

PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI METODE BERMAIN PERAN MAKRO PADA ANAK

Fenti Ivana¹, Sutejo², Cutiana Windri Astuti³

¹²³STKIP PGRI Ponorogo

fentyivana@gmail.com

Diterima: 7 Oktober 2021, **Direvisi:** 15 November 2021, **Diterbitkan:** 10 Desember 2021

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan siswa TK untuk mengungkapkan cerita dengan menggunakan kata ganti: aku, saya, kamu, dia. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode bermain peran makro terhadap kemampuan bercerita siswa Jannatun Na'im RA Muslimat 016 Mayak Tonatan Ponorogo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi yang mengacu pada lembar penilaian observasi dan dokumentasi yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan cerita dengan menggunakan kata ganti: aku, saya, kamu, dia. Pada siklus I diperoleh persentase hasil belajar sebesar 55,5 % dan siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 83,3 %. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahwa metode bermain peran makro terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak.

Kata kunci: Kemampuan Bercerita; Bermain Peran Makro; PAUD

Abstract

The background of this research is the lack of kindergarten students' ability to express stories using pronoun: I, we, you, he or she. This research aims to know the effectiveness of macro role play method on students' storytelling ability in Jannatun Na'im RA Muslimat 016 Mayak Tonatan Ponorogo. This research used Classroom Action Research (CAR). It was done in two cycles. Every cycle consisted of planning, acting, observing and reflecting. The technique of collecting data used observation referring to the observation evaluation sheet and documentation of teaching learning process. The data was analyzed using qualitative descriptive technique. The research result showed that the application of macro role play method can increase students' ability to express stories using pronoun: I, we, you, he or she. The first cycle percentage was 55, 5% and the second cycle was 83, 3%. From the research result can be concluded that macro role play method was effective to increase students' storytelling ability.

Keywords: Storytelling Competence; Macro Role Play; Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan kecerdasan selanjutnya sehingga masa ini disebut masa emas atau sering dikenal dengan istilah *golden age* (Arkam & Mulyono, 2020; Arifin, 2016; Arkam & Mustikasari, 2021). Pendidikan pra sekolah adalah salah satu usaha dalam memberikan rangsangan pada anak dan hasil yang dicapai akan berlanjut pada kehidupannya mendatang (Novitasari & Wulandari, 2021:62). Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini diharapkan dapat berjalan secara optimal sehingga menjadi generasi pekerja keras dan memiliki ketahanan mental. Ketahanan mental ini ditandai dengan kemampuan individu dalam menghadapi berbagai masalah dan mampu menyelesaikannya dengan baik. Individu satu dan lainnya harus mampu bertahan dan tetap eksis dalam segala keadaan (Arkam & Mulyono, 2020:180).

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini yang efektif akan mampu menghasilkan generasi yang tangguh. Hal-hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu penekanan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada konsep bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar). Selain itu, pemberian memotivasi kepada anak juga sangat diperlukan, bagaimana anak yang ragu menjadi yakin, anak yang malu menjadi percaya diri, dan anak yang penakut akan lebih berani karena motivasi-motivasi yang sudah diberikan kepada mereka (Lestari & Mulyono, 2021:6). Demikian pula model pembelajaran untuk anak prasekolah perlu disesuaikan dengan masa perkembangan anak yang masih didominasi oleh bermain sebagai wahana transmisi pengetahuan. Salah satu metode yang tepat digunakan dalam melaksanakan pendidikan untuk

membangun integritas karakter adalah melalui bermain (Wulandari & Hurustyanti, 2016:22; Ramadhani & Wulandari, 2021; Ningsih & Novitasari, 2021).

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini sebagai bekal calon generasi mendatang adalah kreativitas berbahasa lisan. Pada periode tidak sadar, anak-anak menyerap suara, kata-kata, dan tata bahasa, bahasa, dari lingkungannya. Anak-anak belajar bahasa tanpa terlalu memikirkannya. Periode ini terjadi dari hingga termasuk tahun tiga bulan hingga tiga tahun. Sementara itu, antara usia tiga dan enam tahun, anak-anak secara sadar mempelajari bentuk-bentuk tata bahasa baru (Mustikasari & Astuti, 2020:69).

Berkaitan dengan hal ini menurut pendapat Wahyudi dan Damayanti (2005:45) menyatakan bahwa kreativitas berbahasa anak meliputi kemampuan berkomunikasi, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Sedangkan berbicara adalah suatu bentuk bahasa dimana kata-kata atau suara digunakan untuk menyampaikan maksud (Hurlock, 1978:176).

Pada dasarnya bahan-bahan pendidikan yang mengandung makna tertentu punya kecenderungan untuk lebih mudah diingat, maka proses pembelajaran di TK lebih sering menggunakan simbol dan sejenisnya. Hal ini disebabkan karena anak memiliki dunianya sendiri yang sering disebut dunia bermain yang penuh imajinasi. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) RA Muslimat NU 016 Mayak Tonatan Ponorogo edisi revisi tahun 2013, pada aspek pengembangan bahasa kelompok B (5-6 tahun) tercantum nomor indeks Indikator 8.1.2 yaitu "Bercerita menggunakan kata ganti: aku, saya, kami, kamu, kalian, dia, mereka". Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan hari Sabtu tanggal 3 Mei 2019 di kelas Jannatun Na'im RA Muslimat

NU 016 Mayak Tonatan Ponorogo ditemukan masalah bahwa hasil belajar siswa dalam materi pengembangan bahasa indikator 8.1.2 “Ber cerita menggunakan kata ganti: aku, saya, kami, kamu, kalian, dia, mereka” masih kurang maksimal sehingga tidak memenuhi kompetensi yang diharapkan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bercerita adalah dengan metode bermain peran makro. Adapun bermain peran makro adalah bermain peran sesungguhnya, dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Bermain peran seringkali disebut permainan pura-pura yaitu bentuk bermain aktif melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain dari yang sebenarnya (Hurlock, 1978:329). Bermain peran juga disebut bermain simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran ada dua yaitu bermain peran besar (makro) dan bermain kecil (mikro). Kegiatan bermain peran makro ini menjadi alternatif aktivitas yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan bercerita anak menggunakan kata ganti: aku, saya, kami, kamu, kalian, dia, mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran makro terhadap kemampuan bercerita siswa kelas Jannatun Na'im RA Muslimat 016 Mayak Tonatan Ponorogo pada semester genap tahun pelajaran 2018-2019.

METODE

Penelitian ini menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan alur penelitian berupa siklus yang terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2010:3). Menurut

Salahudin (2015:26), *Classroom Action Research (CAR)* mencerminkan langkah-langkah yang telah diambil guru sebagai peneliti, mulai dari perencanaan hingga evaluasi langkah-langkah kelas yang sebenarnya, seperti kegiatan pendidikan dan pembelajaran untuk memperbaiki kondisi belajar. Ini adalah survei yang secara sistematis dilakukan di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat NU 016 Mayak yang beralamat di Jl. Sekar Harum No. 07 kelurahan Tonatan Kecamatan Ponorogo. Siswa RA Muslimat NU 016 Mayak kelompok B dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas Jannatul Firdaus dan kelas Jannatun Na'im yang masing-masing kelas terdiri dari 36 orang anak.

Subyek penelitiannya adalah siswa kelompok B kelas Jannatun Na'im. Dengan demikian peneliti hanya memiliki satu subyek penelitian yang diukur dua kali, yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Siswa yang diteliti berjumlah 36 orang anak terdiri dari 21 laki-laki dan 15 perempuan. Populasi bersifat homogen yaitu anak mempunyai kemampuan rata-rata sama dalam hal penguasaan bahasa dan tingkah laku dalam berkomunikasi secara lisan. Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan bercerita bagi siswa menggunakan kata ganti aku, saya, kami, kamu, kalian, dia, mereka. Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa sangat diperlukan sehingga siswa mampu bercerita untuk mengungkapkan perasaannya kepada orang lain dengan lancar. Siswa mampu memahami penggunaan kata ganti aku, saya, kamu dan lain-lain dengan metode belajar bermain peran makro.

Pelaksanaan kegiatan penelitian menggunakan daftar cek, yaitu daftar yang digunakan sebagai penolong untuk mencatat setiap faktor secara sistematis. Adapun daftar cek yang digunakan adalah: (1) kemampuan komunikasi dengan lawan main,

(2) kemampuan akting, dan (3) kemampuan dalam menggunakan kata ganti (aku, saya, kamu).

Sistem skor dibuat untuk mengetahui kemampuan siswa. Jika siswa mampu melaksanakan 3 aktivitas maka masuk kategori MKSB (Memenuhi Kompetensi Sangat Baik). Jika siswa hanya mampu melaksanakan 2 aktivitas maka masuk kategori SMK (Sudah Memenuhi Kompetensi). Jika siswa hanya mampu melaksanakan 1 aktivitas maka masuk kategori MMK (Mulai Memenuhi Kompetensi). Dan Jika siswa tidak mampu melaksanakan aktivitas sama sekali maka masuk kategori BMK (Belum Memenuhi Kompetensi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, setiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2019 dengan tema belajar “Cita-cita” dan pokok bahasan “Polisi”. Adapun pelaksanaan siklus I dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), menyiapkan alat kegiatan pembelajaran yaitu baju seragam polisi, menyiapkan instrumen penilaian, menyiapkan lembar perekam proses pengumpulan data. Pelaksanaan Tindakan: Guru memberikan materi melalui cerita seorang polisi, kemudian

meminta seluruh siswa menirukan salah satu tokoh dalam cerita sebagai polisi dan sebagian lagi berperan sebagai pengguna jalan. Setelah selesai, anak-anak maju satu persatu untuk menceritakan kembali apa yang sudah diperankan. Kedua, Guru mengamati dan menilai kemampuan komunikasi anak dengan lawan main, kemampuan akting, dan kemampuan dalam menggunakan kata ganti (aku, saya, kamu, dia) saat menceritakan kembali apa yang sudah diperankan.

Refleksi pada siklus I dengan ketuntasan pencapaian hasil belajar yang diperoleh adalah 55,5 %. Hal ini berarti belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2019 dengan tema belajar “Pekerjaan” dan pokok bahasan “Pedagang di pasar”. Adapun langkah-langkah pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, hanya berbeda pada alat kegiatan pembelajaran yaitu seperangkat peralatan pedagang. Pada siklus II ketuntasan pencapaian hasil belajar yang diperoleh adalah 83,3 %. Dari hasil yang dicapai dapat disimpulkan bahwa prosentase ketuntasan sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) IGRA Ponorogo.

Perbandingan dua siklus data penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Profil hasil penelitian

Kategori keberhasilan	Pelaksanaan	Jumlah	Persentase
MKSB	Siklus I	10	27,7
	Siklus II	17	47,2
SMK	Siklus I	10	27,7
	Siklus II	13	36,1
MMK	Siklus I	16	44,5
	Siklus II	6	16,7
BMK	Siklus I	0	0
	Siklus II	0	0

Data pada profil penelitian tersebut diolah ke dalam data ketuntasan belajar siswa. Kategori MKSB dan SMK dinilai sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun kategori MMK dan BMK dinilai belum memenuhi KKM.

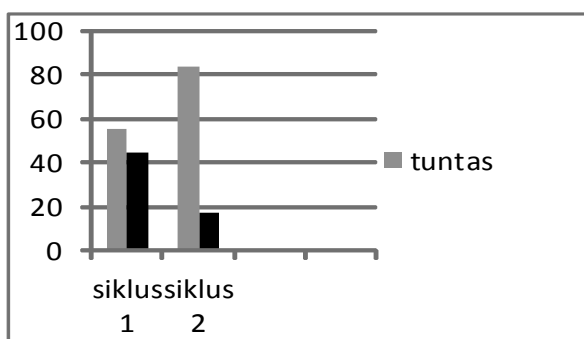
%. Oleh karena itu, dilanjutkan dengan siklus II untuk menyempurnakan siklus I.

Perbaikan yang terjadi pada siklus II adalah sebelum anak-anak praktik bermain peran, maka terlebih dahulu guru memberikan gambaran yang jelas tentang tokoh pedagang

Tabel 2: Perbandingan hasil penelitian

Kategori keberhasilan	Pelaksanaan	Jumlah	Prosentase
Tuntas	Siklus I	20	55,5
	Siklus II	30	83,3
Belum tuntas	Siklus I	16	44,5
	Siklus II	6	16,7

Jika disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Berdasarkan hasil dari pengamatan pada pelaksanaan tindakan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui perubahan-perubahan baik dari kemampuan bercerita anak, terutama dalam penggunaan kata ganti aku, saya, kamu dan dia. Pada siklus I, dalam bermain peran makro anak masih belum mampu dan belum memahaminya dengan baik. Dari hasil pengamatan ditemukan masih ada gerakan-gerakan sederhana yang belum dapat diekspresikan dengan baik. Hal ini disebabkan karena faktor anak-anak masih belum memahami apa yang dimaksud dengan peran sehingga masih cenderung bingung untuk berekspresi. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas Jannatun Na'im hanya 55,5

yang akan dimainkan. Kemudian guru mengatur tempat dan alat-alat yang akan dipakai dalam bermain peran sehingga seolah-olah anak-anak berada di pasar yang sesungguhnya. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan tingkat ketuntasan belajar siswa kelas Jannatun Na'im sudah mencapai 83,3 %. Hal ini berarti sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh Ikatan Guru Raudhatul Athfal (IGRA) kabupaten Ponorogo yaitu sebesar 70 %.

Dari hasil data di atas menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sampai siklus II, dimana ketuntasan belajar dari 55,5 % menjadi 83,3 %. Hal ini berarti bahwa bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak kelompok B kelas Jannatun Na'im RA Muslimat NU 016 Mayak Tonatan Ponorogo. Anak memerankan tokoh-tokoh tertentu yaitu tokoh polisi di siklus I dan tokoh pedagang di siklus II. Bermain peran makro yang sifatnya kerjasama dua anak atau lebih, akan menghasilkan interaksi antara anak dengan teman mainnya sehingga dapat menambah kosakata yang dimiliki anak. Kegiatan bermain peran makro memiliki pengaruh yang baik terhadap

terhadap kualitas bermain peran. Senada dengan pendapat Ismail (2009) menyatakan bahwa bahwa manfaat yang dapat diambil dari bermain peran ini adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu anak belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain.

Hal lain yang didapat anak yaitu memperoleh rasa senang dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri. Perkembangan bahasa akan meningkat ketika anak mendengar informasi baru dari teman mainnya, sehingga perbendaharaan kosakata anak semakin banyak. Bermain peran sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dikelompok B kelas Jannatun Na'im RA Muslimat NU 016 Mayak Tonatan Ponorogo menghasilkan kesimpulan bahwa metode bermain peran makro terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar dari siklus I sampai siklus II, dimana ketuntasan belajar dari 55,5% menjadi 83,3%. Anak memerankan tokoh-tokoh tertentu yaitu tokoh polisi di siklus I dan tokoh pedagang di siklus II. Bermain peran makro yang sifatnya kerjasama antara dua anak atau lebih akan menghasilkan interaksi yang positif sehingga dapat menambah kosakata yang dimiliki anak.

REFERENSI

Arifin, A. 2016. Recognizing the Students' Intelligences Earlier. *Deiksis*, 8(3), hal. 217-225. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/deiksis.v8i03.691>

Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arkam, R. & Mulyono. 2021. Bentuk Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini Bebas Local Wisdom di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), hal. 1-6. DOI: <https://doi.org/10.31326/jcpcpaud.v3i1.626>

Arkam, R. & Mulyono. 2020. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Berbasis Kearifan Lokal di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), hal. 179-184. DOI: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v12i2.1106>

Arkam, R. & Mustikasari, R. 2021. Pendidikan Anak menurut Syaikh Muhammad Syakir dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), hal. 17-24. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/45/51>

Hurlock E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Ismail, A. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media

Lestari, E. & Mulyono. 2021. Upaya Pendidik dalam Menumbuhkan Aktualisasi Diri Peserta Didik TK Mardisiwi di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 1-8. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Ningsih, N. V. & Novitasari, L. 2021. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 44-50. Diakses secara online dari <https://>

jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/40/47

- Novitasari, L. & Wulandari, R. S. 2021. Integrasi Nilai Karakter melalui Desain Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Usia Dini. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), hal. 62-77. DOI: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1254>
- Mustikasari, R. & Astuti, C. W. 2020. Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa Sastra dan Pengajaran*, 9(1), hal. 64-75. DOI: <https://doi.org/10.35194/alinea.v9i1.839>
- Ramadhani, E. A. & Wulandari, R. S. 2021. Pengaruh Permainan Jepit Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal. 25-33. Diakses secara online dari <https://jurnal.lppmstkipponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/44/50>
- Salahudin, A. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wahyudi, D. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Pra Sekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, R. S. & Hurustyanti, H. 2016. *Character Building* Anak Usia Dini Melalui Optimalisasi Fungsi Permainan Tradisional Berbasis Budaya Lokal. *Journal Indonesian Language Education and Literature*, 2(1), hal. 64-75. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v2i1.988>