

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Belajar

1. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme ini dipelopori oleh para ahli yang terkenal yaitu Piaget dan Vigotsky. Menurut Wina Sanjaya (2005: 118) “konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman”. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang di amatinnya.

Pendapat lain juga dikatakan oleh Lev Vygotsky dalam Sujiono (2013:60) berpendapat bahwa pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Sehingga untuk membangun pengetahuan yang luas diperlukan sedikit demi sedikit pengetahuan yang baru untuk melingkupi pengetahuan yang pernah diperoleh.

Kesimpulannya tingkah laku merupakan pembentukan dari pembiasaan yang terus menerus diulang yang diperoleh dari pengalaman anak yang memberikan pengetahuan baru bagi anak. Oleh karena itu pengalaman

memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Ketika keterampilan berbicara anak belum dikuasai maka anak tersebut harus terus diberikan motivasi dan bimbingan, karena keterampilan berbicara anak diperoleh dari usahanya sendiri yang dibantu oleh keluarga dan orang terdekat dengan cara diberikan kesempatan sebesar-besarnya untuk anak praktek berbicara, juga mendapatkan model yang baik untuk ditiru agar anak mempunyai kepercayaan saat berbicara.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Karena pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidaklah sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk perkembangan dan pertumbuhan tersebut. Jika anak diberikan stimulus yang intensif, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Bab 1 Pasal 1 Butir 14) bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa (1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan jalur informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosia emosional (sikap dan perilaku serta beragam), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan membantu anak menggali potensi, kemampuan dan

keterampilannya sedini mungkin. Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak sejak usia lahir sampai dengan usia enam tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan hebat, sehingga sangat diperlukan pemberian pendidikan dan stimulus yang tepat serta intensif untuk mencapai optimalisasi pada semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan meliputi bahasa, kognitif, sosial emosional, kemampuan fisik dan aspek spiritual.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, dan moral serta tidak sama dengan karakteristik orang dewasa. Anak merupakan makhluk unik yang kaya akan fantasi dan imajinasi.

Menurut Aisyah (2008: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain: a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial.

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab,

maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan.

Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak dapat belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak-anak akan dijauhi oleh teman-temannya. Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Usia dini yaitu dari anak lahir sampai dengan usia 6 tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, disamping itu mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi.

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini berbeda dengan prinsip-prinsip perkembangan fase kanak-kanak terakhir dan seterusnya.

Menurut Bredekamp dan Coople dalam Aisyah (2008:1.17-1.23) menjelaskan bahwa prinsip perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain,
2. Perkembangan motorik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif anak terjadi dalam suatu urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan,
3. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antara anak dan bidang pengembangan dari diri anak,
4. Anak adalah pembelajar yang aktif yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial dan pengetahuan yang diperolehnya,
5. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.

4. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa yang penting dan perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Masa usia dini merupakan masa yang sangat pesat dan fundamental. Dimana periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek aspek perkembangan anak usia dini antara lain:

1. Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus. Otot kasar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-

gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, mengikat tali sepatu dan menggunting. Dengan berbagai kegiatan pembelajaran seperti melipat, menggunting kertas, dapat melatih motorik halus pada jari tangan anak. Hal ini sangat bermanfaat untuk melatih jari anak agar bisa memegang pensil dan belajar menulis kelak.

Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit dan lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan dalam membentuk pengenalan secara umum yang bersifat mental dan ditandai dengan representasi atau obyek ke dalam gambaran mental seseorang baik dalam bentuk simbol, tanggapan, ide atau gagasan. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu

berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

3. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang perlu dikuasai anak. Ketidakmampuan anak berkomunikasi secara baik karena keterbatasan menangkap pembicaraan anak lain atau tidak dapat menjawab dengan benar akan menghambat perkembangan anak. Anak dapat mengekspresikan kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan teman-teman sebayanya dan orang dewasa.

4. Perkembangan Sosial-Emosional

Perkembangan sosial emosional merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain dan perasaan yang diungkapkan anak melalui wajah atau tindakan.

C. Aktivitas Bermain

1. Pengertian Aktivitas Bermain

Usia dini merupakan masa bermain, dimana anak dapat berekspresi dengan leluasa tanpa beban. Kegiatan yang dilakukan anak tidak semata-mata hanya sekedar bermain, namun dalam bermain anak dapat memperoleh pengetahuan baru tentang dunia disekitarnya.

Setiap anak memiliki aktivitas bermain yang berbeda-beda. Aktivitas ini memiliki pengaruh pada kegiatan yang dilakukan setiap anak. Aktivitas yang dilakukan dapat berupa kegiatan jasmani maupun rohani.

Anak usia dini tidak lepas dari segala aktivitas yang berkaitan dengan tumbuh kembangnya. Hal ini dikarenakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan anak merupakan salah satu faktor penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki oleh anak.

Adapun pengertian aktivitas menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* yakni kegiatan atau keaktifan. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah (2008:38) bahwa aktivitas berarti kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas.

Sedangkan menurut Sriyono dalam Rosalia (2005:2) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Selanjutnya mengenai pengertian bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, terutama bagi anak usia dini yang memang sedang berada dalam masa bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Menurut Piaget dalam Sujiono (2007:178-179), “bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru”.

Dengan kata lain dengan bermain, tentunya akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dengan mengeksplorasi segala hal yang ada disekitarnya. Sedangkan menurut Emmy Budiarti dalam Noorlaila (2010:37) menjelaskan bahwa bermain

adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (*inheren*) dalam diri anak

Semua anak senang bermain, setiap anak menikmati permainannya tanpa terkecuali. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pada umumnya anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimana pun mereka memiliki kesempatan.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Menurut Semiawan dalam Hartati (2005: 85) “bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”

Sedangkan menurut Mayesty dalam Sujiono (2013: 34) “memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi di mana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berekreasi, dan belajar secara menyenangkan”

Hal ini sejalan dengan Catron dan Allen dalam Sujiono (2013:35) yang mengemukakan bahwa “bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya”

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain

merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Melalui bermain anak dapat berimajinasi, bereksplorasi, mengekspresikan perasaannya dan membangun pengetahuan sendiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya.

2. Fungsi Bermain

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia tinggal. Fungsi bermain sangat banyak dan menyangkut tiga ranah dalam psikologi, yaitu fisik-motorik, sosial-emosional, dan kognitif.

a. Fisik-Motorik

Dengan bermain, anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya. Melalui gerakan-gerakan sederhana dalam permainan, anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat.

b. Sosial-Emosional

Bermain akan mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentris, karena anak mulai belajar berosialisasi. Melalui bermain, anak terbiasa untuk berbagi dengan teman mainnya, bertoleransi, serta mengikuti aturan permainan yang berlaku, sehingga kemampuan sosial anak dapat meningkat.

c. Kognitif

Anak dapat meningkatkan kemampuan berpikir/kognitifnya melalui bermain menyatakan bahwa permainan memiliki fungsi mengarahkan

pada penemuan, penalaran, dan pemikiran. Dengan bermain, dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi anak, meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, juga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman mengenai objek-objek tertentu seperti: benda dengan permukaan kasar-halus, rasa asam, manis, dan, asin. Ia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa, dan berkomunikasi timbal-balik. Makin usia bertambah, ia pun tertarik untuk memperhatikan sesuatu, memusatkan perhatian dan mengamati, misalnya ketika diperlihatkan buku-buku bergambar.

Beberapa nilai dan ciri penting dari bermain dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. Nilai dan ciri penting tersebut antara lain adalah:

- 1) Bermain memiliki berbagai arti. Pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki unsur resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar berjalan sendiri, atau naik sepeda sendiri atau berenang, ataupun meloncat. Betapa pun sederhana permainannya, unsur resiko itu selalu ada.
- 2) Unsur lain adalah pengulangan. Dengan pengulangan, anak memperoleh kesempatan mengkonsolidasikan ketrampilan yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan berbagai nuansa yang berbeda. Sesudah pengulangan itu berlangsung, anak dapat meningkatkan ketrampilannya yang lebih kompleks. Melalui

berbagai permainan yang diulang, ia memperoleh kemampuan tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

- 3) Fakta bahwa aktivitas permainan sederhana dapat menjadi kendaraan (*vehicle*) ke arah permainan yang kompleks, dapat dilihat dan terbukti saat mereka menjadi remaja.
- 4) Melalui bermain anak secara aman dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, contoh: ia bisa bermain peran sebagai ibu atau bapak yang galak, atau sebagai bayi atau anak yang mendambakan kasih sayang. Di dalam semua permainan itu ia dapat menyatakan rasa benci, takut, dan luapan emosional lainnya.

3. Tujuan Bermain

Dalam kajian ini yang menjadi fokus adalah anak, sehingga tujuan bermain adalah agar:

- Anak merasa senang;
- Anak berlatih menggunakan seluruh inderanya;
- Anak aktif melakukan kegiatan;
- Anak belajar bekerjasama, berkomunikasi, dan belajar memecahkan masalah;
- Mengembangkan rasa ingin tahu, harga diri, percaya diri, dan anak belajar mengembangkan nilai-nilai;
- Anak memperoleh pengalaman nyata;
- Anak menuju kemandirian.

4. Jenis Bermain

Jenis-jenis bermain dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis permainan seperti berikut ini:

a) Main sensorimotor atau Fungsional

Kegiatan yang menggunakan gerakan otor kasar dan halus serta mengekspresikan seluruh indra tubuh untuk mendapatkan rasa fungsi indera. Anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungannya. Main sensorimotor penting untuk mempertebal sambungan antar neuron.

b) Main peran atau simbolik

Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. Kemampuan menahan dan dorongan hati dan menyusun tindakan yang sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Melalui pengalaman main peran anak diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan memerankan secara simbolik.

c) Main pembangunan

Kemampuan anak dalam menciptakan, membangun bangunan atau memecahkan masalah seperti menyusun dan membongkar rumah. Membangun bangunan dari pasir, membuat berbagai bentuk dari playdough.

D. Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada disekitar anak yang tujuannya mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap perkembangan yang dilaksanakan. Drama peran adalah kegiatan spontan dan mandiri di saat anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya.

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Menurut Piaget dalam Mayke S (2003: 25-26) bahwa “bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda itu”.

Sedangkan Menurut Stasen Berger dan Garvey dalam Mayke S (2001: 35) bahwa “bermain peran yaitu kegiatan bermain khayal atau pura-pura yang melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya, bermain dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, sekolah-sekolahan, polisi-polisian dan lain-lain”.

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk

berekplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut. Menurut Vygotsky dan Erickson dalam Bambang (2006: 35) bahwa “bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan sebuah permainan dimana anak memerankan tokoh-tokoh sesuai daya khayal dan imajinasinya juga berdasarkan pengalaman siswa dan isi dari pelaksanaan teknik. Melalui bermain peran diharapkan siswa mampu untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain untuk mengurangi beban emosionalnya.

Dengan demikian, anak dapat belajar melalui pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan aspek yang ada dalam dirinya secara optimal. Kegiatan bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan lingkungan sekitar, apakah sikap-sikap yang dimilikinya baik untuk dipertahankan atau harus diubah.

2. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran bermanfaat untuk mendorong anak agar turut aktif dalam pemecahan sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Hal ini selaras dengan yang diungkapkan Surya (2006: 47) manfaat bermain peran yaitu:

1. Mengajarkan pada anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain.
2. Mengajarkan pembagian pertanggungjawaban dan melaksanakannya
3. Mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain
4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok.

Selain itu menurut Mayke S (2001: 58) “bermain peran bermanfaat untuk membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya”.

Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lain adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan

membantu anak dalam mengambil keputusan serta memahami aturan. Bermain peran juga dapat melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana yang dihadapinya.

3. Jenis Bermain Peran

Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Sejalan dengan pendapat Mutiah (2010: 115) “bermain peran terbagi kedalam dua jenis kegiatan yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro”. Jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan bermain peran mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri.

Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan mikro akan memberikan perbedaan tingkat perkembangan sosial emosional pada anak. Bermain peran makro dapat melatih kerja sama pada anak, di dalamnya terjadi interaksi antar pemain sehingga dapat melatih kemampuan bersosialisasi dan melatih emosi anak terhadap lawan/teman mainnya.

Sedangkan bermain peran mikro merupakan awal bermain kerja sama, sehingga peluang anak untuk bekerja sama lebih sedikit. Hal ini disebabkan lawan main anak pada bermain peran mikro lebih sedikit dari pada bermain peran makro. Oleh Erickson dalam Sujiono (2007), yaitu mikro dan makro.

- a) Bermain peran mikro
Anak-anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri.
- b) Bermain peran makro
Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Misalnya peran sebagai dokter, perawat, pasien, dalam sebuah rumah sakit.

4. Tahapan Bermain Peran

Tahapan bermain peran menurut Dodge dan Colker dalam Hamalik (2002: 65) berpendapat bahwa bermain peran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu "*imitative role play, make believe play, socio-drama play*". Tahap pertama adalah bermain meniru. Pada tahapan awal permainan ini, permulannya anak mencoba untuk berakting, berbicara dan berpakaian seperti yang diketahuinya. Anak menggunakan barang-barang untuk obyek sungguhan. Anak meniru kebiasaan orang lain yang dilihatnya pada saat bermain peran. Sebagai contoh berpakaian putih seperti seorang dokter dengan stetoskop menggantung dilehernya.

Tahap kedua bermain pura-pura. Di tahapan ini anak-anak lebih banyak bermain dengan menggunakan imajinasi mereka. Dalam bermain peran ini menggunakan tali sebagai pipa air pemadam kebakaran, atau amplop sebagai dompet sang ibu. Anak juga belajar dengan menggunakan daya khayalnya untuk membuat daya khayalnya dan membuat gerakan sesuai dengan situasinya.

Tahapan ketiga adalah bermain drama. Di tahapan ini anak sudah mengenal teman. Bermain drama membantu anak untuk saling mengenal teman-temannya. Bermain drama merupakan gabungan dari bermain peran, meniru dan bermain pura-pura. Dalam permainan drama membutuhkan dua anak atau lebih. Karena bersifat saling mempengaruhi dan harus berinteraksi satu sama lain, maka bermain drama memerlukan perencanaan. Misalnya satu anak memilih berperan menjadi guru dan anak memilih berperan menjadi guru dan anak yang lain menjadi murid.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran ada tahapan-tahapan yang harus dilalui anak yaitu tahap pertama bermain meniru, tahap kedua bermain pura-pura dan tahap selanjutnya bermain drama. Dimana tahapan-tahapan tersebut dibuat untuk mempermudah pelaksanaan bermain peran. Guru bertindak sebagai pengawas dan fasilitator saat berjalannya kegiatan bermain peran.

5. Langkah Kegiatan Bermain Peran

Langkah bermain dilakukan agar pembelajaran dalam bermain peran berjalan efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah metode bermain peran sebagaimana yang diungkapkan Brown, Lewis, dan Hareleoraf (1985: 337-338) antara lain: *1. set the atmosphere; set the stage for the problem; 2. Set the stage for the problem 3. Select student for roles 4. Role play the situation; and 5. Discuss the presentation.*

Tahap yang pertama adalah menata suasana. Suasana yang informal adalah petunjuknya. Tempatkan anak dalam kerangka pikiran yang

mudah diterimanya. Ajak anak mempelajari tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini, suatu masalah atau peristiwa yang akan diperankan harus didiskusikan oleh seluruh anak dan guru menjelaskan secara garis besar situasi yang akan dimainkannya.

Tahap yang kedua adalah menata lingkungan main. Setelah menentukan masalah yang akan dimainkan, diskusikan dengan anak peran-peran apa saja yang akan diperankan. Selanjutnya, menata lingkungan main sesuai dengan masalah yang akan dimainkan. Kostum dan perlengkapan apa saja yang akan digunakan pun harus dipersiapkan.

Tahap yang ketiga adalah memilih peran untuk anak. Beri arahan pada anak mengenai peran apa saja yang akan dimainkan, dan memberikan kebebasan pada anak untuk memerankan tokoh yang akan dimainkannya sehingga anak dapat berperan sesuai dengan natural. Anak yang telah memilih peran harus mampu meleburkan dirinya dalam peran tersebut dan dapat menyajikannya dengan baik. Kemampuan untuk berpura-pura adalah sangat penting.

Tahap keempat adalah pelaksanaan bermain peran. Ketika kegiatan bermain peran dilaksanakan, anak-anak harus dimotivasi agar tampil dengan spontan dan natural. Apabila permainan anak terlihat agak kacau, guru harus menstimulasi anak.

Tahap yang kelima adalah mendiskusikan penampilan bermain peran. Penampilan anak dalam bermain peran harus dievaluasi. Evaluasi

penampilan tersebut dilakukan oleh seluruh anak/pemain untuk menarik kesimpulan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai serta dipahami oleh anak dari penampilan yang telah dimainkan.

Langkah bermain peran juga dikemukakan oleh Djamarah (2005: 238). Ada lima langkah dalam bermain peran yaitu: (1) penentuan topik, (2) penentuan anggota pemeran, (3) mempersiapkan peranan, (4) latihan singkat dialog, (5) pelaksanaan permainan peran. Berdasarkan pendapat tersebut ada hal yang mungkin tidak terlalu dibutuhkan dan dapat disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini.

E. Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Perkembangan bahasa merupakan aspek perkembangan yang penting untuk dikuasai. Bahasa terdiri dari bahasa lisan dan bahasa tertulis. Bahasa lisan merupakan unsur penting dalam interaksi atau sosialisasi. Berbicara merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting disamping tiga keterampilan bahasa lainnya, yaitu membaca, menulis dan menyimak.

Menurut Yudha dan Rudhyanto (2005: 7) “Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial – emosional, kognitif, dan afektif (nilai – nilai moral)”. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara keterampilan dengan perkembangan kemampuan keseluruhan anak. Keterampilan anak tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan pada anak yaitu:

keturunan, makanan, intelegensi, pola asuh, kesehatan, budaya, ekonomi, sosial, jenis kelamin dan rangsangan dari lingkungan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1180) keterampilan adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas. Kemampuan sendiri memiliki arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.

Suhartono dalam Tarigan (2005: 20) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi–bunyi artikulasi atau kata–kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005: 165) berbicara adalah beromong, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksudkan. Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kecakapan anak dalam menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan kepada orang-orang yang ada disekitarnya untuk melakukan sosialisasi dan komunikasi dalam penyesuaian pribadi anak, karena berbicara sendiri merupakan bentuk komunikasi yang sangat efektif dan paling luas penggunaannya.

2. Aspek-Aspek Keterampilan Berbicara

Kemampuan berbicara merupakan pengungkapan diri secara lisan. Unsur-unsur kebahasaan yang dapat menunjang keterampilan berbicara diungkapkan oleh Djiwandono dan Dhieni dalam Halida (2011: 6) yaitu unsur kebahasaan, unsur non-kebahasaan, dan unsur isi.

Unsur kebahasaan meliputi: (1) Pengucapan lafal yang jelas, (2) Penerapan intonasi yang wajar, (3) Pilihan kata, (4) Penerapan struktur/susunan kalimat yang jelas. Sedangkan unsur non-kebahasaan meliputi:

a. Keberanian

Yaitu dalam mengemukakan pendapat, seperti anak mampu menceritakan pengalaman yang dialaminya.

b. Kelancaran

Lancar dalam berbicara sangat ditunjang oleh penguasaan materi/bahan yang baik. Penguasaan kosakata juga akan membantu dalam penguasaan materi pembicaraan.

c. Ekspresi/gerak tubuh

Ekspresi tubuh sangat diperlukan dalam menunjang keefektifan berbicara. Arti pembicaraan tersebut dapat dipahami melalui ekspresi tubuh yang ditunjukkan pembicara

Unsur isi dalam pembicaraan merupakan bagian yang lebih penting. Tanpa isi yang diidentifikasi secara jelas, pesan yang ingin disampaikan melalui kegiatan berbicara juga tidak akan tersampaikan secara jelas, dalam aspek isi dari berbicara terdiri dari kerincian dan kejelasan dalam menyampaikan isi dari pembicaraan.

Senada dengan pendapat Djiwandono dalam Halida (2011) mengungkapkan bahwa aspek keterampilan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan dan aspek nonkebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi keterampilan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; pilihan kata; dan ketepatan sasaran pembicaraan. Sedangkan aspek nonkebahasaan meliputi sikap tubuh; kesediaan

menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara; relevansi, penalaran, dan penguasaan terhadap topik tertentu.

Hal serupa diungkapkan oleh Hurlock (1978:185) bahwa keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu:

a. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

b. Pengembangan Kosakata

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosakata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

c. Pembentukan Kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai aspek keterampilan berbicara dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara terdiri dari beberapa aspek penting yang dapat dilihat saat anak melakukan pembicaraan dengan orang-orang disekitarnya yang mana aspek tersebut yaitu pengucapan, pengembangan kosakata dan pembentukan kalimat.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam diri maupun dari luar. Menurut Hurlock (1978:185) keterampilan berbicara dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

a. Persiapan Fisik untuk Berbicara,

- b. Kesiapan Mental untuk Berbicara,
- c. Model yang Baik untuk ditiru,
- d. Kesempatan untuk Berpraktek,
- e. Motivasi,
- f. Bimbingan.

Ungkapan lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara dikemukakan oleh (Rahayu, 2007:216) yang terdiri dari beberapa hal, yaitu:

1. Gaya Berbicara, secara umum gaya bicara ditandai dengan tiga ciri, yaitu:
 - a. Gaya Ekspresif, gaya bicara ekspresif ditandai dengan spontanitas, lugas, gaya ini digunakan saat mengungkapkan perasaan, bergurau, mengeluh, atau bersosialisasi.
 - b. Gaya Perintah, gaya ini menunjukkan kewenangan dan bernada memberikan keputusan.
 - c. Gaya Pemecahan Masalah, gaya ini bernada rasional, tanpa prasangka, dan lemah lembut.
2. Metode Penyampaian
Metode penyampaian ini terdiri dari: (1) penyampaian mendadak; (2) penyampaian tanpa persiapan; (3) penyampaian dari naskah; dan (3) penyampaian dari ingatan.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya persiapan fisik untuk berbicara, model yang baik untuk ditiru, adanya kesempatan untuk berpraktek, adanya motivasi dan juga bimbingan yang dapat membuat anak merasa lebih percaya diri saat berbicara. Dan melalui bermain peranlah anak dapat menemukan kesempatannya untuk berpraktek.

F. Penelitian yang Relevan

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siska dalam *Jurnal ISSN 1412-565X* . No. 2 (2011) mengenai penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran makro cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah digunakan dan sangat menarik. Dalam bermain peran makro ini, anak dapat terlibat aktif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui tokoh yang dipilih untuk diperankan.

- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ambar Puspawerdini tahun 2011 dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak TK Pelita Ibu Cirebon Kelompok B1 tahun ajaran 2010-2011” membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

G. Kerangka Pikir

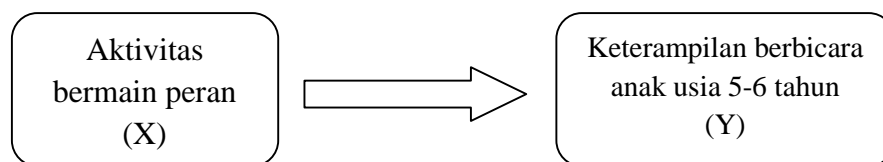
Salah satu kemampuan anak dari lima aspek perkembangan yaitu kemampuan berbahasa anak, dalam perkembangan bahasa anak keterampilan berbicara menjadi salah satu indikator ketercapaian yang telah ditentukan. Keterampilan berbicara ini perlu dilatih dan distimulasi sejak dini.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menstimulus dan memberikan latihan keterampilan berbicara

anak. Aktivitas bermain peran ini mudah dilakukan tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak. Cerita yang disajikan dapat merupakan cerita yang terjadi di lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat lebih memahami alur ceritanya.

Berdasarkan paparan di atas, maka metode dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap salah satu kemampuan anak.

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. H_0 (Hipotesis nol) : tidak ada pengaruh aktivitas bermain peran terhadap keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.
2. H_a (Hipotesis alternatif) : ada pengaruh aktivitas bermain peran terhadap keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.