

**METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI UPAYA
MELAKUKAN KOMUNIKASI DENGAN BAIK
PADA ANAK TK NEGERI 1 KECAMATAN
LONGKALI KABUPATEN PASER TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

Azwar Said

**eJournal Ilmu Komunikasi
Volume 9, Nomor 1, 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN PENERBITAN ARTIKEL EJOURNAL

Artikel eJournal dengan identitas sebagai berikut :

Judul : Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Melakukan Komunikasi Dengan Baik pada Anak TK Negeri 1 Kecamatan Long Kali Kabupaten Paser Tahun Ajaran 2019/2020

Pengarang : Azwar Said

NIM : 1302055208

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

telah diperiksa dan disetujui untuk dionlinekan di eJournal Program Studi Komunikasi Fisip Unmul.

Samarinda, 28 Januari 2021

Pembimbing I,



Hj. Hairunnisa S. Sos., M.M
NIP. 19730515 100604 2 002

Pembimbing II,



Annisa Wahyuni Arsyad, S.IP.M.M
NIDN. 1110068203

Bagian di bawah ini
DIISI OLEH PROGRAM STUDI

Identitas terbitan untuk artikel di atas

Nama Terbitan : eJournal Ilmu Komunikasi	KETUA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
Volume : 9	
Nomor : 1	<u>RINA JUWITA, S.IP., .HR</u>
Tahun : 2021	NIP.19810417 200501 2 001
Halaman : Genap /Genap 180 - 194 (15 H)	

Issn Cetak : 2502-5961

Issn Online : 2502-597X

METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI UPAYA MELAKUKAN KOMUNIKASI DENGAN BAIK PADA ANAK TK NEGERI 1 KECAMATAN LONGKALI KABUPATEN PASER TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Azwar Said¹, Hairunnisa², Annisa Wahyuni Arsyad³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah Mampu menjelaskan dan menganalisis proses komunikasi anak melalui metode play peran dan mampu mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam penggunaan metode bermain peran dalam komunikasi. Fokus penelitian terdiri dari determinisme resipokal, tanpa reinforcement, dan kognisi dan regulasi diri. Hasil dari penelitian ini ialah Keberhasilan penggunaan metode bermain peran ialah sebesar 80%, 20% kegagalan dikarenakan anak-anak usia 4-5 tahun atau kelas A ini masih suka dengan dunianya masing-masing, ada yang sibuk bermain sendiri, sibuk berlari-lari dengan temannya, sibuk mengamati benda-benda mainan yang dibawa dari rumah, dan masih ada anak yang mencari orangtuanya sehingga fokus anak dalam menyimak dan memahami penjelasan guru masih sangat kurang dipahami.

Kata Kunci : *Metode bermain peran, komunikasi*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi di TK Negeri 1 Longkali adalah komunikasi anak yang kurang dapat terlaksana dengan baik. Di TK Negeri 1 Longkali anak mampu memahami dan mampu mewajibkan komunikasi dengan sedikit lebih dari anak yang mengalami kesulitan berkomunikasi. Penggunaan media yang tidak sesuai dapat membuat anak kurang termotivasi dalam belajar sehingga perkembangan komunikasi anak kurang baik.

Metode pembelajaran akan lebih memotivasi anak jika digunakan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Kegiatan role play dapat meningkatkan komunikasi anak dengan teman-temannya, karena anak lebih memahami jika anak berperan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti dari hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di TK Negeri Longkali anak-anak hanya duduk, memperhatikan guru pada saat menjelaskan, mereka hanya meniru, dan melakukan apa yang diperintahkan guru. Dalam hal ini peluang anak untuk aktif dalam belajar akan berkurang. Akibat kurangnya kesempatan diberikan guru kepada anak-anak, akan menyebabkan tingkat komunikasi anak usia dini tidak

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email:

² Staff pengajar dan dosen pembimbing I, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman

³ Staff pengajar dan dosen pembimbing II, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman

dapat berkembang dengan baik dan dapat menyebabkan kurangnya rasa percaya diri karena kurangnya komunikasi dengan orang lain. Hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat sebanyak 9 guru dan 73 siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A sebanyak 26 anak dan kelas B sebanyak 47 anak yang memiliki rata-rata umur kelas A. usia 4-5 tahun dan kelas B 5-6 tahun, dari setiap kelas ada beberapa anak yang sangat pendiam dan ada anak yang hiperaktif. Anak yang hiperaktif cenderung tidak mengikuti apa yang dilakukan guru karena mengikuti imajinasinya sedangkan anak pendiam cenderung cuman melihat dan kurang mau berkomunikasi. Dalam penelitian ini peneliti ingin melakukan penelitian pada anak kelas A, dimana kelas A merupakan anak yang cenderung belum memahami apa yang diajarkan guru, sehingga diperlukan suatu metode yang dapat dipahami anak tersebut.

Kajian ini berkaitan dengan fundamental dalam teori yang dikemukakan oleh R Lovey dalam Araswati (2012: 20) menjelaskan bahwa keterampilan dalam penyajian materi termasuk penggunaan media dan alat keteknikan untuk menarik perhatian siswa, merupakan salah satu ciri belajar yang baik. Dan intinya, komunikasi adalah cara menyampaikan pesan agar orang lain mengerti kita. Berkomunikasi dengan anak merupakan pengalaman yang menyenangkan dan berharga bagi anak ketika komunikasi dilakukan agar informasi yang disajikan dapat dipahami oleh anak. Anak akan belajar menyerap informasi melalui interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Melihat aspek perkembangan kemampuan berkomunikasi itu, anak didik masih banyak yang belum melaksanakan dengan baik. Pendidik atau guru sangat kesulitan menghadapi permasalahan yang terjadi tentang kemampuan berbahasa, maka guru akan mencari solusi atau jalan keluar yang baik. Metode yang digunakan oleh guru dirasa kurang tepat, ada kecenderungan guru sebagai penceramah

Mengingat begitu pentingnya komunikasi dalam menentukan perkembangan anak, maka perlu dicari metode-metode untuk meningkatkan komunikasi pada diri anak. Maka dalam skripsi ini diambil judul METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI UPAYA MELAKUKAN KOMUNIKASI DENGAN BAIK PADA ANAK TK NEGERI 1 KECAMATAN LONGKALI KABUPATEN PASER TAHUN PELAJARAN 2019/2020.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses metode bermain peran sebagai upaya melakukan komunikasi dengan baik pada anak di TK NEGERI 1 KECAMATAN LONGKALI ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah

sebagai berikut :

1. Mampu menjelaskan dan menganalisis proses komunikasi anak dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Mampu mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam penerapan metode bermain peran.

KERANGKA DASAR TEORI

Komunikasi Pendidikan

Komunikasi berasal dari bahasa latin “cum” yang berarti “dengan” dan “bersama dengan”, dan “tidak digunakan” memiliki arti “satu”. Dari kata kedua terbentuklah kata benda *communio*, yang dalam bahasa Inggris menjadi persekutuan dan artinya “kebersamaan, persatuan, persekutuan, persekutuan, relasi, relasi”.

Social Learning

Teori belajar *social learning* oleh Albert Bandura menyatakan bahwa banyak orang belajar perilaku melalui cara peniruan. Pengamat pun terkadang meniru beberapa perilaku melalui pengamatan terhadap model. Teori belajar sosial menjelaskan mengenai bagaimana seseorang dapat mengembangkan kepribadiannya melalui proses pengamatan, melalui proses observasi atau pengamatan terhadap perilaku lain seperti pemimpin atau orang yang dianggap memiliki nilai lebih dibanding dirinya. Istilah yang sering dikenal dalam teori belajar sosial adalah modeling (peniruan).

Bermain

Pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telah; suatu dunia anak-anak (Moeslichatoen, 1996:26).

“Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat atau yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak” (Anggani, 1995:1) dalam Handayani (2012).

Menurut Tedjasaputra (1995:4) tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, Froebel lebih memandang “bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak termasuk keterampilan berbicara”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai bermain, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan dunia anak sebagai wadah untuk mengekspresikan rasa kegembiraan melalui aktivitas bermainnya untuk meningkatkan keterampilan tertentu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif menurut Moleong (2014:6) yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mengatakan pemecahan masalah yang ada saat ini berdasarkan data. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dengan menggunakan metode role playing yang dapat meningkatkan komunikasi pada anak di TK NEGERI 1 KECAMATAN LONGKALI PASER TAHUN 2019/2020.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Pada Anak TK Negeri 1 Kecamatan Longkali Kabupaten Paser yaitu : *social learning*

1. *Determinisme resipokal*: pendekatan yang menjelaskan tingkah laku manusia dalam bentuk hubungan interaksi timbal balik yang terus menerus antara determinan kognitif, behavioral, dan lingkungan.
2. Tanpa *reinforcement* : Orang dapat belajar melakukan sesuatu hanya dengan mengamati dan kemudian mengulang sesuatu yang diamati tadi. Belajar melalui observasi tanpa ada penguatan yang terlibat, nerati tingkah laku ditentukan oleh antisipasi konsekuensi.

Adapun lokasi penelitian adalah di TK Negeri 1 Kecamatan Longkali Kabupaten Paser.

Jenis dan Sumber Data

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, hasil observasi dari suatu objek, serta kejadian atau hasil dari proses pengujian. Dalam menentukan subjek penelitian digunakan teknik *participatory research*. *Participatory research* yaitu keterlibatan aktif antara orang yang memberikan dorongan motivasi (guru) dan orang yang diharapkan dapat mengalami perubahan atau termotivasi (anak). Sebagai langkah pertama penulis memilih *key informan* dan *informan*. *Key informan* dalam penelitian ini yaitu : guru (3 orang) *Informan* dalam penelitian ini yaitu : anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah Singkat Berdirinya TK Negeri 1 Long Kali Kabupaten Paser

Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Long Kali merupakan sebuah sekolah taman kanak-kanak yang berada di bawah naungan dinas pendidikan Paser. Murid awal TK Negeri 1 Lama adalah siswa TK Negeri Kabupaten Melati Lama yang berada di bawah naungan Yayasan Kabupaten Dharma Wanita Lama karena TK Kabupaten Melati Lama belum memiliki gedung. TK Melati selama menduduki kantor desa Lama oleh pemerintah kabupaten paser berinisiatif berkonsultasi dengan pengurus wali.

Hasil dari musyawarah antara pengurus yayasan Dharma Wanita persatuan kecamatan Long Kali (TK Melati) dan pemerintah Kabupaten Paser, maka semua murid yang ada dibawah naungan yayasan Dharma Wanita persatuan Kecamatan Long Kali (TK Melati) masuk ke TK negeri 1 Long Kali karena gedung TK Negeri 1 Long Kali telah dibangun oleh pemerintah Kabupaten Paser dan dalam waktu bersamaan gedung melati kecamatan Long Kali juga dibangun oleh PNPM kecamatan Long Kali yang letaknya gedung tersebut berhadapan, maka bangunan tersebut dilimpahkan ke TK Negeri 1 Long Kali.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dan guru-guru TK Negeri Kecamatan Longkali, peneliti akan menguraikan hasil penelitian berdasarkan hasil wawancara tentang kegiatan bermain peran dalam meningkatkan komunikasi pada anak. Peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah terlebih dahulu mengenai sumber daya guru dalam melakukan proses pembelajaran.

Metode bermain peran ini sendiri mulai digunakan pada TK Negeri 1 Long Kali pada tahun 2018. Metode ini digunakan pada anak kelas A yang cenderung tingkat rasa percaya diri mereka dalam berkomunikasi masih kurang sehingga diharapkan dengan bantuan metode bermain peran ini dapat meningkatkan komunikasi mereka. Dalam penggunaan metode bermain peran guru memberikan banyak informasi mengenai peran apa yang nanti di minati anak, memberikan contoh-contoh gambar cakrawala yang nantinya akan membuka imajinasi anak tentang peran yang akan dia mainkan. Serta penggunaan media bermain peran yang kurang lengkap menjadi salah satu kendala bagi guru dalam menjelaskan peran yang di inginkan anak. Permasalahan yang paling sering terjadi adalah anak sangat sulit untuk fokus menerima arahan dari guru yang seharusnya bermain tiga kali dengan peran yang berbeda-beda, anak hanya memainkan satu peranan saja.

Dalam hal ini, guru juga membantu anak yang masih merasa tidak percaya diri dan masih malu pada saat berkomunikasi dengan cara guru juga ikut berkomunikasi sesuai peran yang didapat anak yang membuat anak termotivasi sehingga anak melakukan hal yang guru lakukan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapatkan diketahui bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, dan mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu dibuat pengembangan kurikulum yaitu tematik dimana tematik adalah salah satu bentuk model pembelajaran terpadu, yaitu model jejaring (webbed). Yang intinya menekankan pada pola pengorganisasian materi yang dipadukan dalam sebuah tema. Landasan pengembangan kurikulum 2013 ialah :

- 1) Landasan Filosofis
 - a) Filosofis pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan.
 - b) Filosofis pendidikan yang berbasis pada nilai nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat.
- 2) Landasan yuridis
 - a) RPJMM 2010-2014 sektor pendidikan, tentang perubahan metodologi pembelajaran dan penataan kurikulum.
 - b) PP no. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.
 - c) INPRES nomor 1 tahun 201 tentang percepatan pelaksanaan prioritas pembangunan nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa.
- 3) Landasan konseptual
 - a) Relevansi pendidikan (link and match)
 - b) Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter
 - c) Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning)
 - d) Pembelajaran aktif (student active learning)
 - e) Penilaian yang valid, utuh, dan menyeluruh.

Determinisme Resiprokal

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil wawancara antara guru dan peneliti mengenai apakah pemberian contoh sebelum dilakukannya pembelajaran di ikuti oleh anak-anak atau tidak dan didapatkan hasil bahwa “Ada yang mengikuti ada yang tidak(hanya berdiam mengamati guru dan teman-temannya).untuk anak yg tidak mau mengikuti,biasanya guru memberikan rangsangan berupa mengajaknya bernyanyi atau bercerita dan tanya jawab tentang pengalaman anak mengenai tema yang sedang di pelajari saat ini”. Selanjutnya ketika ditanya mengenai interaksi anak dengan teman-temannya didapatkan hasil bahwa

“Ada anak yang dapat berinteraksi dengan aktif dan ada yang tidak, tergantung dari minat anak dan juga mood anak”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak-anak cenderung lebih menyukai hal-hal yang mereka lihat kemudian mereka jadikan contoh dan mengikuti apa yang mereka lihat. Ketika anak-anak diberikan contoh berupa gambar maupun video maka anak-anak lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut.

Tanpa Reinforcement

Berdasarkan hasil wawancara mengenai keinginan belajar anak dengan memberikan penghargaan yang didapatkan adalah “anak-anak cenderung lebih memahami apa yang mereka lihat dan kemudian menirukannya dibandingkan dengan pemberian sesuatu barang untuk membuat anak-anak dapat melakukan sesuatu. Ketika anak-anak di berikan penghargaan tanpa diberikan contoh terlebih dahulu anak-anak cenderung bingung dengan apa yang harus mereka lakukan dengan tema yang mereka dapatkan. Ada juga anak yang meminta perhatian lebih oleh gurunya, jadi guru harus memberikan penghargaan kepada anak tersebut agar mau mengerjakan pembelajaran yang diberikan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penguatan berupa penghargaan tidak selalu menjamin anak akan termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran tetapi anak yang telah diberikan contoh terlebih dahulu cenderung lebih termotivasi untuk ikut melakukan kegiatan tersebut.

Kognisi dan Regulasi Diri

Bandura menjelaskan bahwa Regulasi diri merupakan kemampuan manusia mengatur dirinya sendiri, mempengaruhi tingkah lakunya dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, serta mengadakan konsekuensi bagi tingkah lakunya sendiri. Self regulation merupakan kemampuan diri untuk mengatur perilaku dan tindakan, serta sebagai daya penggerak utama kepribadian manusia. Seseorang harus mampu mengatur perilaku sendiri guna mencapai tujuan yang diinginkan. Memanagemen waktu dan mengontrol perilaku sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat dioptimalkan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan mengenai emosi diri anak adalah “anak-anak ada yang dapat mengendalikan emosi diri mereka ada juga yang masih belum bias mengendalikan emosi diri mereka tergantung dengan usia mereka dan juga karakter setiap anak berbeda”. Selanjutnya ketika ditanya mengenai cara agar anak dapat mengetahui kepribadian mereka adalah “dengan sering-sering melakukan pendekatan kepada anak dan orangtua, serta menyampaikan informasi apapun mengenai perkembangan anak di sekolah dan menjalin komunikasi yang baik dengan orangtua peserta didik”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaturan diri adalah kemampuan seseorang untuk mengontrol perilakunya sendiri yang meliputi aspek metakognisi, motivasi, dan perilaku.

Metode Bermain Peran

Dari hasil wawancara penulis dapat menyimpulkan, di TK Negeri 1 Lama sudah menerapkan metode pembelajaran bermain. Metode bermain peran untuk mendukung kreativitas anak dalam belajar, meningkatkan harga diri pada anak, melatih mental anak bekerja di depan orang, membantu anak dalam meningkatkan komunikasi serta membantu anak melatih bakat melalui karakterisasi dari sebuah karakter. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru pendidik yaitu, sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan rpph yang bertujuan agar pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur dan diakhiri sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Arbaniah Sari selaku guru kelas A:

“Sebelum dilaksanakan pembelajaran terlebih dahulu kita susun rpph agar pembelajaran berjalan terstruktur dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”.

Setelah itu guru mengumpulkan siswa untuk diberikan arahan tentang pelajaran yang akan mereka ikuti

“Biasanya saat akan memainkan peran terakhir saya dan ibu Arbaniah selalu menyiapkan peralatan yang akan digunakan terlebih dahulu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak tidak memperjuangkan alat yang akan digunakan”.

Seorang anak yang harus mendapatkan peran tersebut kemudian diarahkan untuk mengikuti permainan tersebut sesuai dengan angka yang didapat oleh anak tersebut. Siswa juga menjelaskan tentang sifat karakter dan alat apa yang digunakan agar pada saat permainan berlangsung anak tidak melawan alat peraga dan permainan dapat berjalan dengan lancar. Pada saat permainan berlangsung guru hanya mendampingi dan mengawasi kegiatan untuk anak. Guru bisa membantu anak-anak yang masih kesulitan dan bingung dengan perannya di get. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Arbaniah Sari selaku guru kelas A:

“Saat role play berlangsung saya dan ibu Azwariyah Syaidah hanya mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh anak, agar anak lebih leluasa dalam melakukan peran tersebut, sehingga anak juga dapat mengungkapkan keinginannya. Bagaimanapun tetap kami membantu dan mengawasi anak-anak yang masih bingung dengan peran yang diperoleh”.

Setelah pembelajaran selesai, guru akan melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah selesai. Guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang permainan yang telah mereka lakukan. Anak-anak dapat menceritakan kembali kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan baik, hal ini terlihat pada saat mereka memainkan peran mereka yang selalu sulit diatur dan selalu berjalan-jalan di kelas serta mudah sekali bosan dengan pelajaran tersebut, namun Setelah melakukan metode bermain peran ini anak-anak sering berkomunikasi seperti pertanyaan yang lebih sering diajukan dan untuk mendapatkan kosakata baru serta

tidak lagi malu bermain dengan teman-temannya. Anak juga dapat mengungkapkan pendapatnya melalui metode bermain peran ini dan anak lebih sering ditanyai tentang apa yang perlu dilakukannya sehingga dapat membuat anak lebih percaya diri dengan peran yang dilakukannya. Anak juga bisa menyampaikan apapun yang ada di pikirannya sehingga tingkat imajinasi anak bisa berkembang lebih baik lagi. Nilai evaluasi ini dijadikan acuan untuk melihat perkembangan yang terjadi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing. Seperti yang dikatakan oleh Ibu Arbaniah Sari selaku guru kelas A:

“Setelah pelajaran berakhir, kami selalu berdiskusi tentang apa yang telah dimainkan oleh anak-anak. Tujuannya adalah untuk mengkaji kembali nilai-nilai yang terkandung dalam role play dan sikap apa yang patut dicontoh”.

Untuk membantu anak mengembangkan kreativitasnya, Santrock mengajak anak untuk melakukan brainstorming, teknik di mana anak diajak terlibat untuk memunculkan ide-ide kreatif yang belakangan ini dalam kelompok, meyoroti ide orang lain, dan menyatakan secara praktis apa pun yang muncul di benaknya. Stimulasi-stimulasi dalam bentuk bunyi, membaca cerita, puisi, bermain kartu surat atau kata merupakan bagian dari beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Keterampilan dan potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan melalui metode-metode pembelajaran yang sesuai sebagai metode bermain peran.

PENUTUP

Kesimpulan

- A. Anak-anak cenderung lebih memahami pembelajaran dengan cara bermain dan anak-anak dapat berinteraksi dengan temannya ketika mereka diberikan kebebasan dalam belajar sambil bermain
- B. Berdasarkan hasil wawancara peneliti penggunaan metode bermain peran sudah berhasil dilakukan hanya terbatasnya media yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung membuat anak-anak menjadi kurang termotivasi dalam mengembangkan komunikasi

Saran

- A. Penggunaan metode bermain peran pada TK Negeri 1 Long Kali perlu penambahan alat bantu yang lebih sesuai dengan tema agar peran yang dimainkan dapat lebih bermakna.
- B. Guru harus lebih memperhatikan lagi ketika anak-anak melakukan metode bermain peran dan biarkan anak memilih sesuai dengan peran yang di inginkan agar komunikasi anak dengan temannya dapat berjalan dengan baik.
- C. Diharapkan untuk penelitian yang lebih lanjut peneliti harus ikut bermain untuk memberikan contoh agar anak-anak termotivasi dalam permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nurul. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Smp Melalui Penerapan Pendekatan Kreatif Problem Solving (CPS) (Suatu Penelitian Eksperiment Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 14*. Bandung: Skripsi FMIPA Pendidikan Matematika UPI.
- Akmal Hawi. 2005. *Kompetensi Guru PAI*. IAIN Raden Fatah Press. Palembang.
- Anita Yus, 2011 *Model Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta : Kencana
- Arifin, Anwar. 1984. *Strategi komunikasi Sebuah Pengantar Ringkas*. Bandung: ARMICO
- Aqib, Zainal . 2009 . *Penelitian Tindakan Kelas* Bandung : Yrama Widya
- Bandura, Albert, 1971, *Social Learning Theory*, New York City:General Learning Press.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah Syaiful, Aswan Z . 2006 . *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djamarah, syaeful bahri. 2005.*Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Anak Didik*.Jakarta: Rineka Cipta
- Effendy, Onong Uchjana.1981.*Dimensi-Dimensi Komunikasi*.Bandung:Alumni
- Effendy, Onong Uchjana. 2009. *Komunikasi teori dan praktek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.