamatan ada beberapa peserta didik yang belum sama sekali bisa mengikuti pelajaran dan memahami pelajaran dengan baik. Bahkan dari sekian subtema hanya ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai baik.³

2. Siklus 1 pertemuan ke-2

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari selasa 07 maret 2021. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

a. Perencanaan

1.)Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2.)Menyiapkan media gambar yang akan di gunakan sesuai RPPH.

3.)Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik.

4.)Menyusun alat evaluasi

b. Pelaksanaan

1) Kegiatan awal

Berbaris, salam, dan berdoa, bernyanyi, bersma lagu binatang dan selamat pagi guruku, melakukan absensi, bercerita tentang binatang dan makanan binatang.

2) Kegiatan inti

Mengamati, anak mengamati gambar ikan mas serta danau yang ditempati ikan mas tersebut tinggal. Adapun kegiatan awal selanjutnya adanya menanya dimana anak didorong bertanya tentang objek yang diamati. Mengumpulkan imformasi, menalar, dan mengkomonikasikan, guru merespon pertanyaan dari anak dengam memberikan contoh yang jelas dalam menjawab pertanyaan dari peserta didik.

Kegiatan 1: Berbicara tentang si sulung dan ikan mas anak mendengarkan cerita, lalu anak menirukan dan mengulang cerita tersebut dan dilanjutkan dengan anak menyebutkan situasi dari setiap carita tunjukan.

Kegiatan 2: Anak memerankan ikan mas, anak kembali menebalkan tulisan ikan mas.

Kegiatan 3: Kemudian anak mengulangi kembali dialog ikan mas yang suda diceritakan.

1) Kegiatan penutup

Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini menanyakan perasaan hari ini setelah melakukan pembelajaran memberikan pujian dan motovasi agar anak semangat untul mengikuti sekolah esok hari selanjutnya doa, salam dan pulang.

c. Refleksi

Setelah dilakukan penelitian pada pertemuan pertama oleh peneliti dan dibantu guru dapat diketahui bahwa hasil refleksi yaitu, anak suda mulai terbiasa dengan penerapan bermain peran namun peneliti

³Rosmiati, Pendidik KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang. *Wawancara* pada tanggal 25 Februari 2021.

kurang mengepresikan karakter pada setiap tokoh cerita sehingga ada rasa ingin tahu tentang cerita yang akan diceritakan tersebut.

Tabel 1

Mampu Menyebutkan Karakter Yang Akan Diperankan KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda		*		
2	Ainin Mardia		*		
3	Akhmad Dicky			*	
4	Mutmainna		*		
5	Nurul Husna			*	
6	Nur Azikin	*			
7	Reza Anugerah			*	
8	Sabina		*		
9	Afdal	*			
10	Halim Perdana		*		
11	Bintang Diafaqri Ramadan	*			
12	Muh Fadil		*		
13	Ridha		*		
14	Asri		*		
15	Kelvin	*			
16	Reski		*		
17	Intan		*		
18	Anas Tasya			*	
19	Muh Dedhy Galib		*		
20	Miranda		*		
21	Nurfadilla		*		

22	Rahmad Hidayat			*	
23	Nurul Adha		*		
24	Muh Dilal		*		
25	Fatir	*			

Tabel 2

Bercerita Tentang Jenis-jenis Binatang yang Diperankan	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda		*		
2	Ainin Mardia		*		
3	Akhmad Dicky			*	
4	Mutmainna		*		
5	Nurul Husna			*	
6	Nur Azikin	*			
7	Reza Anugerah			*	
8	Sabina		*		
9	Afdal	*			
10	Halim Perdana		*		
11	Bintang Diafaqri Ramadan	*			
12	Muh Fadil		*		
13	Ridha		*		
14	Asri		*		
15	Kelvin	*			
16	Reski		*		
17	Intan		*		

18	Anas Tasya			*	
19	Muh Dedhy Galib		*		
20	Miranda		*		
21	Nurfadilla		*		
22	Rahmad Hidayat			*	
23	Nurul Adha		*		
24	Muh Dilal		*		
25	Fatir	*			

Data awal tersebut menunjukkan rata-rata anak dalam menyebutkan judul cerita yang diberikan oleh peneliti. Dapat dilihat dari penilaian diatas bahwa hanya sebagian anak didik yang belum mampu sebanyak 5 anak (BB) menyebutkan karakter yang akan diperankan. Sebagian anak mulai mampu sebanyak 15 (MB) menyebutkan jenis binatang yang diperankan yang diberikan oleh peneliti. Dan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 Anak (BSH) untuk berkembang sangat baik sebanyak 0 (BSB).

Tabel 8
Bercerita dan Memerankan Karter yang Diminati

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda		*		
2	Ainin Mardia			*	
3	Akhmad Dicky		*		
4	Mutmainna		*		
5	Nurul Husna		*		
6	Nur Azikin		*		
7	Reza Anugerah	*			
8	Sabina			*	
9	Afdal	*			
10	Halim		*		

	Perdana				
11	Bintang Diafaqri Ramadan		*		
12	Muh Fadil			*	
13	Ridha	*			
14	Asri			*	
15	Kelvin	*			
16	Reski	*			
17	Intan		*		
18	Anas Tasya	*			
19	Muh Dedhy Galib	*			
20	Miranda		*		
21	Nurfadilla	*			
22	Rahmad Hidayat		*		
23	Nurul Adha	*			
24	Muh Dilal	*			
25	Fatir		*		

Dari penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa ada sebagian anak belum bisa tampil didepan kelas sebanyak 10 anak (BB) dan sebagian anak sudah yang berani tampil didepan kelas sebanyak 21 anak (MB) dan sebagian lain anak mampu tampil dengan baik didepan kelas sebanyak 4 anak (BSH). Dapat disimpulkan bahwa dari pertemuan ke-1 dengan pertemuan ke-2 bahwa ada peningkatan dari pertemuan sebelumnya.

Tabel 9
Anak Didorong Bercerita dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda		*		
2	Ainin Mardia		*		
3	Akhmad Dicky	*			
4	Mutmainna		*		
5	Nurul Husna	*			
6	Nur Azikin	*			

7	Reza Anugerah		*		
8	Sabina	*			
9	Afdal	*			
10	Halim Perdana		*		
11	Bintang Diafaqri Ramadan		*		
12	Muh Fadil	*			
13	Ridha	*			
14	Asri	*			
15	Kelvin	*			
16	Reski	*			
17	Intan		*		
18	Anas Tasya	*			
19	Muh Dedhy Galib	*			
20	Miranda				
21	Nurfadilla	*			
22	Rahmad Hidayat		*		
23	Nurul Adha	*			
24	Muh Dilal	*			
25	Fatir		*		

Dari hasil penilaian dia atas antara perbandingan pertemuan ke-1 dengan pertemuan ke-2 tidak ada perubahan dapat disimpulkan bahwa anaka belum mampu memahami secara maksimal tentang cara pembelajaran atau metode pembelajaran yang di ajarkan oleh pendidik.

1. Siklus II pertemuan ke-1

Setelah dilakukan pada siklus 1 ternyata hasilnya masi menunjukkan ada beberrpa anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan memulai kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan tindakan pada siklus dua pertemkuan pertama ini berlangsung pada hari senin 16 maret 2021. Adapun pelaksanaan indakan antra lain:

a) Perencanaan

1. Memyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan kegiatan bermain peran tentang tema binatang. Kegiatan pembelajaran ini melalui tahap-tahap kegiatan awal, kegiatan ini,dan kegiatan penutup.
2. Menyiapkan alat dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam penerapan metode bermain peran.
3. Membuat lembar observasi untuk mengamti ulang aktivitas peserta didik.
4. Menyusun alat evaluasi.

b) Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal terlebih dahulu dilakukan, salam, dan berdoa, bernyanyi, melakukan absensi, bercerita singkat mengenai binatang.

2. Kegiatan inti

Kegiatan inti ini dimulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Komponen kegiatan ini adalah: mengamati, anak diminta untuk mengamati gambar atau dialog yang perlihatkan oleh peneliti. Menanya, anak didorong untuk bertanya objek yang diamati misalnya apa saja yang bersangkutan dengan cerita yang dipapakan oleh peneliti.

Kegiatan 1: peneliti bercerita tentang binatang, anak mendengarkan cerita, kemudian anak mengulang dan menyebutkan satu persatu tokoh karakter yang berpeeran dalam cerita tersebut.

Kegiatan 2: anak diminta untuk bercerita atau memerankan karakter daricerita tersebut binatang kesukaan.

Kegiatan 3: anak diminta untuk menceritakan kembali tentang ceritan yang telah disampaikan oleh peneliti.

3. Kegiatan penutup

Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini, menanyakan perasaan hari ini setelah melakukan pembelajaran, memberi pujian dan motivasi agar anak semangat untuk mengikuti sekolah esok hari, selanjutnya bersiap-siap beca doa, salam dan penutup.

c) Refleksi

Hasil refleksi pada siklus kedua yaitu kurang membimbing pada saat latihan berbicara pada anak, terlihat banyak anak yang tidak memahami berbicara dengan baik .

2. Siklus II pertemuan ke-2

Pelaksanaan pada siklus dua pertemuan ke dua ini berlangsung pada hari selasa 20 maret 2021 dengan jumlah peserta didik 25 anak. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

a) Perencanaan

1. Menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH) dengan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Kegiatan ini melalui tahap-tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

2. Menyaipkan peralatan yang anak digunakan dalam pembelajaran nanti.

3. Menbuat lembar observasi untuk mengamati akivitas peserta didik

4. Menyusun alat evaluasi.

b) Pelaksnaan

1. Kegiatan awal

Berbaris, salam ,dan berdoa, bernyanyi bersama lagu kasi ibu, melakukan absensi , bercakap-cakap tentang binatang. Kegiatan inti

Kegiatan inti ini dimulai dari pikul 08.00-10.00 WIB. Komponen-komponen dalam kegiatan inti ini adalah: mengamati, anak diminta untuk mengamati gambar yang akan diceritakan nanntinya. Menanya, anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati nantinya.

Kegiatan 1: peneliti bercerita tentang binatang, anak mendengarkan kemudian anak mengulang dan menyebutkan tokoh karakter dari cerita.

Kegiatan 2: anak diminta untuk menyebutkan permulaan dari cerita tersebut.

Kegiatan 3: anak diminta untuk menyebutkan tokoh dari cerita tersebut.

2. Kegiatan penutup

Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini, menanyakan perasaan hari ini setelah melakukan pemebelajaran, memberikan pujian dan motivasi agar anak semangat untuk mengikuti sekolah esok hari, selanjutnya bersiap-siap untuk pulang, doa, salam dan penutup.

c) Refleksi

Hasil refleksi pada siklus kedua yaitu guru kurang membimbing pada saat anak tengah melakukan kegiatan proses belajar. Terlihat banyak anak tidak memahami apa yang diceritakan dan sebagian anak tidak mampu menjawab dan mengulang cerita yang di ceritakan oleh peneliti.

Tabel 10
Mampu Menyebutkan Karakter yang Diperankan

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda				*
2	Ainin Mardia				*
3	Akhmad Dicky			*	
4	Mutmainna				*
5	Nurul Husna			*	
6	Nur Azikin			*	
7	Reza Anugerah				*
8	Sabina			*	
9	Afdal			*	
10	Halim Perdana				*
11	Bintang Diafaqri Ramadan				*
12	Muh Fadil			*	
13	Ridha			*	
14	Asri		*		
15	Kelvin		*		
16	Reski			*	
17	Intan				*
18	Anas Tasya		*		
19	Muh Dedhy Galib			*	
20	Miranda				*
21	Nurfadilla			*	
22	Rahmad Hidayat				*
23	Nurul Adha				*
24	Muh Dilal			*	
25	Fatir			*	

Tabel 11
Bercerita Tentang Jenis Binatang yang Diperankan

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda			*	
2	Ainin Mardia				*
3	Akhmad Dicky			*	
4	Mutmainna				*
5	Nurul Husna			*	
6	Nur Azikin			*	
7	Reza Anugerah				*
8	Sabina			*	
9	Afdal			*	
10	Halim Perdana				*
11	Bintang Diafaqri Ramadan			*	
12	Muh Fadil				*
13	Ridha				*
14	Asri			*	
15	Kelvin			*	
16	Reski				*
17	Intan			*	
18	Anas Tasya				*
19	Muh Dedhy Galib			*	
20	Miranda				*
21	Nurfadilla				*
22	Rahmad Hidayat			*	
23	Nurul Adha				
24	Muh Dilal				*
25	Fatir			*	

Dari penilaian di atas pada siklus II pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2 dapat di bandingkan dari siklus I pertemuan ke-1 dan

pertemuan ke-2 adanya peningkatan terhadap kemampuan berbicara atau bercerita pada anak usia dini. Sebanyak 0 anak mendapatkan nilai BB dan MB sedangkan sebanyak 13 anak mendapatkan nilai BSH dan sebanyak 12 anak mendapatkan BSB.

Tabel 12
Bercerita dan memerankan karakter yang diminati

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda			*	
2	Ainin Mardia				*
3	Akhmad Dicky				*
4	Mutmainna			*	
5	Nurul Husna				*
6	Nur Azikin			*	
7	Reza Anugerah				*
8	Sabina			*	
9	Afdal				*
10	Halim Perdana			*	
11	Bintang Diafaqri Ramadan				*
12	Muh Fadil				*
13	Ridha			*	
14	Asri			*	
15	Kelvin				*
16	Reski			*	
17	Intan				*
18	Anas Tasya			*	
19	Muh Dedhy Galib			*	
20	Miranda			*	
21	Nurfadilla		*		

22	Rahmad Hidayat				*
23	Nurul Adha			*	
24	Muh Dilal		*		
25	Fatir			*	

Dari penilaian di atas dapat dilihat perbandingan dari siklus I dengan siklus II bahwa adanya peningkatan yang sangat memuaskan dari hasil peningkatan anak didik yang dari pertemuan pertama sangat kurang keberanian untuk tampil didepan kelas. Dengan penilaian siklus II anak yang mendapatkan nilai BB sebanyak 0, MB sebanyak 2 anak, BSH sebanyak 13 anak dan BSB sebanyak 10 anak.

Tabel 13
Anak Didorong Bercerita dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Nama	Hasil			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Rachel Amanda			*	
2	Ainin Mardia				*
3	Akhmad Dicky				*
4	Mutmainna			*	
5	Nurul Husna			*	
6	Nur Azikin				*
7	Reza Anugerah			*	
8	Sabina				*
9	Afdal			*	
10	Halim Perdana				*
11	Bintang Diafaqri Ramadan			*	
12	Muh Fadil				*
13	Ridha			*	
14	Asri				*
15	Kelvin			*	
16	Reski			*	

17	Intan			*	
18	Anas Tasya			*	
19	Muh Dedhy Galib				*
20	Miranda			*	
21	Nurfadilla				*
22	Rahmad Hidayat				*
23	Nurul Adha			*	
24	Muh Dilal			*	
25	Fatir				*

Dari perbandingan siklus I dan Siklus II dapat dilihat bahwa adanya perubahan perkembangan berbicara pada anak mengalami kenaikan presentase atau banyak anak yang mendapatkan nilai baik. Dengan ini anak yang mandapatkan nilai BB sebanyak 0 anak, MB sebanyak 0 anak, BSH sebanyak 15 anak, dan BSB sebanyak 10 anak.

4. Hasil Penelitian setelah penerapan metode bermain peran dengan media visual untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak Kb kelompok B.

Yaitu dapat dilihat dari pra observasi sampai dengan penerapan siklus II bahwa ada perbedaan antara penerapan bermain peran dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik disekolah itu. Sehingga dapat dilihat presentase penilaian dari pra observasi sampai siklus II. Dengan banyak anak yang mendapatkan nilai BB, MB, BSH dan BSB mengalami kenaikan perentase atau banyak anak yang mendatkan nilai baik di bandingkan dengan siklus I pertemuan ke-1 dengan pertemuan ke-2 mengalami kenaikan kemampuan berbicara pada anak pada siklus II pertemuan ke-1 dengan pertemuan ke-2.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Muslimat NU Pinrang”, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan alam pada anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang sudah berjalan dengan cukup baik, karena di dorong dan didik dengan guru yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang baik.
2. Faktor-faktor yang menjadi pendorong dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang yaitu: Usia anak, dorongan motivasi yang diberikan orang tua, dan lingkungan yang memberikan dampak positif kepada anak, bukan malah sebaliknya
3. Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang yaitu : alat permainan edukatif yang kurang memadai, suasana kelas yang kurang kondusif, metode berkelompok paling sering dilakukan , anak merasa jenuh. Adapun solusinya yaitu guru berupaya untuk menjelaskan kepada anak mengenai Alat permainan yang lain yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran misalnya memanfaatkan barang-barang bekas seperti kardus, botol, kaleng, kertas, sedotan, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemahnya, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006.

Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012.

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2013.

Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.

Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, TT.

Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.

Aniendya Christianna, *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas (Program Studi Desain Komunikasi Visual, A. & Seni dan Desai*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2013.

Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015.

Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta :PT Rineka Cipta, 2019.

Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.

Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2009.

Hendayani Es, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seataap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi, 2009.

Pramuditya D. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Bone: FIP UNM, 2012.

Ria Yuka Nanda, dkk. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa*

Kelas II SDN Lemah Duwur Sumber.
Kebumen: PGSD FKIP UNS, TT.

J. W. Creswell, *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc, 1998.

S. Margono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2004.