

Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi.

Tri Witjaksono Sridadi

Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah INSIDA

Email: tri.witjaksono@stit-insida.ac.id, triwitjksn@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode bermain peran Siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi. dan juga untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi, serta untuk mengetahui apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Firah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2 orang Guru, 1 orang Kepala Sekolah dan Siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 10 laki-laki, dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu mengungkapkan data yang ada pada waktu penelitian dan digunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan serta peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi,. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi.

Keywords: Metode Bermain Peran, Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I SDIT Fitrah Hanniah

BAB. I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensidirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematika berbicara anak menggambarkan sistematikanya dalam berpikir. Perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat di rangsang lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Kualitas bahasa yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak-anak akan mempengaruhi dalam ketrampilan berbicara dan berbahasa. Di sekolah, guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Guru Sekolah Dasar harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

Pengembangan kemampuan berbahasa anak di SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi merupakan prioritas dan merupakan tujuan dari sekolah. Namun pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang muncul dan teridentifikasi dalam pelaksanaan program tersebut. Permasalahan yang dapat teridentifikasi antara lain : 1) hasil belajar yang kurang memuaskan pada kegiatan menyanyi; 2) anak pasif dalam kegiatan bercakap-cakap; 3)

kurangnya minat anak dalam bermain peran; 4) kurangnya kemampuan anak dalam berbicara.

Dari keempat masalah yang teridentifikasi tersebut maka permasalahan yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan anak dalam berbicara. Hal ini dapat terlihat dari data bahwa dari 20 orang siswa hanya 8 orang yang bisa aktif dalam kegiatan, sementara 12 orang yang lainnya mengalami permasalahan.

Penyebab dari masalah tersebut adalah kemungkinan metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kurang tepat. Masalah kurangnya kemampuan anak dalam berbicara dapat diupayakan dengan menggunakan metode yang tepat yaitu metode bermain peran, dengan menggunakan metode bermain peran diduga sangat efektif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemampuan berbicara, dengan asumsi proses yang baik akan membawa hasil yang baik pula.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang kurang memuaskan
2. Anak pasif dalam kegiatan bercakap-cakap
3. Kurangnya minat anak dalam bermain peran
4. Kurangnya kemampuan anak dalam berbicara.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dalam penilitian ini adalah: "Apakah Penggunaan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I di SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode bermain peran siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?
2. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?
3. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?

E. Tujuan Perbaikan

Tujuan perbaikan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana implementasi penggunaan metode bermain peran siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?
3. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi?

F. Manfaat Perbaikan

Penelitian ini diharapkan bermanfaat antara lain:

1. Bagi Anak Didik agar dapat meningkatkan kemampuan berbicara Siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi
2. Bagi Guru dan Teman Sejawat :
 - a. Dapat mengetahui perkembangan kemampuan berbicara siswa dan dapat mengukur seberapa besar kemampuan berbicara yang telah dicapai siswa.
 - b. Dapat menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
3. Manfaat bagi Sekolah :
 - a. Dapat meningkatkan mutu Pendidikan.
 - b. Menghasilkan anak didik yang kompeten.
 - c. Dapat membentuk kepribadian anak dan menjadi sarana bagi anak untuk

berinteraksi sosial dengan teman-teman dan lingkungan sekolah.

4. Manfaat bagi Kepala Sekolah adalah dapat mengembangkan potensi guru untuk dapat lebih mengoptimalkan kemampuan dalam kegiatan belajar mengajar serta memperbaiki proses pembelajaran dengan memperhatikan hasil penelitian ini.

BAB. II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Metode Bermain Peran

Pengertian metode bermain peran menurut buku Metode Pengembangan Bahasa (Universitas Terbuka 2006:7.38) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Metode Bermain Peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berupaya pada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan antar manusia (human relations problems) yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Bermain peran dalam Metode Pengembangan Bahasa (Universitas Terbuka 2006:7.38) bertujuan: 1) melatih daya tangkap; 2) melatih anak berbicara lancar; 3) melatih daya konsentrasi; 4) melatih membuat kesimpulan; 5) membantu pengembangan intelektual dan; 6) membantu perkembangan fantasi.

Kegiatan bermain peran disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak juga belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar bermain dengan baik dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama.

B. Bermain Peran

Bermain Peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak, yaitu berpikir simbolik (menurut teori Piaget). Banyak ahli yang meneliti dan memberi perhatian terhadap aktivitas ini sehingga menghasilkan penemuan dan teori yang menjadi dasar keilmuan bagi kajian bermain peran.

Tahap-tahap perkembangan bermain peran adalah; 1) awal pura-pura; 2) pura-pura dengan dirinya; 3) pura-pura dengan yang lain; 4) pengganti; 5) pura-pura dengan obyek atau orang; 6) agen aktif ; 7) urutan yang belum berbentuk cerita; 8) urutan cerita; 9) perencanaan.

Menurut *Fein dan Smilansky* dalam Gunarti (2008,10.18) dalam bermain peran anak menggunakan simbol, seperti kata-kata, gerakan dan mainan anak mewakili dunia yang sesungguhnya. Bermain peran sering digunakan untuk melatih ketrampilan berbicara anak melalui dialog-dialog yang di bawakannya.

Untuk berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Dengan demikian dalam bermain peran harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) menyiapkan naskah, alat, media dan konstum yang akan digunakan dalam bermain peran; 2) menerangkan teknik bermain peran dengan cara sederhana; 3) memberi kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukainya; 4) menetapkan peran pendengar (anak yang tidak ikut bermain); 5) menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus mereka mainkan; 6) menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai; 7) menghentikan permainan pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.(Gunarti, 2008, 10.19)

Kunci keberhasilan bermain peran dalam pengembangan bahasa di taman kanak-kanak adalah anak didik dapat mengekspresikan, berdialog dan berdiskusi diakhir kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.

C. Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran

Kemampuan yang diharapkan dalam penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara dapat dilaksanakan melalui penguasaan materi, keterlibatan guru, pemberian motivasi pada anak, mengeksplorasi dan pengayaan.

Upaya peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran adalah sebagai berikut: 1) Bermain Peran harus diberikan secara bertahap dan tidak boleh menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan terutama dalam hal perasaan anak didik; 2) guru harus mampu sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi dengan kata lain guru harus bisa menangkap esensi dan pandangan peserta didik, merefleksinya dan menyesuaikannya dengan baik; 3) anak didik harus dibuka wawasannya karena terdapat beberapa alternatif pemeran dalam suatu alur cerita dengan konsekuensi yang menyertainya, 4) mengkaji ketepatan masalah.(Nurbiana, 2005, 7.6)

Dengan diterapkannya metode bermain peran diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, anak aktif dan kreatif.

BAB III

PELAKSANAAN PERBAIKAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan (action research), dimana menurut Hisley (1972) "Penelitian tindakan merupakan bentuk intervensi skala kecil dalam hal fungsinya dunia nyata ini (kegiatan nyata di lapangan) dan pemeriksaan dengan cermat apakah intervensi ini efektif atau tidak. Dengan demikian penelitian tindakan bukan merupakan eksperimental, tetapi merupakan penelitian yang berdasarkan permasalahan. Desain rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengikuti langkah-langkah yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTagart (Dalam Zuriah:2003;73)

yang terdiri dari "planning, action, observation dan reflection", yang selanjutnya dikaji dengan siklus spiral berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini dipilih karena pendekatan ini banyak memberikan manfaat kepada guru. Sukarya (2000:6) mengemukakan manfaat PTK bagi guru antara lain (1) guru dapat melihat kembali, mengkaji secara seksama dan menyempurnakan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam usahanya menemukan kelemahan dalam proses belajar mengajar dan sekaligus mencari jalan keluar untuk memperbaiki kelemahan tersebut; (2) guru dapat mengelola kegiatan pendidikan agar menjadi sesuai dengan kondisi dan perkembangan masyarakat didaerahnya; (3) pelaksanaan PTK tidak mengganggu kelancaran pelaksanaan pembelajaran di kelas dan juga tidak menghambat pelaksanaan kurikulum di sekolah, dan (4) dapat menjembatani kesenjangan antara teori yang bersifat umum, abstrak ,ideal dengan praktik pembelajaran di kelas yang bersifat spesifik karena teori yang sifatnya umum, abstrak dan ideal menyebabkan tidak dapat sepenuhnya dapat dilaksanakan dalam praktek, diperlukan penyesuaian-penyesuaian agar relevan dengan kondisi yang terjadi di kelas sehingga memberikan manfaat optimal.

A. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah Siswa kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi pada semester 1 tahun pelajaran 2010/2011, yang dilakukan secara kolaborasi antara dua orang guru dan satu orang kepala sekolah. Jumlah siswa terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Adapun tema yang diangkat yaitu "Kebutuhan" waktu pelaksanaan terdiri dari 2 siklus dan kedua siklus tersebut dilaksanakan pada tanggal 26 sampai dengan 29 Oktober (siklus 1) dan tanggal 01 sampai dengan 05 November 2010 (siklus 2).

Siswa Kelas I berasal dari berbagai masyarakat dan budaya yang berbeda mereka mayoritas berasal dari orang tua yang memiliki pekerjaan sebagai pedagang, petani, buruh, wiraswasta dan PNS. Dilihat dari struktur budaya mereka menggunakan bahasa sunda sebagai alat komunikasi sehari-hari, dan rata-rata beragama

islam serta memiliki hubungan yang sangat akrab diantara sesama mereka.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan

No	Siklus ke	Tanggal Pelaksanaan	Kelas	Nama Sekolah
1	I	25 s/d 29 - 10-2010	I	SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi
2	II	01 s/d 05-11-2010	I	SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi

B. Deskripsi Persiklus

Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas ini tahap-tahap yang akan dilaksanakan pada setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

1) Tahap Perencanaan Kegiatan, meliputi:

- a) Rencana yang akan dilaksanakan:
 1. Menentukan kelas subyek penelitian
 2. Menyiapkan rencana pembelajaran (skm,skh,materi,alokasiwaktu, metode, pendekatan, alat evaluasi.
 3. Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati
 4. Menetapkan jenis data dan cara penggumpulannya
 5. Menentukan pelaku observasi ,alat bantu observasi ,pedoman obsevasi dan cara pelaksanaan observasi
 6. Menetapkan cara pelaksanaan refleksi dan pelaku refleksi
 7. Menetapkan criteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan

pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang bersumber pada program semester SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi semester 1 Tahun 2010/2011.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 direncanakan terdiri dari 5 kali tatap muka, evaluasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bekerja sama dengan pengamat yaitu teman sejawat dan supervisor. Tugas supervisor adalah untuk membimbing peneliti dalam kegiatan tutorial sedangkan teman sejawat yang terdiri dari rekan guru dan kepala sekolah bertugas sebagai penilai, memberikan masukan, arahan dan membantu merencanakan dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan

a) Rencana pelaksanaan tindakan siklus 1

1. Kegiatan Awal
 - a. Pendahuluan
 - b. Guru membuka pembelajaran dengan menggunakan apersepsi
 - c. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan hari ini.
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dengan memberikan arahan.
 - b. Guru mempersiapkan alat atau bahan yang akan digunakan untuk bermain peran.
 - c. Guru meminta anak untuk bermain peran (fokus pengembangan).
 - d. Guru mengadakan diskusi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, membahas, mencoba dan menggali materi.
3. Kegiatan akhir
 - a. Pada akhir pembelajaran guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan di atas.
 - b. Guru menarik kesimpulan, refleksi dan tindak lanjut.
 - c. Guru menutup pembelajaran

3) Tahap observasi dan evaluasi

Dalam penelitian ini pelaksanaan observasi akan dilaksanakan bersama dengan

pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini akan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah pelaku tindakan itu sendiri, teman sejawat dan kepala sekolah. Observasi dilakukan untuk penggumpulan data. Data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif. Data kualitatif akan dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Alat bantu observasi yang akan digunakan adalah lembar observasi yaitu berupa APKG-1 dan APKG-2. Evaluasi akan dilakukan melalui pelaksanaan proses berbicara anak dalam kegiatan pembelajaran.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat dan kepala sekolah mengkaji hasil pelaksanaan pembelajaran. Data yang terkumpul, diolah untuk disederhanakan, membuat tabulasi data dan menyimpulkan data. Hasil analisis data akan digunakan sebagai bahan refleksi. Analisis dan refleksi dilakukan setiap setelah pembelajaran selesai. Hal ini dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan suatu tindakan perbaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi ini, peneliti dan observer dapat melakukan revisi untuk melakukan rencana siklus berikutnya agar pelaksanaan pembelajaran semakin baik dan diharapkan hasil pembelajaran meningkat.

Keempat tahapan dalam satu siklus dilakukan berulang hingga 2 siklus untuk mendapatkan kesimpulan dari yang telah dilakukan, yaitu apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara Siswa Kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi.

2. SIKLUS II

1) Tahap Perencanaan Kegiatan, meliputi:

a) Rencana yang akan dilaksanakan:

1. Menentukan kelas subyek penelitian
2. Menyiapkan rencana pembelajaran (SKM, SKH, materi, alokasi waktu, metode, pendekatan, alat evaluasi)

3. Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati
4. Menetapkan jenis data dan cara penggumpulannya
5. Menentukan pelaku observasi, alat bantu observasi, pedoman observasi dan cara pelaksanaan observasi
6. Menetapkan cara pelaksanaan refleksi dan pelaku refleksi
7. Menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sesuai perencanaan tindakan yang bersumber pada program semester SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi semester 1 Tahun pelajaran 2010/2011. Pelaksanaan tindakan siklus 2 direncanakan terdiri dari 5 kali tatap muka, evaluasi dilakukan pada saat proses pembelajaran dan perbaikan siklus 2 ini akan dilaksanakan pada tanggal 01 sampai dengan 05 Nopember 2010. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti bekerja sama dengan pengamat yaitu teman sejawat dan supervisor. Tugas supervisor adalah untuk membimbing peneliti dalam kegiatan tutorial sedangkan teman sejawat yang terdiri dari rekan guru dan kepala sekolah bertugas sebagai penilai, memberikan masukan, arahan dan membantu merencanakan dalam pelaksanaan kegiatan perbaikan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran/Rencana pelaksanaan tindakan siklus 2.

1. Kegiatan Awal
 - a. Pendahuluan
 - b. Guru membuka pembelajaran dengan menggunakan apersepsi
 - c. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan hari ini.
2. Kegiatan inti.
 - a. Guru menjelaskan kegiatan apa yang akan dilakukan dengan memberikan arahan.
 - b. Guru mempersiapkan alat atau bahan yang akan digunakan untuk bermain peran.
 - c. Guru meminta anak untuk bermain peran (fokus pengembangan).

d. Guru mengadakan diskusi pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, membahas, mencoba dan menggali materi.

3. Kegiatan akhir

- a. Pada akhir pembelajaran guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan di atas.
- a. Guru menarik kesimpulan, refleksi dan tindak lanjut.
- b. Guru menutup pembelajaran

3) Tahap observasi dan evaluasi

Dalam penelitian ini pelaksanaan observasi akan dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi ini akan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah pelaku tindakan itu sendiri, teman sejawat dan kepala sekolah. Observasi dilakukan untuk pengumpulan data. Data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif. Data kualitatif akan dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Alat bantu observasi yang akan digunakan adalah lembar observasi yaitu berupa APKG-1 dan APKG-2. Evaluasi dilakukan melalui pelaksanaan proses berbicara anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat dan kepala sekolah mengkaji hasil pelaksanaan pembelajaran. Data yang terkumpul, diolah untuk disederhanakan, membuat tabulasi data dan menyimpulkan data. Hasil analisis data akan digunakan sebagai bahan refleksi. Analisis dan refleksi dilakukan setiap setelah pembelajaran selesai. Hal ini dilakukan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan suatu tindakan perbaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi ini, peneliti dan observer dapat melakukan revisi untuk melakukan rencana siklus berikutnya agar pelaksanaan pembelajaran semakin baik dan diharapkan hasil pembelajaran meningkat.

C. Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Untuk menggumpulkan data kualitatif, dilakukan melalui observasi dan evaluasi. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak berbicara selama pelaksanaan pembelajaran dan juga untuk melihat interaksi antar siswa atau antara siswa dengan guru yang dilakukan oleh observer dengan bantuan alat lembar observasi.

Dalam penelitian ini faktor-faktor yang akan diamati dan menjadi fokus utama untuk diteliti dalam menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor guru, anak, metode pembelajaran yang berimplikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor utama yang diamati dari guru adalah penguasaan dalam penggunaan metode bermain peran, yang meliputi:

- 1) Penguasaan guru pada saat pembukaan, yaitu
 - a. Memberi perhatian pada siswa
 - b. Menarik perhatian siswa
 - c. Pelaksanaan Apersepsi
 - 2) Penguasaan guru pada tahap kegiatan inti, yaitu
 - a. Tahap orientasi
 - b. Tahap implementasi
 - c. Tahap review
 - 3) Penguasaan guru saat penutup
 - a. Menciptakan suasana anak untuk bertanya jawab
 - b. Pelaksanaan post test pembelajaran
- Sedang faktor siswa yang diamati adalah sebagai berikut:
- 1) Respon anak terhadap pembelajaran, meliputi:
 - a. Interaksi antar siswa dan atau dengan guru
 - b. Keaktifan anak dalam pembelajaran setiap tahap pembelajaran (awal, inti, penutup)
 - 2) Daya serap siswa dalam pembelajaran

Untuk merekam daya serap siswa terhadap pembelajaran akan dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi yang pada akhirnya merupakan data kualitatif. Dalam menetapkan kriteria keberhasilan belajar di kelompokan menjadi 5 kriteria yaitu ($> 80\%$) sangat tinggi, (60-70 %) tinggi, (40-59 %) sedang, (20-39 %) rendah, dan ($< 20\%$) sangat rendah (Diadopsi dari Wardani, 2008, PTK, hal 5.10)

D. Analisis Data

Setelah data terkumpul, hasil observasi dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif sedangkan hasil belajar didokumentasikan kemudian dianalisis melalui proses pembelajaran dengan membandingkan hasil yang dicapai pada siklus 1 dan siklus 2 dengan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan

K : Kecenderungan

N : Jumlah hasil observasi

n : Jumlah sampel seluruh anak

100% : Bilangan Konstanta

(Diadopsi dari Wardani, 2008, PTK, hal 5.10)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Persiklus

Selama pelaksanaan tindakan kelas berlangsung diupayakan untuk direkam. Sarana untuk merekam kegiatan tersebut dilakukan melalui observasi, baik menyangkut guru maupun siswa. Data yang terkumpul yaitu data kualitatif. Data kualitatif dilakukan melalui observasi dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran, yang dilakukan oleh observer dengan alat bantu lembar observasi APKG 1 dan APKG 2.

1. Pelaksanaan Siklus 1

a. Perencanaan

Hasil refleksi awal sebelum penelitian ini dilakukan adalah di kelompok B terdapat

permasalahan siswa dalam belajar, yaitu kurangnya kemampuan berbicara. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut maka ditetapkan penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu dalam perencanaan penelitian ini telah dilakukan persiapan rencana pembelajaran (SKM, SKH, media, alokasi waktu, metode, alat evaluasi dan lembar kerja anak). Menetapkan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati, meliputi siswa, guru dan penggunaan metode, menetapkan cara pelaksanaan refleksi dan perilaku refleksi dan menetapkan kriteria keberhasilan dalam upaya pemecahan masalah.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dilaksanakan tanggal 25 sampai dengan 29 Oktober 2010, dengan Tema “Kebutuhan” sedangkan sub temanya adalah “Makanan Kesukaan”, Metode yang digunakan adalah Bermain Peran.

Adapun langkah-langkah yang telah dilaksanakan adalah:

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Salam, doa, bernyanyi
- b. Tanya jawab tentang makanan kesukaan
- c. Menyanyi lagu “ Tukang Bakso.”

2. Kegiatan Inti

- a. Menggambar bebas macam-macam makanan kesukaan
- b. Bermain peran “ Penjual Bakso.”
- c. Meniru bentuk tulisan kata” bakso.”

3. Istirahat

- a. Cuci tangan, doa, makan
- b. Bermain

4. Kegiatan Penutup

- a. Meniru bunyi kalimat “ saya suka makan bakso.”
- b. Diskusi dan Tanya jawab.
- c. Bernyanyi, doa, salam.

c. Tahap Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan

: 1) guru belum terlalu optimal dalam menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran; 2) pada tahap kegiatan inti tidak dilakukan pengelolaan interaksi kelas secara optimal sehingga anak ada yang masih ribut sendiri; dan 3) penggunaan waktu juga belum ditepati sesuai dengan yang direncanakan, sehingga tidak dilaksanakan kegiatan mengulas kembali atau review dan siswa tidak diberi kesempatan untuk bertanya.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa pada siklus 1, ditemukan sejumlah permasalahan anak, yaitu pada proses dan hasil belajar anak. Pada proses kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan bermain peran sebagian anak masih takut mengungkapkan imajinasinya dan masih kurang aktif dalam berbicara/berdialog. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus 1 menunjukkan persentase 50%. Pada pra perbaikan jumlah anak yang mencapai indikator sebanyak 8 orang dan setelah diadakan perbaikan jumlah anak yang dapat mencapai indikator sebanyak 10 orang, jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan yaitu adanya kenaikan sebanyak 2 orang. Namun masih rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan. Karena hanya ada 10 orang anak dari 20 anak yang dapat meningkatkan kemampuannya. Untuk meningkatkan aspek yang masih kurang pada siklus 1, maka perlu adanya perbaikan untuk tindakan selanjutnya dengan cara sebagai berikut:

- 1). Mengoptimalkan penggunaan metode yang dipakai guru.
- 2). Pengelolaan interaksi kelas harus tepat sehingga anak dapat belajar dengan baik dan menyenangkan.
- 3). Penggunaan alokasi waktu harus sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan sehingga ada waktu untuk diskusi dan tanya jawab.

Tabel data hasil perbaikan siklus 1

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Kegiatan membuka pembelajaran	Baik
2	Kegiatan inti pembelajaran	Baik
3	Kegiatan penutup pembelajaran	Baik
4	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru	Baik
5	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran anak	Baik

Hasil perbaikan sebagaimana tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan guru baik dan hasil pembelajaran anak juga baik.

2. Pelaksanaan Siklus 2

a). Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 masih terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar anak, rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dengan pencapaian persentase belajar 50%. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut maka strategi guru dalam penggunaan metode bermain peran perlu diperhatikan. Oleh karena itu dalam perencanaan siklus 2, direncanakan penggunaan metode bermain peran akan dilaksanakan dengan seoptimal mungkin, meliputi rencana kegiatan pembelajaran(materi/tema, alokasi waktu, metode, media, alat evaluasi dan lembar kerja anak).

b). Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan tanggal 01 sampai dengan 05 November 2010, dengan tema

Kebutuhan dan sub tema Minuman Kesukaan, dengan menggunakan metode bermain peran . Adapun lankah langkah yang telah dilaksanakan pada siklus ke 2 ini adalah:

- 1). Kegiatan Pembukaan
 - a. Salam, doa, bernyanyi.
 - b. Tanya jawab tentang guna air minum
 - c. Praktek langsung memantulkan bola tenis
- 2). Kegiatan inti
 - a. Bermain peran “Penjual Es Krim.”
 - b. Mewarnai gambar es krim
 - c. Menghitung jumlah gambar es krim
- 3). Istirahat
 - a. Cuci tangan, doa, makan
 - b. Bermain
- 4). Kegiatan penutup
 - a. Menyebutkan empat nama kitab Alloh
 - b. Menggulas kegiatan dan Tanya jawab.
 - c. Bernyanyi, doa, salam.

c). Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan Hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan: 1) guru sudah berupaya mengoptimalkan kegiatan dengan metode bermain peran; 2) guru sudah meningkatkan penggunaan waktu dan mengelola interaksi kelas dengan baik; 3) kegiatan pembelajaran dimulai dengan tahap orientasi, implementasi dan review serta anak diberi kesempatan untuk bertanya.

d) Tahap Refleksi

Hasil observasi dan hasil belajar anak pada siklus 2 menunjukkan adanya perbaikan, baik hasil belajar maupun proses belajar. Pada proses kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, sedangkan hasil belajar anak pada siklus 2 telah mencapai 80%, jika dibandingkan

dengan kondisi sebelumnya, hal ini telah menunjukkan suatu kemajuan karena nilai persentase telah mencapai 80% dan hal ini sudah menunjukkan ketercapaian indikator

Indikator yang nampak pada keberhasilan siklus 2 adalah:

1. Anak rata-rata tertarik dan antusias terhadap kegiatan bermain peran
2. Anak menjadi berani tampil dan dapat mengungkapkan imajinasinya dalam bermain peran.
3. Anak mampu memainkan beberapa peran dengan baik.
4. Anak terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas.
5. Anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan melalui bermain peran.

Tabel data hasil perbaikan siklus 2

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi
1	Kegiatan membuka pembelajaran	Baik
2	Kegiatan inti pembelajaran	Baik
3	Kegiatan penutup pembelajaran	Baik
4	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru	Baik
5	Rata-rata hasil kegiatan pembelajaran anak	Baik

Hasil perbaikan sebagaimana tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dilakukan guru baik dan hasil pembelajaran anak juga baik.

B. Pembahasan Hasil Perbaikan

a) Siklus 1

Dari hasil perbaikan siklus 1 ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari perbandingan antara pra perbaikan dan setelah perbaikan. Dari data terlihat bahwa sebelum perbaikan jumlah anak yang dapat mencapai indikator hanya 8 orang sedangkan data setelah perbaikan naik menjadi 10 orang dari jumlah anak yaitu 20 orang, ini menggambarkan bahwa ada kenaikan sekitar 10% dari sebelum perbaikan.

Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik, kelebihan dihitung melalui rumus:

$$K = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{10}{20} \times 100\%$$
$$= 50\%$$

Faktor-faktor keberhasilan dan kelemahan yang tampak pada siklus I :

1. 50% anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran
2. Sebagian besar anak belum bisa aktif dalam bermain peran
3. Sebagian besar anak masih takut dalam mengungkapkan imajinasinya.
4. Guru belum bisa mengoptimalkan metode yang digunakan dalam bermain peran

Dari temuan-temuan di atas dapat diperoleh keterangan bahwa secara keseluruhan anak belum dapat mencapai indikator yang ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan siklus ke 2.

b) Siklus 2

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 maka pada siklus 2 pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik, ini dapat dilihat pada data dari 20 orang anak hanya 4 orang anak yang belum mencapai indikator yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari prosentase perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2, yaitu 50% pada siklus 1 dan 80% di siklus 2.

Refleksi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus ini menunjukkan hasil siklus yang lebih baik, kelebihan dihitung melalui rumus:

$$K = \frac{n}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{16}{20} \times 100\%$$
$$= 80\%$$

Faktor-faktor keberhasilan pada siklus 2 ini dapat dicapai karena:

1. 80% anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran.
2. Anak menjadi berani tampil dan berani mengungkapkan imajinasinya ketika bermain peran.
3. Anak mampu memainkan beberapa macam peran dengan baik.
4. Anak aktif dalam pembelajaran karena mempunyai minat yang besar pada kegiatan bermain peran.
5. Anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan pada kegiatan bermain peran.

Dengan demikian berdasarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain peran yang dimulai dengan siklus 1 hingga siklus 2 telah menunjukkan terjadinya perbaikan proses pembelajaran, terbukti dari hasil observasi oleh teman sejawat bahwa pada pra perbaikan jumlah anak yang

mencapai indikator hanya 8 orang sedang pada siklus 1 ada kenaikan menjadi 10 orang dan pada siklus 2 anak yang mencapai indikator sebanyak 16 orang.

Secara umum hasil belajar yang terlihat dari kedua siklus ini adalah adanya peningkatan kemampuan berbicara anak. Hal ini terbukti dari hasil perbandingan antara pra perbaikan dengan setelah perbaikan. Keberhasilan perbaikan ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus 1 dan siklus 2, yaitu 50% meningkat menjadi 80%. Dengan demikian terjadi kenaikan sebagai berikut dari siklus 1 ke siklus 2 kenaikannya 30% ($80\%-50\% = 30\%$)

Tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus 1 adalah 50% anak aktif mengikuti pembelajaran, sedangkan pada siklus 2 anak berhasil 80%. Jika kedua siklus tadi dibandingkan maka siklus 2 lebih berhasil dari siklus 1, maka pada siklus 2 terdapat keunggulan-keunggulan sebagai berikut: 1) menunjukkan rata-rata anak tertarik pada kegiatan bermain peran; 2) anak menjadi berani tampil dan dapat mengungkapkan imajinasinya dalam bermain peran; 3) anak mampu memainkan beberapa peran dengan baik; 4) anak terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas; 5) anak dapat melaksanakan kegiatan dengan menyenangkan melalui bermain peran.

Melihat hasil dari penelitian tindakan kelas ini, maka dapat dikatakan metode bermain peran ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan kemampuan berbicara dan berbahasa. Namun harus diperhatikan dalam penyediaan alat bermain peran haruslah yang dapat menarik minat anak, walaupun alat atau media tersebut dalam bentuk yang paling sederhana sekalipun.

Sehingga untuk menerapkan metode ini perlu diperhatikan hal-hal

sebagai berikut antara lain: 1) kesiapan guru dalam penguasian metode yang akan digunakan; 2) ketersediaan media; 3) kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Berdasarkan hasil belajar secara klasikal individual dan kelompok serta pencapaian indikator yang ditetapkan maka penelitian ini masih menyisakan permasalahan, untuk itu penelitian tindakan kelas ini perlu ditindaklanjuti.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa Kelas I SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi.
2. Daya serap siswa terhadap pembelajaran rata – rata tinggi yang mencapai 50% pada siklus pertama, dan 80% pada siklus kedua

B. Saran

1. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran perlu terus ditingkatkan mengingat cukup signifikan terhadap hasil belajar anak.
2. Guru hendaknya menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan berbicara , dan seharusnya guru lebih kreatif dalam menciptakan baragam media dan kegiatan sesuai dengan situasi dan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDIT Fitrah Hanniah Cibitung Kabupaten Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhanuddin Yasin dan Syahbuddin AR. (2002). **Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Efektif Perbaikan Mata Pembelajaran dan Prestasi Siswa).** Malang: UNM dan Dinas Pendidikan Provinsi NAD serta UNSYIAH.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2003). **Pedoman Teknis Pelaksanaan Classroom Action Research (CAR) Edisi Revisi.** Jakarta: Depdiknas, Ditjen Dikdasmen Ditektorat SLTP.
- Depdiknas (2004) *Kurikulum Pedoman Penyusunan Silabus* Jakarta : Depdiknas
- Dhieni Nurbiana. dkk. (2005) *Metode Pengembangan Bahasa* Jakarta : Universitas Terbuka
- FX. Soedarsono. (1996/1997). **Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian Kedua: Rencana, Desain dan Implementasi.** Ditjen Dikti Depdiknas, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Bagpro Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Pengelola Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, Unit Kendali Mutu Penelitian Sekolah Dasar di IKIP Yogyakarta.
- I.G.A.K Wardani, Kuswaya Wihardit dan Noehi Nasution. (2003). **Penelitian Tindakan Kelas.** Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kadiawarma, (1990). **Penelitian Tindakan Kelas (PTK),** Dari Kelas Kami Untuk Kelas Anda. Bandung: Program Pasca Sarjana UPI.
- Noeng Muhamad. (1996/1997). **Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian Keempat: Analisis dan Refleksi.** Ditjen Dikti Depdiknas, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Bagpro Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Pengelola Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, Unit Kendali Mutu Penelitian Sekolah Dasar di IKIP Yogyakarta.
- Pendidikan Tenaga Akademik Bagpro Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Pengelola Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, Unit Kendali Mutu Penelitian Sekolah Dasar di IKIP Yogyakarta.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). **Metode Penelitian Tindakan Kelas.** Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), hal:180
- Sumarno, (1996/1997). **Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian Ketiga: Pemantauan dan Evaluasi.** Ditjen Dikti Depdiknas, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Bagpro Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Pengelola Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, Unit Kendali Mutu Penelitian Sekolah Dasar di IKIP Yogyakarta.
- Suwarsih Madya. (1994). **Panduan Penelitian Tindakan Kelas.** Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Suyanto. (1996/1997). **Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagian Kesatu: Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).** Ditjen Dikti Depdiknas, Proyek Pendidikan Tenaga Akademik Bagpro Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Unit Pengelola Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, Unit Kendali Mutu Penelitian Sekolah Dasar di IKIP Yogyakarta.
- The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efesien*, (Yogyakarta : Pusat Kemajuan Studi, 1985), hal:20
- TIM MKKD, *Pengantar Pendidikan Bagian II*, (Surabaya: Departemen Pendidikan Dan

Kebudayaan Insitut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,1995) hal:286

Tim PKP PG-PAUD (2009) *Panduan Kemampuan Kemampuan Mengajar Profesional* Jakarta : Universitas Terbuka

Ummi Kulsum, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Surabaya: Kashko,2006),463.