

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK  
USIA 5 – 6 TAHUN MELALUI BERMAIN SOSIODRAMA**

**( Penelitian Tindakan Kelas Di PAUD Dewi Kelompok B Cilincing  
Jakarta Utara 2010)**



**RUYATI  
1615069352  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2011**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ruyati

Nomor Registrasi : 1615069352

Jurusan : Pendidikan Anak

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi ini yang saya buat dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Bermain Sosiodrama adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei s.d Juni 2010.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2011

Yang Membuat Pernyataan

RUYATI

## ABSTRAK

**Ruyati:** Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Sosiodrama (Action Research di PAUD Dewi Kelompok B Cilincing Jakarta Utara Tahun 2010). Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, 2010.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui metode kegiatan bermain sosiodrama pada kegiatan belajar di PAUD Dewi Kelompok B Cilincing Jakarta Utara yang dilakukan pada bulan Mei s.d Juni 2010.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Subjek penelitian adalah anak-anak usia 5-6 tahun yang mempunyai masalah dalam kemampuan berbicara yang berjumlah 10 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah non test. Teknik non test yang digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan tindakan dan data kemampuan berbicara yaitu melalui teknik observasi, catatan lapangan, pedoman penilaian kemampuan berbicara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan presentase kenaikan sebesar 20%.

Analisis data diperoleh dari hasil perbandingan antara kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus I menunjukkan presentase peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun sebesar 18,2%. Perbandingan antara siklus I dan siklus II menunjukkan presentase peningkatan sebesar 33 %. Adapun peningkatan pra penelitian dan setelah dilaksanakan siklus II sebesar 33%. Dengan demikian kesimpulan dapat dinyatakan bahwa Penggunaan metode bermain sosiodrama dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Impikasi hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan bermain sosiodrama dapat dijadikan sebagai alternative untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Namun dalam pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kondisi anak, kesiapan guru dan sarana atau fasilitas.

## **Abstract**

**Ruyati:** *Efforts to improve the ability of Speaking of Children Aged 5-6 Years Playing Through sociodrama (Action Research in Early Childhood PAUD Dewi Cilincing North Jakarta). Thesis, Jakarta: Education Studies Program Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, State University of Jakarta.*

*This research aims to improve speaking skills of children aged 5-6 years through a method of playing sociodrama on early childhood learning activities in North Jakarta PAUD Dewi Cilincing conducted in May 2010.*

*The method used was action research conducted consisted of two cycles, each consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects were children aged 5-6 years who have problems speaking ability, amounting to 10 people.*

*Data collection techniques used are used in the research is non test. Non-test techniques used to obtain data about the implementation of the action and speech data through observation techniques, field notes, guidelines for assessment of the ability to speak and documentation. The data analysis technique use in this research is to use the percentage increase of 20%.*

*Analysis of data obtained from the comparison between the speech of children aged 5-6 years before and after implementing the actions. The results obtained after implementation of the first cycle showed an increase ability presentase children aged 5-6 years speaks for 18,2%. Comparison between cycle I and II shows the percentage increase of 16%. The increase in pre-study and after the second cycle executed by 33%. Thus the conclusion can be stated that the use of methods of playing sociodrama can influence to enhance ability children aged 5-6 years.*

*The implications of this research is that the use of play sociodrama can be used as an alternative to improve the speaking ability of children aged 5-6 years. But in its implementation can be tailored to the child's condition, the readiness of teachers and facilities or facilitie*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala Puji hanya bagi Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan, inspirasi dan ide serta menggerakkan raga dan akal sehingga penelitian ini dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasullulah, sahabat, dan kepada seluruh umat.

Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

Bapak Dr. Karnadi, M.S.i selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Ibu Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd selaku pembantu Dekan I bidang akademik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Ibu Dr. Sofia Hartati, M.S.i selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu demi kelancaran penyelesaian studi mahasiswa PAUD.

Ibu Dra. Sri Wulan, M.Si dan Ibu Dra.Titiek.S, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dengan penuh kelembutan, ketekunan dan kesabaran hingga penulisan skripsi ini selesai..

Segenap dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang telah membimbing peneliti selama perkuliahan.

Ibu Enah selaku ketua PAUD Dewi yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi peneliti untuk mengadakan penelitian serta Ibu Aliyah selaku guru kelompok B yang telah bersedia menjadi kolaborator dan memberikan masukan selama penelitian berlangsung.

Ayahanda Sofyan dan Ibuku Sawiyah, terima kasih atas segala doa yang telah diberikan. Adik-adikku tersayang (Dudi), (Zamroni), (Sopah) dan ( Abdul Wahab). Terima kasih sudah membantu menjaga anakku bila aku sedang pergi ke kampus.

Suamiku Lasanto yang setia menemani setiap langkah dalam perkuliahan hingga skripsi ini selesai, untuk anakku tersayang Lita Ayu Rahma yang selalu menemaniku dengan keceriaan, karenamu Ibu ingin menyelesaikan skripsi.

Ucu, Mbak Yuyun, Bu Sri, Bu Ani, Teh Yeni teman seperjuangan yang telah menemaniku disaat bimbingan dengan dosen.

Mba Ayu, Mas Agus, Pak Sana dan Mas Adit terima kasih selalu membantu mahasiswa tanpa pamrih, semoga amalnya terus bermanfaat. Terakhir kepada semua pihak yang telah mendukung peneliti dan tidak disebutkan satu persatu, terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam.

Akhir kata semoga apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak. Semoga Allah selalu mencatat semua ini sebagai amal baik yang akan diperhitungkan di akhirat nanti. Amin.

Jakarta, Januari 2011

RY

## DAFTAR ISI

Abstrak .....	i
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	v
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar .....	x
Daftar Lampiran .....	xi
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Fokus Penelitian .....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	8
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Manfaat Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II    ACUAN TEORITIK</b>	
A. Acuan Teori Area dan Fokus Yang Diteliti .....	11
1. Pengertian Kemampuan Berbicara .....	11
2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara Anak .....	18
3. Tahap Perkembangan Berbicara anak 5 – 6 Tahun .....	25
4. Karakteristik Berbicara anak 5 – 6 Tahun .....	30
5. Indikator Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun .....	32
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif Intervensi Tindakan .....	34
1. Pengertian Bermain .....	34
2. Tahap Perkembangan Bermain Anak .....	37
3. Manfaat Bermain .....	43
4. Pengertian Bermain Sosiodrama .....	49
5. Tujuan Bermain Sosiodrama .....	51
6. Langkah – Langkah Bermain Sosiodrama .....	53
C. Bahasan Hasil – Hasil Penelitian yang Relevan .....	54
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan....	55
E. Hipotesis Tindakan .....	57

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Tujuan Penelitian .....	58
	B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	58
	C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan .....	58
	D. Subjek / Partisipan dalam Penelitian .....	61
	E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	61
	F. Tahapan Intervensi Tindakan .....	62
	1. Perencanaan Tindakan ( <i>Planning</i> ) .....	62
	2. Pelaksanaan Tindakan ( <i>Acting</i> ) .....	63
	3. Pengamatan Tindakan ( <i>Observing</i> ) .....	72
	4. Refleksi Tindakan ( <i>Reflecting</i> ) .....	73
	G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan .....	76
	H. Data dan Sumber Data .....	76
	I. Instrumen – Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan .....	77
	1. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional .....	77
	2. Kisi-kisi Instrumen .....	78
	3. Instrumen Pemantau Tindakan.....	79
	J. Teknik Pengumpulan Data .....	81
	K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan ( <i>Trustworthiness</i> ) Studi .....	82
	L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis .....	83
	1. Analisis Data .....	83
	2. Interpretasi Hasil Analisis .....	84
	M. Tindakan Lanjut / Pengembangan Perencanaan Tindakan .....	85
BAB IV	ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan .....	86
	1. Deskripsi Data Pra Penelitian .....	86
	2. Deskripsi Data Hasil Siklus I .....	90
	a. Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	90
	b. Tindakan ( <i>Acting</i> ) .....	91
	c. Pengamatan ( <i>Observing</i> ) .....	105
	d. Refleksi ( <i>Reflecting</i> ) .....	105
	e. Hasil Pengamatan Tindakan .....	109
	3. Deskripsi Tindakan Siklus II .....	109



a.	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	110
b.	Tindakan ( <i>Acting</i> ) .....	110
c.	Pengamatan ( <i>Observing</i> ) .....	123
d.	Refleksi ( <i>Reflecting</i> ) .....	124
e.	Hasil Pengamatan Tindakan .....	126
B.	Pemeriksaan Keabsahan Data .....	127
C.	Analisis Data .....	128
1.	<i>Data Reduction</i> (Reduksi Data) .....	130
2.	<i>Data Display</i> (Penyajian Data) .....	137
3.	<i>Conclusion Drawing</i> (verifikasi) .....	138
D.	Interpretasi Hasil Analisis .....	141
E.	Pembahasan Temuan Penelitian .....	141
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A.	Kesimpulan .....	146
B.	Implikasi .....	147
C.	Saran .....	149
	DAFTAR PUSTAKA .....	150
	LAMPIRAN .....	152

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skor untuk Item Kemunculan Indikator .....	78
Tabel 2	Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Berbicara Anak .....	79
Tabel 3	Kisi-Kisi Instrumen Pemantau .....	80
Tabel 4	Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak Pra Penelitian .....	89
Tabel 5	Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak Post Test Siklus I .....	108
Tabel 6	Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak Post Test Siklus II.....	125

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Model Spiral Penelitian Tindakan .....	60
Gambar 2	Grafik Data Pra Penelitian .....	89
Gambar 3	Grafik Data Siklus I .....	108
Gambar 4	Grafik Data Siklus II .....	126
Gambar 5	Grafik Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun ....	129

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 -6 Tahun .....	152
Lampiran 2	Kriteria Penelitian .....	154
Lampiran 3	Catatan Wawancara .....	156
Lampiran 4	Lembar Data Pra Penelitian .....	159
Lampiran 5	Lembar Data Penelitian Siklus 1 .....	160
Lampiran 6	Lembar Data Penelitian Siklus 2 .....	161
Lampiran 7	Data Perhitungan Skor Pretest, Siklus 1 dan Siklus 2 ...	162
Lampiran 8	Instrumen Kegiatan Pemantau Tindakan .....	164
Lampiran 9	Catatan Lapangan .....	165

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Anak merupakan individu yang memiliki karakter dan potensi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Seorang anak tumbuh dan mencapai kematangan serta menguasai pemahaman yang lebih kompleks terhadap segala sesuatu yang dijumpai di lingkungannya. Menurut undang-undang (UU) Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak disebutkan bahwa anak adalah individu yang baru dilahirkan hingga berusia 18 tahun.<sup>1</sup>

Potensi-potensi yang dimiliki anak harus dikembangkan sejak dini karena pada usia ini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*). Apabila potensi tersebut dibiarkan begitu saja tanpa adanya stimulus maka potensi tersebut akan hilang. Salah satu potensi yang harus dikembangkan pada anak adalah kemampuan linguistik atau bahasa. Hal ini dikarenakan bahasa mempunyai peran penting dalam kehidupan anak. Penguasaan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak.

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Melalui bahasa orang dapat menyampaikan perasaan dan keinginannya kepada orang lain. Begitupun dengan anak-anak dengan memiliki kemampuan berbahasa yang baik maka anak pun

---

<sup>1</sup> Undang-undang no 23 tentang perlindungan anak tahun 2002, Bandung; Fokusmedia,2007

dapat dengan mudah mengkomunikasikan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan dan keinginannya kepada orang-orang yang ada di sekitarnya. Salah satu aspek bahasa yang harus dikembangkan pada anak adalah kemampuan berbicara.

Berbicara merupakan suatu ungkapan yang diucapkan anak dalam bentuk kata-kata. Melalui berbicara anak dapat menyampaikan apa yang mereka rasakan tentang sesuatu hal. Anak yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan lebih mudah berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Selain itu anak yang memiliki kemampuan berbicara dengan baik akan lebih mudah diterima sebagai anggota kelompok dibandingkan dengan anak yang memiliki kemampuan bicaranya terbatas.

Berbicara merupakan sarana anak untuk mengungkapkan keinginan dan kebutuhannya pada orang-orang yang ada di sekitarnya. Melalui berbicara anak dapat mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Selain itu kemampuan berbicara yang baik akan menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak untuk menyampaikan keinginannya sehingga anak dapat memiliki kemandirian

Kemampuan berbicara setiap anak berbeda antara anak satu dengan yang lainnya. Hal ini bergantung pada pengalaman dan interaksi anak di rumah atau di sekolah. Guru berperan dalam menyediakan segala sarana yang tepat dan memungkinkan untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara anak. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru misalnya dengan menyiapkan kegiatan-kegiatan yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak misalnya dilakukan melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat melakukan segala aktivitas yang diinginkannya sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Selain itu bermain dapat mengembangkan rasa percaya diri pada anak karena dengan bermain anak dapat menguasai tubuh mereka, benda-benda sekitar dan keterampilan sosial.

Bermain merupakan cara anak untuk belajar, berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak melakukan kegiatan bermain karena anak membutuhkan pengalaman langsung melalui interaksi sosial agar anak memperoleh kemampuan dasar dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu melalui bermain anak dapat bekerja sama, saling membantu, memecahkan konflik dan belajar berbagi serta sabar menunggu giliran. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan

berorganisasi dan menyelesaikan masalah. Contohnya seorang anak yang bermain dokter-dokteran. Pada saat bermain anak akan berpikir mengenai ruang dokter, apa yang akan digunakan sebagai stetoskopnya dan tugas sebagai seorang dokter.

Selama bermain anak akan menemukan pengalaman-pengalaman baru dengan cara memanipulasi benda, alat, berinteraksi dengan anak lain serta mulai menyusun pengetahuannya tentang dunia. Bermain menyediakan pengalaman bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar. Selain itu bermain memberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui bermain anak saling berbicara mengeluarkan pendapat dan menemukan cara untuk menyelesaikan masalah yang muncul misalnya dalam kegiatan bermain sosiodrama.

Bermain sosiodrama merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat belajar mengungkapkan perasaan yang ditujukan melalui ekspresi dan perilaku. Melalui permainan ini anak berperan sebagai orang-orang yang ada di lingkungan sekitar atau tokoh-tokoh yang berasal dari cerita maupun dongeng. Selain itu dalam bermain sosiodrama anak dapat belajar bertutur kata dan berbicara. Bermain Sosiodrama ini juga dapat mengembangkan kreativitas anak, mendorong anak mencari dan menemukan jawaban, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan dan



membangun kembali serta menemukan hubungan-hubungan baru dalam bersosialisasi di masyarakat. Melalui kegiatan ini pula anak belajar untuk saling berinteraksi, bekerja sama, mengemukakan ide-ide yang ada dalam diri anak serta memahami dan mengungkapkan suatu perasaan dalam bentuk sikap dan perilaku pada saat memerankan suatu tokoh dalam karakter tertentu. Kegiatan ini juga dapat mengajarkan anak belajar untuk memecahkan masalah dari konflik-konflik yang terjadi pada alur cerita.

Melalui bermain sosidrama anak akan belajar mengungkapkan perasaan. Pengungkapan ini ditujukan dalam berekspresi dan berperilaku. Anak akan belajar menyelesaikan suatu masalah secara tidak langsung mempengaruhi sikap anak. Selanjutnya dalam bermain sosiodrama akan terjalin hubungan antar pemain sehingga dapat melatih anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Namun kenyataan yang terjadi dilapangan, kemampuan berbicara anak masih kurang. Anak masih terbata-bata dalam menceritakan kembali cerita yang telah didengar. Data ini juga didukung dari hasil laporan perkembangan anak tahun 2009-2010, aspek pengembangan bahasa, pada indikator menceritakan kembali cerita sederhana yang telah didengar, kemampuan anak pada aspek ini masih kurang.<sup>2</sup> Hal ini merupakan salah satu penghambat anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Anak yang

---

<sup>2</sup> Laporan Perkembangan Anak, *Departemen Pendidikan Nasional Indonesia*, 2009

tidak lancar berbicara akan sulit mengungkapkan perasaannya pada orang lain. Selain itu hal ini juga dapat mempengaruhi cara berpikir anak.

Pada saat guru memberikan pertanyaan tentang pengalaman, masing-masing anak menjawab dengan jawaban yang sama antara anak satu dengan anak lainnya. Selain itu ada seorang anak yang tidak menjawab sama sekali pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena anak belum mempunyai pengalaman berbahasa. Pengalaman berbahasa merupakan dasar bagi semua makna yang disampaikan dan dipahami dalam bahasa.

Kurangnya kegiatan-kegiatan yang dapat mengoptimalkan kemampuan berbicara anak juga terlihat dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berbicara hanya menggunakan metode bercerita yang dilakukan secara klasikal, dimana anak hanya mendengarkan cerita guru saja tanpa diberikan waktu untuk mengemukakan pendapat terhadap cerita yang telah didengar. Selain itu guru kurang memberikan motivasi pada anak untuk berbicara. Anak-anak yang dapat berbicara dengan baik kurang mendapatkan reward atau respon positif, hal ini membuat anak tidak tertarik untuk berbicara.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan bermain sosiodrama untuk meningkatkan kemampuan ber-

bicara anak di Paud Dewi Cilincing Jakarta Utara. Melalui penelitian tindakan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada anak dan pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak.

## **B. Identifikasi Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas , maka fokus penelitian yang teridentifikasi adalah:

- a. Minimnya kemampuan berbicara anak seperti pengucapan kalimat yang belum lancar, anak masih terbata-bata dalam menceritakan cerita yang telah didengar. Selain itu ada anak yang tidak menjawab pertanyaan guru pada saat guru memberikan pertanyaan.
- b. Kurangnya kegiatan yang mendukung kemampuan mengembangkan bahasa anak khususnya kemampuan berbicara.
- c. Apakah dengan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak?
- d. Apakah anak dapat menceritakan kembali cerita yang telah didengar melalui bermain sosiodrama?
- e. Apakah metode bercerita guru dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak?

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Untuk lebih efektifnya Penelitian Tindakan Kelas ini, maka peneliti membatasi fokus penelitian pada peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain sosiodrama di PAUD Dewi Jakarta.

Kemampuan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan mengekspresikan, menyatakan dan mengungkapkan perasaan, pikiran serta pendapat kepada orang lain. Kemampuan berbicara dalam penelitian ini meliputi: penguasaan topik, kelancaran, keberanian, semangat dan kepercayaan diri.

Bermain sosiodrama dalam penelitian ini dibatasi pada salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan peran sebagai tokoh dalam cerita atau kehidupan sehari-hari tanpa naskah dan tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan. Kegiatan bermain sosiodrama dalam penelitian ini menggunakan media asli dan media buatan yang disesuaikan dengan cerita yang dimainkan yaitu buku cerita, sayuran, bahan-bahan sembako, alat-alat kedokteran, dan boneka. Adapun langkah-langkah bermain sosiodrama: (1) menentukan tema, (2) memilih para pelaku, (3) melaksanakan kegiatan bermain sosiodrama (4) tindak lanjut/evaluasi.

Adapun subjek pada penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun dimana anak-anak pada usia ini berada dalam fase perkembangan bahasa

secara ekspresif. Pada usia ini anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakan, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan sebagai alat berkomunikasi. Selain itu pada usia ini anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut: “Apakah dengan bermain sosiodrama kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD Dewi dapat ditingkatkan?”

#### **E. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi

##### **a. Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya melalui kegiatan bermain sosiodrama.

##### **b. Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini**

Bagi mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam menyusun karya ilmiah

tentang peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama.

c. Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berharga dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain sosiodrama.

d. Penelitian Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan, penelitian ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah mengenai upaya peningkatan kemampuan berbicara anak.

## BAB II

### ACUAN TEORETIK

#### A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

##### 1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Anak merupakan individu yang aktif dan selalu ingin menjelajahi lingkungan sekitarnya. Anak memiliki kemampuan dalam menyelidiki dan mencari tahu tentang dunianya, kemampuan itulah yang dapat membantu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Munandar mendefinisikan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.<sup>3</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kemampuan adalah kekuatan untuk melakukan semua tindakan sebagai hasil dari pembawaan atau latihan-latihan.

Kemampuan dapat menunjukkan prestasi, kecakapan, atau kecerdasan seseorang. Woodmart dan Marquis mengemukakan pendapat bahwa kemampuan sebagai *achievement, capacity, and intelegence*.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa prestasi, kecakapan dan kecerdasan seseorang akan mempengaruhi kemampuan

---

<sup>3</sup> Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia, 1999), p.17

<sup>4</sup> Carol Cox, *Teaching Language Art* ( USA:Allyn and Bacon,1999) p.282

individu tersebut. Prestasi merupakan perwujudan dari bakat dan kemampuan.

Kemampuan seseorang dalam melakukan tindakan bukanlah hal yang bersifat kebetulan melainkan suatu hal yang bersifat disengaja oleh karena itu dalam bertindak seseorang akan menyesuaikan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Jhonson dalam Wijaya bahwa kemampuan adalah perilaku yang rasional untuk menjadi tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan.<sup>5</sup> Berdasarkan pendapat tersebut kemampuan merupakan perilaku rasional oleh karena itu seseorang akan melakukan estimasi antara kemampuan yang dimiliki dan tujuan yang hendak dicapai. Apabila kemampuan yang dimiliki dirasakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka seseorang akan menerapkan segenap kemampuannya untuk mencapai tujuan tersebut.

Kemampuan yang dimiliki seorang anak merupakan anugerah Allah SWT yang tak ternilai. Seorang anak harus memiliki kemampuan agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Poerwadarmita mendefinisikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan,

---

<sup>5</sup> Cece Wijaya, dkk, *Kemampuan Dasar Guru dalam proses Belajar Mengajar*, ( Bandung: Remadjarosdakarya, 2000), p.8



dan kekayaan.<sup>6</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam melakukan tindakan tertentu.

Menurut Wortham kemampuan adalah *ability refers to current level of knowledge or skill in particular area.*<sup>7</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kemampuan juga dapat dikatakan sebagai tingkat pengetahuan secara umum atau kemampuan dalam area khusus atau bidang tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa kemampuan adalah suatu daya dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan pada tahap pengetahuan dalam bidang tertentu berdasarkan pembawaan yang dimiliki serta latihan yang dilakukan secara berkesinambungan yang dapat membantu dirinya. Ada banyak kemampuan yang harus dimiliki seorang anak salah satunya adalah kemampuan dalam bidang bahasa karena pada masa ini perkembangan bahasa anak sangat cepat hal ini sesuai dengan pendapat Berk bahwa "*Language is the most awesome of universal human achievement develops with extraordinary speed in early*

---

<sup>6</sup> WJS Poerwadarmita, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), P,628

<sup>7</sup> Sue Wortham, *Assesment in Early Childhood Education* (New Jersey: Pearson Education, 2005), p.39

*childhood.*<sup>8</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa bahasa merupakan sesuatu yang mengagumkan yang dimiliki manusia dan berkembang sangat cepat pada masa usia dini.

Kemampuan dalam bidang bahasa mencakup empat aspek, yakni kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling mempengaruhi. Nurgianto mengemukakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa yang dilakukan manusia setelah aktivitas mendengar.<sup>9</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa berbicara yang dimiliki seorang anak dimulai dari kemampuan mendengar atau menyaimak kata-kata. Seiring dengan kematangan fungsi organ pengucapan, maka manusia dapat memiliki kemampuan berbicara.

Berbicara merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Hal ini seperti yang diungkapkan Bromley bahwa *Speaking is an expression language skill in which the speaker uses verbal symbol to*

---

<sup>8</sup> Laura E. Berk, *Child Development* (USA: Pearson, 2006), p.353

<sup>9</sup> Burhan Nurgiyanto, *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra* (Yogyakarta:BPFE,1999), p.252

*communicate*.<sup>10</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa berbicara merupakan keterampilan menggunakan simbol-simbol lisan untuk berkomunikasi menyampaikan ide maupun perasaan seseorang.

Berbicara merupakan keterampilan dalam menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Menurut Lerner DKK dalam Jalongo *speech is the expressive form of oral language, speech is a tool form conveying oral language*<sup>11</sup>. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa berbicara merupakan bentuk ekspresif dari bahasa lisan dan salah satu bentuk alat bahasa lisan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau perasaan kepada orang lain.

Berbicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot dan mekanisme suara yang berbeda, tetapi mempunyai aspek mental yaitu kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan. Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh manusia agar dapat menyampaikan ide yang ada di dalam pikiran ke dalam bentuk kalimat atau simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh orang lain. Hurlock mendefinisikan berbicara adalah

---

<sup>10</sup> Karen D'Angelo Bromley, *Language Arts Exploring Connection* (Boston:Allyn and Bacon,1992), p.25

<sup>11</sup> Mary Renck Jalongo, *Early Language Arts* (New York:Pearson Education, Inc, 2007), p. 106

bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud yang ingin disampaikan agar dapat dipahami orang lain yang diajak bicara.<sup>12</sup> Menurut Hurlock bahwa berbicara adalah bahasa yang menggunakan artikulasi dan kata-kata untuk menyampaikannya maksud kepada lawan bicara. Pencapat lain juga dikemukakan oleh Edge

*When we want to say something, we need to know the words that express our meanings and how to put those words together in grammar so say that they make sense. We want to be sure that the function of what we are saying and our pronunciation are not only clear, but also appropriate in our discussion with other people.*<sup>13</sup>

Menurut Edge bahwa bila ingin mengatakan sesuatu perlu mengetahui kata apa yang tepat untuk menunjukkan keinginan dan bagaimana merangkai kata-kata dan bagaimana melafalkannya secara jelas sesuai dengan situasi dengan rekan bicara.

Kemampuan berbicara penting untuk diperhatikan agar komunikasi dengan lawan bicara dapat berjalan secara efektif dan efisien. Semi berpendapat bahwa kemampuan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, gagasan, perasaan dan

---

<sup>12</sup> Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 1999), p.126

<sup>13</sup> Juhan Edge, *Essential Of English Language Teaching* ( London: Longman Group UK Limited, 1993), p27

pengalaman kepada orang lain.<sup>14</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan memproduksi bunyi artikulasi yang digunakan untuk menyampaikan gagasan atau perasaan kepada orang lain. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Maidar bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau pengucapan kata-kata untuk mengekspresikan, menjelaskan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.<sup>15</sup>

Kemampuan berbicara sangat dibutuhkan seorang anak agar dapat berkomunikasi dengan baik. Anak yang memiliki kemampuan berbicara dengan baik akan memiliki kemudahan dalam pergaulan di rumah, di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Melalui kemampuan berbicara yang dimiliki anak akan dapat menyampaikan pesan sehingga komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Selain itu anak yang memiliki kemampuan berbicara yang baik dapat menggunakan kata-kata dengan baik, memiliki kemampuan mengembangkan kepekaan bahasa dan dengan mudah dapat memanipulasi struktur dan sintaksisnya agar tujuan dalam berkomunikasi dapat tercapai dengan baik.

---

<sup>14</sup> M. Atar Semi, *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jakarta; Angkasa, 2001), p..99

<sup>15</sup> Maidar dan Mukti, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 2003), p.17

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan di atas maka dapat dideskripsikan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengekspresikan, menyatakan dan mengungkapkan perasaan, pikiran serta pendapat kepada orang lain. Berbicara merupakan kemampuan anak dalam mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk menyampaikan ide atau perasaan. Selain itu kemampuan berbicara merupakan gabungan antara bicara dan pengalaman yang telah didapat anak.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbicara Anak**

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak. Menurut Jalongo bahwa kemampuan berbicara anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu:<sup>16</sup>

Faktor neorologi mencakup perkembangan kognitif, strategi pengolahan informasi, kemampuan menggerakkan hasil, perkembangan sosialemosional dan motivasi. Faktor struktural dan fisiologis mencakup ketajaman sensorik, kemampuan oromuscular, mekanisme transmisi bicara. Faktor lingkungan mencakup variabel sosiokultural, pengalaman, konteks fisik. Penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut diuraikan berikut ini:

Beberapa faktor neorologi yang terkait *pertama* perkembangan kognitif anak-anak memerlukan kecerdasan dan kematangan untuk belajar berbicara. Bahkan seorang anak yang jenius pun membutuhkan

---

<sup>16</sup> Jalongo, *op.cit* p. 108

pengalaman-pengalaman untuk belajar berbicara. *Kedua* strategi pengelolaan informasi yaitu anak belajar bagaimana memfokuskan perhatian, membedakan antara dua suara atau lebih dan menyimpan suara-suara itu dalam ingatan sehingga dapat diciptakan kembali kemudian. Misalnya pada bayi, sebelum berbicara lancar bayi menyimpan suara-suara yang didengarnya dalam ingatan kemudian suara-suara tersebut diubah menjadi kata-kata dan diucapkannya pada saat bayi sudah dapat berbicara kata-kata tersebut diucapkannya. *Ketiga* kemampuan menggerakkan hasil pada saat berbicara memerlukan gerakan-gerakan mulut dan lidah yang terkoordinasi dengan baik seperti suara. Gerakan-gerakan tersebut bersifat otomatis sehingga tidak dapat disadari. Keempat perkembangan sosial-emosional dan motivasi hal ini terkait bahwa bahasa merupakan sebuah instrumen sosial bagian yang membangun pembicaraan adalah interaksi. Contohnya pada awal-awal kehidupan seorang bayi merespon sesuatu melalui tangisan.

Beberapa faktor struktural dan fisiologis yang terkait *pertama* ketajaman sensorik dapat mempengaruhi kemampuan bicara seorang anak. Seorang anak yang tidak mengalami hal-hal secara langsung melalui indera penglihatan memiliki kesempatan yang berbeda untuk membangun kosakatanya. Hal yang sama terjadi pada anak yang indera perasa, peraba atau penciumannya mengalami gangguan tanpa

pengalaman langsung sulit untuk mengungkapkan kata-kata dan perasaannya. *Kedua* kemampuan *oromuscular* bicara melibatkan penggunaan otot tenggorokan seperti mengendalikan bibir dan lidah. Kondisi medis yang mengganggu sistem pengendalian ini dapat mengganggu kemampuan berbicara anak. *Ketiga* mekanisme transmisi bicara, bicara bergantung pada respirasi dan kemampuan untuk bernapas. Selain itu apabila sebagian tubuh mengalami kelumpuhan maka kemampuan untuk mengeraskan suara akan sangat terbatas.

Beberapa faktor lingkungan yang terkait *pertama* variabel *socio-cultural*, bahwa pembicaraan seorang anak dipengaruhi faktor lingkungan sekitar dan pengalaman yang didapat anak. *Kedua* pengalaman kemampuan berbicara anak dipengaruhi oleh kesempatan interaksi verbal dan non verbal yang dilakukan anak. Untuk menguasai pembicaraan anak memerlukan masukan bahasa yang dapat dipahami. *Ketiga* konteks fisik yaitu faktor yang berkaitan dengan hal-hal yang berhubungan dengan benda-benda seperti buku gambar, boneka dan benda yang dapat dimanipulasi dapat menstimulasi keterampilan berbicara anak.

Selain itu Safari mengungkapkan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak. Aspek tersebut antara lain aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan yaitu:



Pertama aspek kebahasaan yang terdiri dari ketepatan pengucapan/pelafalan (vocal, konsonan, intonasi dan tekanan), ketepatan penempatan tekanan kata/ungkapan, ketepatan penggunaan (nada, irama, pemilihan kata, ungkapan, istilah, variasi kata, tata bentukan, struktur kalimat dan majas). Kedua non kebahasaan (aspek pengungkapan dan aspek penampilan yang diantaranya: kelancaran (tidak mengulang kata yang sama), mimik menyampaikan/berbicara, keberanian dan semangat, serta kenyaringan suara.<sup>17</sup>

Penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut diuraikan berikut ini:

Ketepatan pengucapan yang dimaksud adalah anak harus memiliki pembiasaan mengucapkan bunyi-bunyi yang tepat. Pola ucapan dan artikulasi yang diucapkan tidak sama.

Penempatan tekanan, norma dan durasi yang sesuai dalam berbicara sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembicaraan. Perhatian terhadap intonasi membuat pembicaraan menjadi menarik selain itu komunikasi yang terjadi dapat berjalan dengan baik dan tidak terjadi kesalah pahaman antara pembicara dengan lawan bicara.

Pilihan kata yang digunakan hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar, menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh orang lain. Kelancaran yang dimaksud adalah pada saat berbicara kalimat yang disampaikan tidak diucapkan dengan kalimat terpatah-patah. Hal ini

---

<sup>17</sup> M.A Safari, *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia* (Jakarta: CV Roda Pengetahuan, 2002), p 80

berakibat terhadap ketidakefektifan pada saat berbicara. Sebaiknya anak dapat menyelesaikan waktu bicara membuat anak membutuhkan waktu yang lama. Ekspresi mimik wajah harus sesuai dengan hal yang dibicarakan. Hal ini dapat menarik perhatian dari pendengar. Sebaiknya penggunaan gerak dan mimik wajah tidak berlebihan agar tidak mengganggu pembicaraan.

Keberanian dan semangat yang dimaksud adalah keberanian anak dalam mengungkapkan pendapatnya dihadapan orang lain. Pada saat mengungkapkan pendapat anak diharapkan memiliki semangat untuk mengungkapkannya. Kenyaringan suara siswa harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Apabila anak berbicara di depan pendengar dengan jumlah yang besar maka anak harus mengeraskan suaranya tanpa berteriak. Begitu pula sebaliknya apabila anak berbicara di depan pendengar dengan jumlah sedikit, maka anak bersuara pelan, namun bisa didengar oleh semua pendengarnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Tarigan, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak yaitu (1) faktor biologis; (2) faktor lingkungan sosial; (3) faktor intelegensi; (4) faktor motivasi.<sup>18</sup> Berdasarkan pendapat tersebut ada empat faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak, *pertama* faktor biologis

---

<sup>18</sup> Djago Tarigan dkk, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di kelas Rendah* (Jakarta: Universitas Terbuka,2005), p.53

yaitu bahwa setiap anak yang telah lahir memiliki kemampuan alami yang memungkinkan menguasai bahasa. Potensi tersebut bekerja secara otomatis, perangkat biologis yang menentukan anak dapat memperoleh kemampuan berbahasanya ada tiga, yaitu otak, alat pendengaran dan alat ucap. *Kedua* faktor lingkungan sosial yaitu bahwa untuk mendapatkan kemampuan berbahasa seorang anak memerlukan orang lain untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Anak yang secara disengaja dicegah untuk mendengarkan sesuatu atau mengungkana bahasanya untuk berkomunikasi, tidak akan memiliki kemampuan berbahasa, karena bahasa yang diperoleh anak tidak diwariskan secara genetik tetapi didapat anak dari lingkungan sekitar.

*Ketiga* faktor intelegensi, yaitu bahwa semua anak yang bernalar tinggi, sedang, ataupun rendah dapat belajar dan memperoleh bahasa dengan sukses. Perbedaannya terletak pada jangka waktu dan tingkat kreativitas. Anak yang memiliki intelegensi tinggi tingkat pencapaian bahasa anak tersebut cenderung lebih cepat dibandingkan dengan anak-anak yang intelegensinya sedang atau rendah.

*Keempat* faktor motivasi, yaitu bahwa seorang anak belajar bahasa yang tidak terdorong demi bahasa sendiri. Seorang anak belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik yang berasal dari dalam diri sendiri misalnya pada saat lapar, haus dan pada saat anak perlu perhatian dan kasih sayang. Selain itu bahasa merupakan kebutuhan

dasar yang bersifat praktis. Seorang anak memerlukan komunikasi dengan lingkungan sekitar, hal ini ditujukan agar anak dapat dipahami dan memahami orang lain untuk kepentingan diri anak. Motivasi ekstrinsik juga mempengaruhi perkembangan bahasa anak, misalnya seorang anak merasakan bahwa komunikasi bahasa yang dilakukan membuat orang lain senang dan gembira sehingga anak kerap mendapat pujian dan respon dari lawan bicara, kondisi ini memacu anak untuk belajar dan menguasai bahasa lebih baik lagi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak yaitu faktor neorologi, faktor struktural dan fisiologis dan faktor lingkungan, selain itu ada faktor motivasi dan intelegensi. Apabila faktor-faktor tersebut diperhatikan oleh guru dan dijadikan pedoman untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak, maka kemampuan berbicara anak akan berkembang secara optimal.

### **3. Tahap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun**

Perkembangan berbicara merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti. Perkembangan berbicara pada anak tidak terlepas dari perbedaan kecepatan dalam berbicara maupun kualitas dan kuantitas dalam menghasilkan bahasa.

Perkembangan berbicara pada anak berawal dari anak menggumam maupun membeo.

Pada saat anak tumbuh dan berkembang terjadi peningkatan baik dalam kuantitas maupun kualitas kemampuan bahasa anak. Secara bertahap kemampuan anak meningkat bermula dari mengekspresikan suara sampai mengekspresikannya melalui komunikasi. Komunikasi anak berawal dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya kemudian secara bertahap berkembang menjadi komunikasi menjadi ujaran yang tepat dan jelas. Hal ini terlihat sejak masa bayi dimana bayi mengeluarkan ocehan yang kemudian berkembang menjadi sistem simbol bunyi yang bermakna.

Menurut Jamaris perkembangan bicara anak meliputi perkembangan fonologi, morfologi, sintaksis, simatik dan pragmatik.<sup>19</sup> Perkembangan fonologi berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa. Bagian terkecil dari sistem bunyi disebut fonem yang dihasilkan bayi sejak lahir hingga usia satu tahun. Perkembangan morfologi berkenaan dengan pertumbuhan produksi arti bahasa atau morfem. Perkembangan sintaksis berkaitan dengan aturan bahasa yang meliputi keteraturan dan fungsi kata-kata yang bermakna

---

<sup>19</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK* (Jakarta: Grasindo, 2006), p.30

dan sesuai dengan aturan yang menghasilkan pemikiran dan kalimat yang utuh. Perkembangan semantik berkaitan dengan ke-mampuan anak membedakan berbagai arti kata. Perkembangan semantik terjadi dengan kecepatan yang lebih lambat dan lama dibandingkan perkembangan anak dalam memahami fonologi, morfologi, maupun sintaksis. Perkembangan pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan minat dan maksud untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Seiring dengan perkembangan bahasa, anak mulai menggunakan komponen fonologi maupun morfologi lebih banyak dalam mengucapkan kalimat tiga atau empat kata. Selanjutnya anak mulai menggunakan kalimat yang lebih panjang dan menggunakan intonasi dalam menanyakan suatu informasi melalui penekanan pada kalimatnya. Selain itu kemampuan anak terus berkembang ditandai dengan anak mulai menggunakan kata tanya seperti siapa, apa, kemana dan bagaimana hingga anak menguasai banyak hal tentang struktur sintaksis yang lebih kompleks menjelang usia enam tahun.

Piaget dalam Jalongo mengelompokkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun menjadi dua kategori yaitu pembicaraan

komunikatif dan non komunikatif.<sup>20</sup> Pembicaraan komunikatif merupakan pembicaraan yang memerlukan pembicara untuk mengkoordinasikan sebuah susunan yang luas dari kemampuan dan keterampilan dalam berbicara. Adapun aspek-aspek dari pembicaraan komunikatif meliputi *pertama* penguasaan dari perilaku nonverbal yaitu bentuk komunikasi yang dapat menggantikan kata yang dibicarakan misalnya mengacungkan jempol berarti “bagus” atau “silahkan ke depan” atau memperkuat kata yang dibicarakan misalnya mengangguk ketika bilang “ya” .

*Kedua* pengenalan terhadap peraturan percakapan yaitu dalam sebuah percakapan seorang lawan bicara harus menguasai pembatasan dan kondisi percakapan misalnya menyesuaikan perubahan topik pembicaraan, memperbaiki kesalahpahaman, bertahan pada topik yang relevan, menggunakan pertanyaan yang sesuai menguasai teknik-teknik memulai dan mengakhiri sebuah percakapan. *Ketiga* kemampuan untuk merangkai yaitu kemampuan untuk memikirkan kembali atau merefleksikan pengalaman dan kemudian menghubungkannya dengan objek masa lalu, masa sekarang dan masa depan. *Keempat* kecakapan untuk menafsirkan pesan yaitu kemampuan anak menafsirkan pesan yang disampaikan untuknya. Misalnya

---

<sup>20</sup> Jalongo *Op.cit.*, p.109

seorang guru mengumumkan “mari jauhkan semua mainan dari kalian sekarang” seorang anak mungkin tidak mengerti bahwa pesan itu ditujukan untuknya. *Kelima* kemampuan untuk membentuk dan menghasilkan sebuah respon yaitu kemampuan anak dalam menciptakan respon yang sesuai dalam sebuah pembicaraan.

Pembicaraan Non Komunikatif merupakan pembicaraan non percakapan, tidak diarahkan atau disesuaikan dengan pendengar. Pembicaraan non komunikatif meliputi *pertama* pengulangan, pengulangan terjadi ketika anak bermain dengan bunyi-bunyian untuk kesenangan yang diinginkan dalam pembicaraan. Seorang anak usia 3 tahun dengan berirama mengulang bunyi-bunyi seperti sedang bermain perahu. *Kedua* monolog. Monolog terjadi ketika anak berbicara seolah-olah sedang berbicara keras dan tidak membuat anak berusaha mengarah ke setiap orang. Hal ini juga tertuju pada pembicaraan pribadi. *Ketiga* monolog rangkap atau bersama. Monolog rangkap terjadi pada saat anak berbicara dengan keras dan secara bergantian berbicara tetapi tanpa benar-benar berbicara. Monolog rangkap terjadi pada saat anak berbicara keras mengenai topik-topik yang terpisah.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas dapat dijelaskan kembali bahwa perkembangan bahasa anak berawal dari gerakan dan isyarat yang ditunjukkan anak untuk menyatakan



keinginannya, kemudian berkembang menjadi komunikasi yang tepat dan jelas. Hal ini terlihat pada masa bayi dimana bayi menggunakan ocehan yang kemudian berkembang menjadi sistem simbol bunyi yang bermakna.

Pada tahap selanjutnya perkembangan bicara anak meliputi perkembangan fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Seiring perkembangan bahasa anak mulai menggunakan komponen fonologi maupun morfologi lebih banyak dalam mengucapkan kalimat tiga atau empat kata. Selanjutnya pada usia 5-6 tahun anak menggunakan pembicaraan komunikatif dan non komunikatif dalam berkomunikasi.

#### **4. Karakteristik Berbicara Anak Usia 5-6 tahun**

Pada awalnya pembicaraan anak bersifat egosentris artinya anak lebih senang berbicara tentang dirinya sendiri, minat, keluarga dan miliknya. Pada usia 5-6 tahun pembicaraan anak lebih bersifat sosial anak berbicara tentang orang lain selain dirinya sendiri. Namun pembicaraan anak mengarah pada kritik kepada orang lain dalam bentuk pengaduan atau keluhan. Selain itu anak suka memberi komentar buruk yang merendahkan orang lain mengenai perilaku dan miliknya. Pada usia ini juga anak suka memaki terutama pada saat marah dan anak jarang membual terutama tentang miliknya. Seiring

bertambah besarnya kelompok bermain artinya bertambah banyaknya teman bermain anak tidak lagi bersifat kritis, tidak banyak mengajukan pertanyaan tetapi lebih pada memberi perintah. Pada usia ini juga anak lebih suka berbicara tentang dirinya sendiri dan aktivitasnya.

Pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat berbicara dengan baik. Anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, mengerti perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik, dapat menyanyikan lagu sederhana dan dapat menyusun kalimat sederhana.<sup>21</sup> Selain itu pada usia ini juga anak senang mendengarkan cerita sederhana, senang bercakap-cakap, banyak bertanya seperti apa, di mana, mengapa dan bagaimana.

Usia 5-6 tahun anak dapat mengucapkan lebih dari 2500 kata, ruang lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak mengenai warna, ukuran bentuk, perbandingan jarak, dan perbedaan antara kasar dan halus.<sup>22</sup> Selain itu anak sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik. Anak usia 5-6 tahun dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, anak dapat mendengarkan pembicaraan orang lain dan menanggapi pembicaraan tersebut. Percakapan yang dilakukan anak usia 5-6 tahun menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa

---

<sup>21</sup> Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), p.81

<sup>22</sup> Jamaris, *op.cit*, p.32

yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia ini dapat melakukan ekspresi diri , menulis, membaca dan berpuisi.

Pada usia 5 tahun biasanya anak senang berbicara kepada semua orang. Anak tertarik pada kata dan arti. Anak usia 5 tahun senang bertanya dan mencari informasi . Anak belajar banyak dari keluarga dan lingkungan sekitarnya. Anak mengalami kesulitan membedakan fakta dan fantasi . Selain itu anak menggunakan bahasa untuk mendayesaikan diri dan mulai menggunakan bahasa untuk berpikir. Anak mulai dapat membedakan tugas-tugas yang mudah dan susah serta anak dapat mendefinisikan kata-kata sederhana.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas bahwa pada awalnya pembicaraan anak bersifat egosentris artinya anak lebih senang berbicara tentang dirinya sendiri, minat, keluarga dan miliknya. Kemudian pada usia 5-6 tahun pembicaraan anak lebih bersifat sosial anak berbicara tentang orang lain selain dirinya sendiri. Pada usia 5-6 tahun anak juga suka memberi komentar buruk yang merendahkan orang lain mengenai perilaku dan miliknya. Selain itu anak mampu menyebutkan nama panggilan orang lain, mengerti perbandingan dua hal, memahami konsep timbal balik, dapat menyanyikan lagu sederhana

dan dapat menyusun kalimat sederhana. Pada usia ini juga anak dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan berpuisi.

## **5. Indikator Kemampuan Berbicara Anak usia 5-6 Tahun**

Pada umumnya anak usia 5-6 tahun menggunakan kata-kata berdasarkan pada pengertian anak mengenai dunia sekitar dan orang yang menjadi pusat perhatian anak dalam berkomunikasi. Adapun indikator keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi 2004 yaitu:

Menyebutkan nama, jenis kelamin, berbicara lancar dengan kalimat sederhana, mampu melaksanakan beberapa perintah secara berurutan dengan benar, member keterangan/informasi tentang suatu hal, melengkapi kalimat sederhana yang diucapkan guru, dapat mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan, mengekspresikan diri melalui dramatisasi.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah anak mampu menyebutkan namanya serta jenis kelamin. Selain itu anak juga mampu melaksanakan perintah yang diucapkan oleh guru dan anak mampu mengekspresikan dirinya melalui dramatisasi.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Coughlin bahwa kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun meliputi :

---

<sup>23</sup> Kurikulum 2004 standar kompetensi, Pendidikan Anak Usia Dini TK dan RA, (Jakarta: Depdiknas;2003), p.3

Menggunakan kalimat yang terdiri 5-6 kata, turut serta dalam percakapan tanpa memonopoli, menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan urutan kejadian, menggunakan kata besok dan kemarin, menjawab telepon, menyampaikan pesan sederhana dan menyampaikannya, dapat mengulang kalimat yang terdiri 10 sampai 11 kata, menjawab pertanyaan secara rutin selama kegiatan kelompok 10-15 menit.<sup>24</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa indikator kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah mampu menggunakan kalimat yang terdiri atas 5-6 kata, misalnya ibu pergi ke pasar membeli sayuran, anak sudah dapat mengikuti sebuah percakapan dan anak mampu menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan urutan kejadian, misalnya pada saat anak bercerita mengenai pengalamannya pergi ke sekolah, pertama anak akan menceritakannya dimulai dari rumah, di jalan, sampai ke sekolah

## **B. Acuan Teori Rancangan Alternatif Intervensi Tindakan**

### **1. Pengertian Bermain**

Dunia anak merupakan dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sudono mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau

---

<sup>24</sup> Pamela Cuglin,dkk, *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak* (Washington DC:Children,s Resources International Inc, 2000) p. 35

tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.<sup>25</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat yang dapat memberi kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Selain itu melalui bermain dapat digunakan anak untuk mengeksplorasi dunia, mengembangkan kompetensi dan keterampilan berbicara.

Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih. Melalui bermain anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya tetapi dengan bermain anak dapat menggunakan seluruh emosinya, perasaan dan pikirannya. Selain itu bermain dapat memberikan pengalaman hidup yang nyata bagi anak, dengan bermain anak dapat menemukan kekuatan, kelemahan, minat dan cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain.

Bermain adalah unsur penting untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak baik itu fisik, emosi, mental, intelektual, bahasa, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi anak yang mudah berteman, kreatif dan

---

<sup>25</sup> Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* ( Jakarta: Grasindo, 2002) p.1

cerdas, dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat kesempatan untuk bermain. Melalui bermain anak dapat belajar bagaimana menggunakan otot, mengkoordinasi pandangan dan gerakan serta meraih kontrol terhadap seluruh tubuh maupun mendapat keterampilan baru. Selain itu bermain dapat melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah, bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan bagi anak.

Pada dasarnya seorang anak melakukan kegiatan bermain atas dasar suatu kesenangan. Kegiatan bermain dilakukan anak. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Kostelnik *Play is fun, carried out for the pleasure of doing it, free of externally imposed rules, spontaneous and voluntary.*<sup>26</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, membawa kesenangan apabila melakukannya, tanpa adanya paksaan dari luar, dilakukan secara spontan dan sukarela.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Pada saat bermain anak bebas berinteraksi dengan teman

---

<sup>26</sup> Marjorie J.Kostelnik, Anne K. Soderman dan AliceP.Whiren, *Developmentally Appropriate Curriculum* ( New Jersey: Person Merrill Prentice Hall, 2007) p. 380

dengan teman tanpa adanya aturan memperoleh kesempatan luas untuk melakukan eksplorasi, bebas mengekspresikan gagasan melalui khayalan, sosiodrama, bermain konstruktif, atau bekerja sama. Hal ini seperti yang diungkapkan Parten *Play is often associative it involves social interaction but no role or plan for the play are apparent or cooperative it involves the sharing of material; and development of a plot, common purpose, or roles for the play activity in nature.*<sup>27</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa bermain adalah kegiatan yang ditandai adanya interaksi dan saling bertukar mainan tetapi tidak membutuhkan aturan dalam permainan tersebut.

Berdasarkan penjabaran yang telah diuraikan di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat dan dilakukan secara spontan dan sukarela tanpa adanya paksaan dari luar. Bermain penting untuk perkembangan seorang anak. Melalui bermain anak mendapat pengalaman-pengalaman bagaimana berkerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini penting untuk mengembangkan keterampilan bicara anak.

---

<sup>27</sup> Ibid. *Marjorie J.Kostelnik, Anne K. Soderman dan AliceP.Whiren* , p.386



## 2. Tahap Perkembangan Bermain Pada Anak

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan. Pengaruh bermain sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Selain itu bermain penting bagi perkembangan pribadi, sosial dan emosional. Seorang anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk mengembangkan semua aspek perkembangan dan pertumbuhannya.

Ada beberapa tahapan dalam kegiatan bermain pada anak. Seperti yang diungkapkan oleh Parten ada enam tahapan bermain pada anak yaitu: 1) *unoccupied play*; 2) *solitary play*; 3) *onlooker play*; 4) *parallel play*; 5) *assosiative play*; 6) *cooperative play*.<sup>28</sup> Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh Parten bahwa bermain pada anak memiliki enam tahapan. *Pertama unoccupied play* pada tahapan ini seorang anak tidak terlibat dalam kegiatan bermain, anak hanya mengamati kejadian yang ada di sekitar yang menarik perhatian anak. Apabila tidak ada hal yang menarik perhatiannya anak akan menyibukkan diri dengan berbagai hal misalnya memainkan anggota tubuh seperti tangan atau naik turun tangga tanpa tujuan yang jelas.

---

<sup>28</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: PT.Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001) h.22

*Kedua solitary play* pada tahapan ini seorang anak sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Pada tahap ini pula perilaku anak lebih bersifat egosentris. Anak lebih suka memusatkan perhatiannya pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lainnya. Anak akan menyadari kehadiran anak lain apabila anak tersebut mengambil alat permainannya. *Ketiga onlooker play* pada tahapan ini kegiatan bermain anak hanya mengamati anak-anak lain yang sedang bermain. Anak sudah menaruh minat besar terhadap kegiatan lain yang diamatinya. Misalnya pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak-anak lainnya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun.

*Keempat parallel play* pada tahapan ini anak melakukan kegiatan bermain secara bersama-sama tetapi tidak ada interaksi diantara anak-anak tersebut. Anak hanya melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Contohnya pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, bermain sepeda dan bermain balok. *Kelima associative play* pada tahapan ini ditandai dengan adanya interaksi diantara anak-anak yang sedang melakukan

kegiatan bermain. Anak saling tukar alat permainan tetapi belum ada kerjasama diantara anak-anak tersebut. Contohnya anak yang sedang melakukan kegiatan menggambar, pada kegiatan ini anak saling berkomentar terhadap gambar masing-masing. Pada tahap ini sudah ada interaksi diantara anak-anak yang sedang melakukan kegiatan bermain. *Keenam cooperative play* pada tahapan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas diantara anak-anak yang terlibat dalam sebuah permainan untuk mencapai tujuan. Contohnya pada permainan dokter-dokteran.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Piaget. Piaget membagi tahapan bermain menjadi empat tahap yaitu: 1) *sensory motor play*; 2) *symbolic play*; 3) *social play*; 4) *games with ruler & sport*.<sup>29</sup> Berdasarkan pendapat tersebut ada empat tahap bermain yang dilalui anak. *Pertama sensory motor play* pada tahapan ini anak belum dikategorikan kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Selain itu kegiatan ini hanya pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya. Contohnya pada kegiatan makan atau mengganti sesuatu.

*Kedua symbolic atau make believe play* tahap ini merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang

---

<sup>29</sup> Ibid. Tedjasaputra p.24

ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih suka bertanya dan menjawab pertanyaan, seringkali anak menanyakan sesuatu hanya sekedar bertanya tanpa memperdulikan jawaban yang diperolehnya. Walaupun sudah dijawab anak akan terus bertanya lagi. Anak menyukai berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, dan kuantitas. Contohnya bermain balok dan lego. Pada tahap ini anak sudah dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau *representasi* dari benda lain, misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali pada kegiatan bermain.

*Ketiga social play games with rules* pada tahapan ini kegiatan bermain anak dipengaruhi oleh logika yang bersifat objektif. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan. *Keempat games with rules & sport* pada tahapan ini kegiatan bermain masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat. Contohnya bermain bola dan kartu. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan adanya motivasi untuk mencapai prestasi sebaik-baiknya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Smilansky bahwa tahapan bermain anak meliputi tiga tahap yaitu 1) *functional play*; 2) *constructive play*; 3) *pretended play*.<sup>30</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa tahap *pertama* adalah *functional play* biasanya kegiatan bermain ini terlihat pada anak usia 1-2 tahun. Kegiatan bermain ditahap ini berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dilakukan anak dengan atau tanpa alat mainan. Misalnya berlari-lari sekitar rumah.

*Kedua constructive play* pada tahap ini anak sudah dapat membangun atau menciptakan sesuatu dari suatu alat permainan. Misalnya anak dapat membuat rumah-rumahan dari balok kayu atau potongan lego. *Ketiga pretended play* pada tahap ini anak senang melakukan bermain pura-pura atau drama. Melalui bermain drama anak akan menirukan kegiatan yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya main rumah-rumahan, polisi, dan peran seorang ibu.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas bahwa anak usia 5-6 tahun biasanya bermain bersama yang ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran

---

<sup>30</sup> Diane E. Papalia, Sally Wendkos Old, Ruth Duskin Feldman, *Human Development* ( Jakarta: Prenada Media Group, 2008) P. 385

diantara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan. Kegiatan bermain bersama ini merupakan sarana anak untuk bersosialisasi atau bergaul dengan anak lain.

Selain itu anak usia 5-6 tahun senang melakukan bermain drama. Melalui bermain sandiwara anak-anak mencoba peran yang ada di dalam kehidupan masyarakat. Selain itu anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, keterampilan berbicara dan merasakan kegembiraan. Selain itu melalui bermain drama anak-anak mencoba peran yang ada di dalam kehidupan masyarakat, anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, keterampilan berbicara dan merasakan kegembiraan. Bermain drama merupakan bentuk permainan dimana anak-anak berusaha membuat situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk permainan. Selain itu dalam bermain drama anak dapat menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari kehidupan nyata dalam bentuk yang berbeda. Pada saat bermain drama anak dapat meniru karakter yang dikagumi dalam kehidupan nyata. Permainan drama mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak dapat memainkan suatu peran sebagai dokter atau guru dan hal ini dapat mengembangkan wawasan sosial anak.

### 3. Manfaat Bermain

Pada umumnya setiap anak senang bermain. Seorang anak bermain tidak hanya untuk berkreaitivitas atau menghabiskan energy. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan perasaan dan menggali potensi yang ada di dalam dirinya. Selain itu bermain mempunyai manfaat besar bagi perkembangan anak. Menurut Nuraini bermain mempunyai sebelas manfaat yaitu: 1) membantu perkembangan tubuh, 2) perkembangan emosi, 3) perkembangan sosial, 4) daya kreativitas, 5) mengembangkan daya khayal, 6) menambah wawasan, 7) perkembangan kognitif, 8) perkembangan moral, 9) membentuk kepribadian, 10) perkembangan bahasa, 11) mengembangkan kemampuan diri.<sup>31</sup>

*Pertama* membantu perkembangan tubuh, anak yang mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Contohnya bermain sepatu roda, bermain sepeda dan bermain sepak bola. Jenis permainan ini akan menguatkan otot-otot tubuh anak dan kerja jantung.

---

<sup>31</sup> Frida Nur'aini, *Edugames For Child* (Solo:Afra Publising, 2008), p.21

*Kedua* perkembangan emosi, Sering kali anak berhadapan dengan kenyataan-kenyataan yang tidak menyenangkan termasuk pembatasan lingkungan yang secara tidak sadar menimbulkan ketengangan dalam diri anak. Ketengangan-ketengangan berkurang ketika anak bermain. Seorang anak akan bersifat lebih dewasa dan bertanggung jawab ketika anak sadar bahwa orang tuanya tidak berada di dekatnya. Anak akan belajar mengendalikan diri dan bersikap lebih bijaksanaterhadap teman-temanya. Melalui berbagai permainan anak akan menjadi pribadi individu mandiri, melalui kesadaran ini juga anak akan bersifat sabar, mengikuti aturan main dan kritik, misalnya dalam permainan petak umpat, anak harus sabar menunggu temanya sembunyi, sesuai waktu yang telah di sepakati anak dianggap curang bila membuka matanya sebelum waktu menghitung selesai. Dari permainan inilah anak banyak mengeluarkan emosinya.

*Ketiga* perkembangan sosial, permainan yang di lakukan anak akan membuatnya anak mengenal di luar dirinya. Berbagai sifat dan karakter teman bermain anak akan menjadi bahan bermakna bagi sifat seorang anak. Melalui teman sepermainanyang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik, menggunakan permainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mencari cara pemecahan



masalah dengan teman mainnya. Contohnya anak membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindarkan.

Selain itu pengenalan anak dengan diluar rumah juga akan memperkaya pengetahuannya sosialnya. Misalnya bila anak sedang berjalan-jalan kemudian melihat seekor kucing kecil yang hidup sendirian dipinggir jalan anak akan merasa kasihan dengan kucing itu maka anak akan menolong kucing tersebut, darisinitulah jiwa sosialnya akan tumbuh.

*Keempat* daya kreativitas, ketika anak bermain anak merasakan adanya kejenuhan ataupun rasa bosan. Pada saat seperti inilah anak biasanya mencoba melakukan sebuah variasi permainan, anak akan mengembangkan daya kreativitas dan imajinasinya. Misalnya anak sedang membaca buku, anak tidak hanya menggunakan buku itu untuk dibaca, tetapi anak buku itu dapat dibedirikan dengan posisi miring sehingga terbentuklah rumah yang terbuat dari sebuah buku atau buku itu akan dibuat berdiri berjajar secara urut sampai panjang, kemudian buku yang ada di ujung dijatuhkan maka jadilah rentetan jatuhnya barisan yang menakjubkan.

*Kelima* mengembangkan daya khayal, ada banyak kebutuhan dan keinginan anak yang tidak dapat terpenuhi dengan cara lain, maka

anak akan mewujudkannya melalui kegiatan bermain. Seorang anak dapat menjadi siapapun yang diinginkanya ketika bermain. Misalnya anak dapat menggunakan kardus bekas sebagai pesawat, anak seolah-olah sibuk mengendarai dengan suara menderu-deru terbang melintasi rumah nenek, sekolah atau rumah temannya.

*Keenam* menambah wawasan,bermain dapat memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekaligus menambah wawasan anak. Banyak pengetahuan yang tidak didapat dari sekolahj maupun rumah akan diperoleh anak dalam interaksinya dengan teman-teman sepermainanya. Selain itu melalui bermain seorang anak dapat mengenal rumput yang mempunyai dua ujung yang selalu menempel dicelananya pada saat anak bermain bola.

*Ketujuh* perkembangan kognitif, banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pada saat bermain. Konsep-konsep ini lebih mudah dipahami anak melalui kegiatan bermain. Misalnya untuk mengenalkan warna dan ukuran bias digunakan kegiatan bermain memancing ikan yang terdiri dari bermacam-macam warna dan ukuran.

*Kedelapan* membentuk kepribadian, bagi anak bermain merupakan kebutuhan. Selama bermain anak akan mengalami

berbagai macam tindakan. Anak akan merasa bagaimana dipuji, diejek, dimarahi, dipilih menjadi teman atau dijauhi. Pengalaman-pengalaman tersebut akan membentuk kepribadian seorang anak. Misalnya anak yang semula penakut akan berubah menjadi anak yang pemberani ketika bermain dengan teman-temannya.

*Kesembilan* membentuk moral, pada saat bermain anak akan belajar mengenal sikap mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Selain itu pada saat bermain ada standar moral yang harus dipatuhi seorang anak. Misalnya anak tidak boleh melakukan kecurangan atau mau mengakui kesalahan. Melalui kegiatan-kegiatan inilah moral anak akan terbentuk.

*Kesepuluh* pengembangan bahasa, seorang anak memiliki kesempatan berlatih komunikasi melalui sebuah permainan yang dilakukannya. Anak belajar mengungkapkan ide-ide dan memberikan pemahaman pada teman bermainnya tentang aturan-aturan serta cara yang akan dilakukan sehingga kegiatan bermain dapat berlangsung berdasarkan kesepakatan-kesepakatan yang telah dibuat. Anak dapat menyampaikan pesan yang efektif dan dimengerti oleh teman bermainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut bermain banyak memberikan manfaat bagi anak. Bermain dapat memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak didapat anak dari sekolah maupun di rumah. Selama melakukan kegiatan bermain anak dapat mencoba berbagai hal. Selain itu kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak misalnya aspek kognitif, bahasa, moral, kreativitas, fisik dan wawasan anak.

#### **4. Pengertian Bermain Sosiodrama**

Bermain sosiodrama merupakan permainan yang melibatkan anak untuk dapat berperan dalam suatu peragaan yang dapat memerankan tokoh tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar. Melalui kegiatan bermain sosiodrama anak dapat mengembangkan kemampuan berekspresi sehingga anak dapat menghayati bentuk perasaan yang diperankannya. Selain itu dalam kegiatan bermain sosidrama anak dapat beraktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukkan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan anak. Menurut Djamarah sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan

sosial).<sup>32</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa sosiodrama merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peranana tertentu dalam kehidupan masyarakat.

Pada permainan sosiodrama anak akan berinteraksi satu sama lain dalam bentuk permainan sosial. Bentuk permainan ini menggabungkan semua unsur permainan drama ditambah bermain pura-pura yang mengungkapkan perasaan dan berinteraksi secara verbal antara dua anak atau lebih. Melalui bermain sosiodrama anak dapat meniru perbuatan, dan reaksi dari apa yang anak lihat dari lingkungan sekitar. Selain itu anak dapat mempraktikkan keterampilan bahasa, mengekspresikan emosi dan memecahkan interpretasi anak dari dunia sosial.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Aziz dalam Dhieni bahwa sosiodrama adalah cara mengajar yang memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat/kehidupan sosial.<sup>33</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa sosiodrama merupakan pembelajaran yang diberikan kepada anak untuk memainkan peranan-

---

<sup>32</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2005) p.238

<sup>33</sup> Nurbiana Dhieni dkk, *op.cit*, p. 63

peranan tertentu yang ada di masyarakat misalnya anak berperan sebagai seorang dokter, pilot atau yang lainnya.

Selain itu Hamalik mengungkapkan bahwa metode sosiodrama merupakan metode yang menganut prinsip belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*), belajar sambil mengulang-ngulang dari berusaha untuk memperbaiki (*trial and refinement*) serta menganut prinsip belajar seirama hidup (*long life learning*).<sup>34</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa metode sosiodrama merupakan metode yang menganut prinsip belajar sambil melakukan, jadi dalam metode ini guru tidak hanya berceramah tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkannya langsung.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas bahwa bermain sosiodrama adalah permainan yang memerankan tokoh tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar. Selain itu pada kegiatan bermain sosiodrama anak dapat beraktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukkan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan anak.

---

<sup>34</sup> Oemar Hamalik, Pencapaian Sistem Pengajaran berdasarkan Pendekatan system (Bandung: Bumi Aksara, 2002), p.65

## 5. Tujuan Bermain Sosiodrama

Kegiatan bermain sosidrama memiliki berbagai tujuan. Menurut Somers tujuan dari bermain sosidrama adalah:

Kegiatan bermain sosiodrama bertujuan mengkomunikasikan bentuk-bentuk ide pada perilaku seseorang dalam masyarakat, dimana drama memberikan contoh aturan yang ada pada individu mengenai identitas dan standar perilaku seseorang yang merupakan bagian dari pola tingkah laku dalam pergaulan bagaimana menghargai dan berinspirasi.<sup>35</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa bermain sosidrama merupakan kegiatan yang memberikan pelajaran secara langsung mengenai berbagai bentuk perilaku yang terdapat dalam masyarakat. Kegiatan ini dapat dikembangkan pada anak-anak sedini mungkin sebagai upaya dalam memahami kehidupan di sekelilingnya. Anak belajar meniru berbagai perilaku yang terjadi dalam masyarakat atau lingkungan sekitar.

Selain itu melalui bermain sosidrama anak akan belajar bagaimana membuat hubungan dan mengembangkan ide-ide. Anak menggunakan ingatan untuk menciptakan kembali tokoh-tokoh serta kejadian-kejadian yang pernah dilihatnya. Bermain sosidrama memotivasi anak untuk berpikir dan berkomunikasi sehingga keterampilan berbicara anak dapat dikembangkan.

---

<sup>35</sup> Jhon Somers, *Drama in Curriculum* (London: Allyn and Bacon, 1994) p. 8

Pendapat lain mengenai manfaat bermain sosiodrama dikemukakan oleh sebuah *organisasi children's resource international* bahwa:

Melalui kegiatan bermain sosiodrama anak belajar untuk berkonsentrasi dimana melatih imajinasi anak dalam mengemukakan ide-ide baru seperti mencoba perilaku orang-orang dewasa dan menggabungkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Hal ini meningkatkan pemahaman anak mengenai struktur lingkungan dan mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikiran, perasaan dan emosi.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut bermain sosiodrama dapat merangsang berbagai dimensi perkembangan anak diantaranya intelegensi, emosi, sosial dan bahasa serta perkembangan fisik anak. Selain itu pada saat bermain sosiodrama anak akan belajar berkonsentrasi dan melatih imajinasi untuk mengemukakan ide-ide ataupun pendapatnya.

## **6. Langkah-langkah Bermain Sosiodrama**

Ada beberapa langkah dalam bermain sosiodrama menurut Jamarah ada enam langkah dalam bermain sosiodrama yaitu: 1) menentukan tema, 2) memilih para pelaku, 3) mempersiapkan peranan, 4) pelaksanaan sosiodrama 5) tindak lanjut.<sup>37</sup> Berdasarkan pendapat tersebut langkah-langkah dalam bermain sosiodrama *pertama* menentukan tema yang akan disosodramakan yaitu guru mempersiapkan tema untuk bermain sosiodrama misalnya tema profesi, lingkungan aku, atau tema lain yang dekat dengan anak.

---

<sup>36</sup> Pamela Coughlin, *op.cit*, p.230

<sup>37</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit*, p.238



*Kedua* memilih para pelaku, yaitu guru memilih anak yang akan berperan atau menjadi pelaku dalam permainan sosiodrama. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk memerankan tokoh yang akan dimainkan. Misalnya anak ingin menjadi guru, atau dokter. *Ketiga* mempersiapkan peranan, yaitu guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama tersebut. *Keempat* pelaksanaan sosiodrama, yaitu guru memberikan kebebasan kepada anak untuk melaksanakan peran yang dimainkannya dan bereksplorasi dalam kegiatan bermain sosiodrama. *Kelima* tindak lanjut, yaitu setelah selesai bermain sosiodrama anak dan guru berkumpul, guru menayakan kembali kepada anak seputar kegiatan bermain sosiodrama yang telah dilakukan.

### **C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian-penelitian yang pernah dilakukan terkait tentang kemampuan berbicara adalah penelitian Ridwan dengan judul: "Pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui metode sosiodrama". Kesimpulan dari penelitian ini adalah kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, kemampuan berbahasa khususnya berbicara dapat berkembang melalui metode sosiodrama.

Metode sosiodrama yang diterapkan di sini adalah metode sosiodrama yang digunakan di lembaga Taman Kanak-kanak.<sup>38</sup>

Penelitian Suryani dengan judul “Peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar melalui metode bermain peran”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar. Metode bermain peran yang digunakan dikemas dengan menarik sehingga seluruh anak dapat terlibat aktif dalam memainkan peran-peran yang telah dipilih.<sup>39</sup>

Berdasarkan ke dua hasil penelitian, maka dapat dilihat bahwa dengan menggunakan metode bermain sosiodrama maka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara.

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Berdasarkan analisis teoretik dikatakan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan mengekspresikan, menyatakan, mengungkapkan, menyampaikan, pikiran, perasaan, serta pendapat kepada orang lain. Kemampuan berbicara tidak tumbuh dengan

---

<sup>38</sup> Ridwan, *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Sosiodrama* (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, FIP UNJ, 2005) P.115

<sup>39</sup> Yeni Suryani, *Upaya meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas II SDN Cengkareng 18 Pagi melalui Metode Bermain Peran*, (Jakarta: Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, FIP UNJ, 2006) P.112

sendirinya harus membutuhkan stimulasi agar kemampuan tersebut dapat berkembang secara optimal. Banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak, salah satunya melalui pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas.

Pembelajaran yang telah dirancang dengan baik dan menggunakan metode yang tepat dengan mengupayakan keterlibatan anak secara optimal tentu akan memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbicara anak yang ingin ditingkatkan atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu rancangan pembelajaran tersebut adalah melalui kegiatan bermain sosiodrama. Penggunaan kegiatan bermain sosiodrama dalam proses pembelajaran disinyalir dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, mengingat bermain merupakan salah satu kegiatan yang disukai anak. Selain itu bermain sosiodrama sangat bermanfaat bagi anak karena anak dapat bereksplorasi, mengekspresikan diri, mengungkapkan ide-ide, maupun perasaannya saat bermain. Melalui bermain sosiodrama anak diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan bicarannya, mengungkapkan ide-ide secara lisan. Selama bermain sosiodrama anak akan belajar untuk saling berinteraksi, bekerja sama, mengemukakan ide-ide yang ada dalam dirinya serta memahami suatu perasaan emosi dalam bentuk sikap, perilaku ketika anak memerankan tokoh dengan karakter tertentu.

Selain itu melalui kegiatan bermain sosiodrama anak dapat menceritakan pengalaman-pengalaman yang dialaminya pada waktu anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama. Berdasarkan uraian tersebut, maka diduga pembelajaran yang menerapkan kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak di Paud Dewi Cilincing Jakarta Utara.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Atas dasar teori dan konsep yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut : kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Paud Dewi Cilincing Jakarta Utara.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Paud Dewi Cilincing Jakarta Utara melalui bermain sosiodrama.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan ini akan dilaksanakan di PAUD Dewi yang terletak di Bambu Kuning Rt 002/02 Marunda Cilincing Jakarta Utara.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2009-2010, yakni pada bulan Mei-Juni 2010.

#### **C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan merupakan tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki efektifitas dan efesiensi praktik pendidikan. Menurut Niff Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk peneliti yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan mengajar.<sup>40</sup> Berdasarkan pendapat tersebut

---

<sup>40</sup> Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2009), p. 8

bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian suatu penelitian yang dilakukan dalam rangka melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah.

Selain itu Hopkins mengemukakan bahwa penelitian tindakan dapat didefinisikan sebagai suatu studi tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas melalui tindakan.<sup>41</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa penelitian tindakan merupakan rangkaian riset-riset tindakan yang dilakukan dalam rangkaian untuk memecahkan masalah.

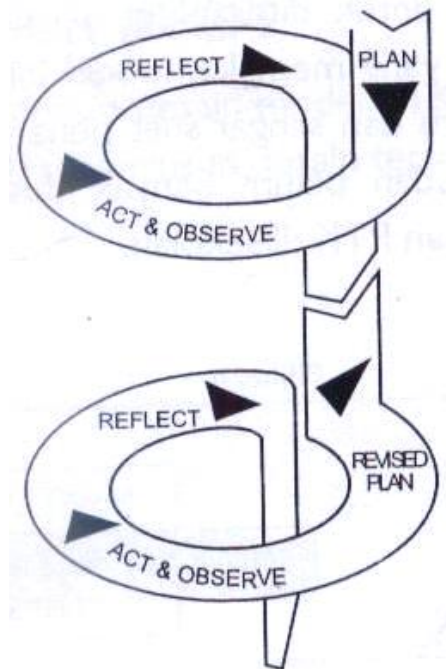
Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *classroom action research* (Penelitian Tindakan Kelas). Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Tanggart pada dasarnya merupakan suatu siklus yang meliputi tahap-tahap (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), dan (d) refleksi (*reflecting*), dari terselesaikannya refleksi kemudian dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*).<sup>42</sup> Berdasarkan pendapat tersebut bahwa penelitian ini dilakukan dengan empat tahap kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang untuk

---

<sup>41</sup> David Hopkins, *A Teacher's Guide to Classroom Research* (Buckingham:Open University Press, 1993), p.45

<sup>42</sup> Kusuma dan Dwitagama, *Op.cit*, p.21

siklus berikutnya. Adapun aktivitas dalam penelitian tindakan ini melalui siklus dan tahapan tertentu seperti terlihat pada gambar berikut ini:



Gb.1 : Model Spiral Penelitian Tindakan Menurut Kemmis dan Mc. Taggart.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Wijaya Kusuma, *op.cit*, p.21

#### **D. Subjek / Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Paud Dewi kelompok B Jakarta yang berjumlah 10 orang. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah rekan sejawat sebagai kolaborator.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai peneliti aktif yang berperan sebagai pemimpin perencana (*Planner Leader*), dan sebagai partisipan aktif. Derajat atau tingkat keikutsertaan dalam penelitian ini dikategorikan pada “peran aktif peneliti sebagai pengamat”. Peneliti hadir secara langsung dalam pembelajaran dan mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian dengan keikutsertaan ini peneliti berusaha melihat dan mencari, serta mempelajari perilaku subjek sehingga memperoleh data yang akurat dan nyata dalam penelitian tindakan ini, maka pada pra penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran di kelompok B Paud Dewi.

Pihak yang terlibat sebagai kolaborator dalam penelitian ini adalah guru kelas B dan rekan sejawat peneliti. Kolaborator berperan dalam membantu peneliti mengumpulkan dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian dilakukan.



## **F. Tahapan intervensi Tindakan**

Sebelum tahapan intervensi dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan pra survai kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui secara detail kondisi yang terdapat disuatu kelas yang akan diteliti. Setelah itu dilakukan diagnosi untuk menduga sementara mengenai timbulnya permasalahan yang muncul di dalam kelas. Hasil dari kegiatan ini digunakan untuk berbagai hal yang terkait dengan implementasi tindakan kelas.

Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Perencanaan Tindakan (*Planning*)**

Pada tahapan ini peneliti membuat perencanaan tindakan yang meliputi perencanaan umum dan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek sedangkan perencanaan khusus merupakan perencanaan yang disusun untuk masing-masing siklus. Keseluruhan perencanaan disusun berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator.

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan pada bab I yakni terkait dengan penggunaan kegiatan bermain sosiodrama untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Paud Dewi Jakarta. Pada tahapan ini peneliti

merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan, serta membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi hasil belajar untuk keseluruhan siklus.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan keterampilan berbicara anak di Paud Dewi baik yang terefleksi dalam data pemantauan tindakan maupun berdasarkan data hasil penelitian. Pada data penelitian indikator keberhasilannya adalah apabila terjadi peningkatan sebesar 20 % dari skor yang diperoleh siswa setelah dilakukan tindakan. Pada data pemantau tindakan penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan-perubahan perilaku siswa saat berbicara ketika tindakan diberikan menunjukkan siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari 7 pertemuan. Masing-masing pertemuan dilakukan dalam waktu 90 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan Paud Dewi.

Berikut ini akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai program tindakan yang akan pada setiap siklus

## SIKLUS I

Materi : Kegiatan bermain sosiodrama  
 Tujuan : Meningkatkan kemampuan berbicara  
 Waktu : 7 x Pertemuan (@ 90 Menit)

Pert	Kegiatan	Media	Metode	Alat Pengumpul data
1	Peneliti dan kolaborator melakukan <i>pre Test</i>	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun  Lembar catatan lapangan  Kamera untuk dokumentasi
2	1. Guru menyiapkan lingkungan bermain 2. Guru menentukan tema 3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku 4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama 5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Pergi ke pasar" 6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama	Sayuran, sembako,	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun  Lembar catatan lapangan  Kamera untuk dokumentasi
3	1. Guru menyiapkan lingkungan bermain 2. Guru menentukan tema	Peralatan memasak	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun

	<p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "memasak"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>			<p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>
4	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Pergi ke sekolah"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>	<p>Tas sekolah</p> <p>Meja, kursi</p> <p>Papa tulis, spidol, buku</p>	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>
5	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi</p>	<p>Buku-buku</p> <p>Kursi, meja, pulpen</p>	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p>

	<p>waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Pergi ke perpustakaan"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>			Kamera untuk dokumentasi
6	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Menjadi perawat"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>	Alat-alat dokter-dokteran	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>

7	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Keluarga"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p> <p>Peneliti dan kolaborator melakukan post test</p>	Alat-alat memasak, kursi, meja	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>
---	---	--------------------------------	------------------	---

## SIKLUS II

Materi : Kegiatan bermain sosiodrama  
 Tujuan : Meningkatkan kemampuan berbicara  
 Waktu : 7 x Pertemuan (@ 90 Menit)

Pert	Kegiatan	Media	Metode	Alat Pengumpul data
8	1. Guru menyiapkan lingkungan bermain 2. Guru menentukan tema 3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku 4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama 5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Aku bisa merapikan mainan sendiri" 6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama	Mainan Kuda-kudaan Balok	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun Lembar catatan lapangan Kamera untuk dokumentasi
9	1. Guru menyiapkan lingkungan bermain 2. Guru menentukan tema 3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku 4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama 5. Anak melakukan	Kasur, bantal, Boneka	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun Lembar catatan lapangan Kamera untuk dokumentasi

	<p>kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Aku bisa tidur sendiri"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>			
10	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Aku suka menabung"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p>	Celengan	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>
10	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Aku suka</p>	Celengan	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>



	menabung” 6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama			
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</li> <li>2. Guru menentukan tema</li> <li>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</li> <li>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</li> <li>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema “Aku suka makan sayur”</li> <li>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</li> </ul>	Makanan, meja, kursi	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</li> <li>2. Guru menentukan tema</li> <li>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</li> <li>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</li> <li>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema “Menjenguk teman yang sakit”</li> <li>6. Anak menceritakan kembali tentang</li> </ul>	Meja, kursi, buah-buahan, keranjang	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>

	kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama			
13	<p>1. Guru menyiapkan lingkungan bermain</p> <p>2. Guru menentukan tema</p> <p>3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku</p> <p>4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama</p> <p>5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Pergi ke bank"</p> <p>6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama</p> <p>Peneliti dan kolaborator melakukan post test</p>	Kursi, meja Lap top, pulpen, kertas	Praktek langsung	<p>Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun</p> <p>Lembar catatan lapangan</p> <p>Kamera untuk dokumentasi</p>

14	1. Guru menyiapkan lingkungan bermain 2. Guru menentukan tema 3. Guru dan anak bersama-sama memilih para pelaku 4. Guru memberi waktu kepada anak untuk mempersiapkan diri dalam memerankan tokoh pada permainan sosiodrama 5. Anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema "Pergi ke rumah nenek" 6. Anak menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan saat bermain sosiodrama  Peneliti dan kolaborator melakukan post test	Meja, kursi, miniatur memasak	Praktek langsung	Instrumen kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun  Lembar catatan lapangan  Kamera untuk dokumentasi
----	--	-------------------------------	------------------	--

### 3. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pada tahapan ini peneliti dan kolaborator melakukan pendekatan observasi rekan sejawat (*observasi peer*) terhadap pembelajaran. Peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan oleh anak kemudian dicatat dalam catatan lapangan. Objek yang diteliti adalah kemampuan berbicara dan bermain sosiodrama. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat program

perbaikan tindakan selanjutnya. Selain catatan lapangan peneliti juga menggunakan alat bantu dokumentasi berupa kamera yang akan menunjukkan bukti konkret selama kegiatan berlangsung.

#### **4. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)**

Refleksi merupakan upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, dan kolaborator yaitu adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab ketidaktercapaian tindakan. Hasil refleksi ini akan menjadi pedoman dalam perbaikan-perbaikan tindakan pada siklus berikutnya apabila data penelitian belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian.

Refleksi data penelitian dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor kemampuan berbicara yang diperoleh anak sebelum dan sesudah tindakan. Apabila pada siklus I belum terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan berbicara anak maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan sebelum dilanjutkan ke siklus II. Begitu juga halnya apabila terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan berbicara anak hingga mencapai kategori kemampuan berbicara “baik” maka tidak dilanjutkan ke

siklus II. Apabila setelah melakukan siklus II tidak dilanjutkan ke siklus III hanya dilakukan evaluasi tentang tindakan yang sudah dilakukan.

Secara garis besar tahapan intervensi tindakan dapat dideskripsikan dalam skema berikut ini:

## Siklus I

### Perencanaan:

- Menyusun program kegiatan bersama kolaborator
- Menyiapkan materi kegiatan
- Menyiapkan media

### Tindakan:

Melaksanakan tindakan I sesuai dengan perencanaan

- Pertemuan I  
Bermain siodrama dengan tema “Pergi ke Dokter”  
Melakukan pre-test
- Pertemuan II  
Bermain siodrama dengan tema “Pergi ke Pasar”
- Pertemuan III  
Bermain siodrama dengan tema “Memasak”
- Pertemuan IV  
Bermain siodrama dengan tema “Menjadi guru”
- Pertemuan V  
Bermain siodrama dengan tema “Pergi ke Perpustakaan”
- Pertemuan VI  
Bermain siodrama dengan tema “Menjadi Perawat”
- Pertemuan VII  
Bermain siodrama dengan tema “Keluarga”  
Melakukan Post Test

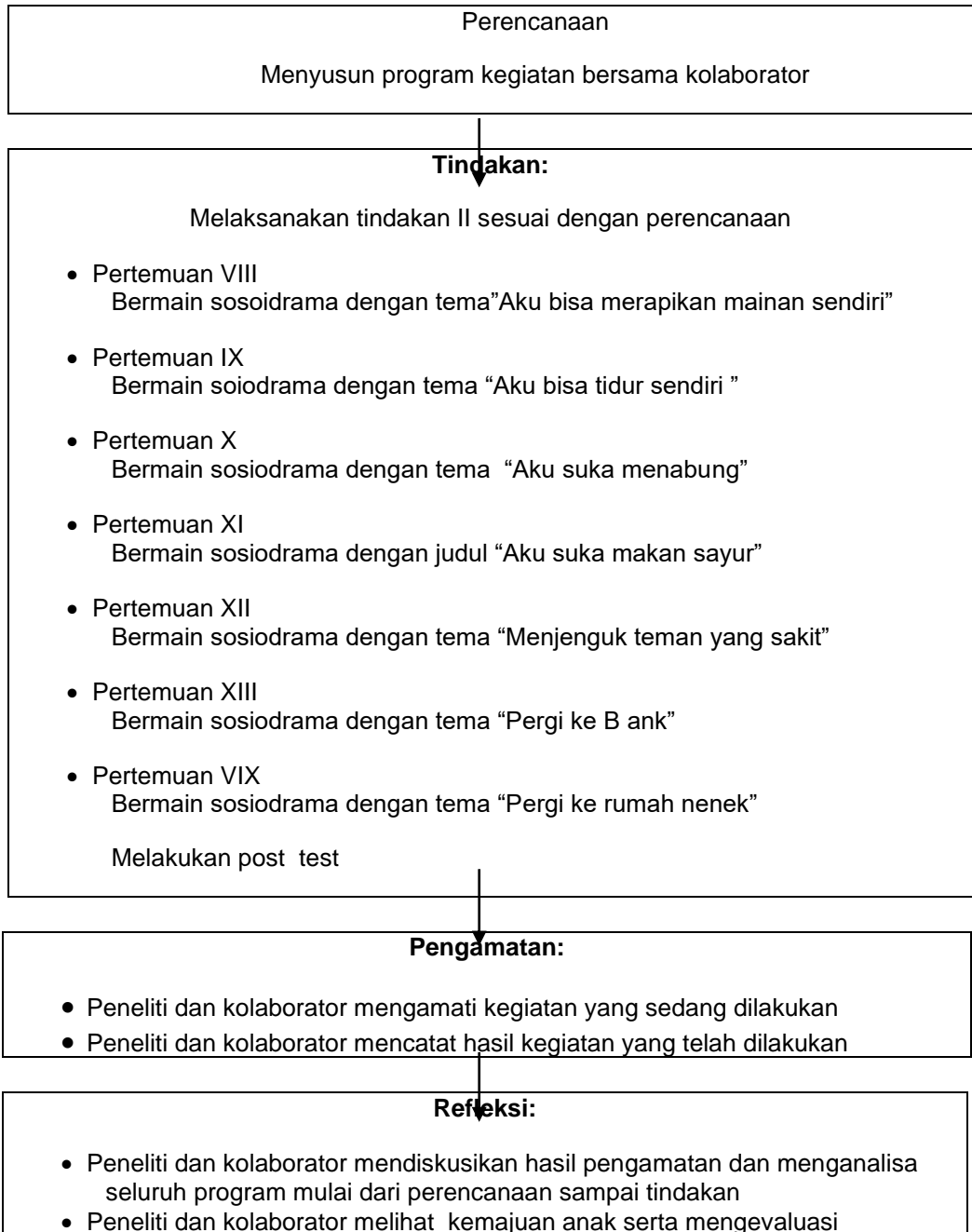
### Pengamatan:

- Peneliti dan kolaborator mengamati kegiatan yang sedang dilakukan
- Peneliti dan kolaborator mencatat hasil kegiatan yang telah dilakukan

### Refleksi:

- Peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan dan menganalisa seluruh program mulai dari perencanaan sampai tindakan
- Peneliti dan kolaborator melihat kekurangan dan kemajuan anak serta mengevaluasi
- Peneliti dan kolaborator membuat kesimpulan yang dicapai setiap anak untuk revisi untuk tindakan selanjutnya

## Siklus II



## **G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan**

Adapun hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu adanya peningkatan kemampuan berbicara anak di Paud Dewi Jakarta melalui bermain sosiodrama .Peningkatan yang diharapkan diantaranya kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan, keinginan atau gagasannya kepada orang lain. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain sosiodrama setelah diberi tindakan.

Indikator keberhasilan tindakan merupakan hasil kesepakatan antara kolaborator dan peneliti. Kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan besar persentase kenaikan 20 % dan maksimal 100%. Jika persentase yang diperoleh kurang dari 20% seperti yang telah disepakati bersama maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

## **H. Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian tindakan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu: data pemantau tindakan (*action*) dan data penelitian (*research*). Data pemantau tindakan (*action*) merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana. Sementara data penelitian (*research*) adalah data tentang variabel penelitian, yaitu kemampuan berbicara anak. Data ini digunakan untuk



keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran peningkatan kemampuan berbicara anak.

Adapun sumber data penelitian adalah anak Paud Dewi Jakarta Utara kelompok B yang berjumlah 10 orang. Data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya peningkatan kemampuan anak dalam hal berbicara.

## **I. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan**

### **1. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional**

Definisi konseptual kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan, mengekspresikan, menyatakan dan mengungkapkan perasaan, pikiran serta pendapat kepada orang lain yang diungkapkan secara lisan.

Definisi operasional kemampuan berbicara adalah skor yang diperoleh anak dari kemampuannya dalam menyampaikan, mengekspresikan menyatakan, dan mengungkapkan perasaan, pikiran serta pendapat kepada orang lain yang diungkapkan secara lisan yang meliputi penguasaan topik, ucapan, gerak gerik mimik yang tepat, kelancaran, kenyaringan suara, keberanian, semangat dan kepercayaan diri.

## 2. Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen-instrumen yang digunakan untuk pemantauan tindakan pada dasarnya adalah instrumen yang digunakan untuk pengamatan tentang tindakan dalam penelitian ini. Instrumen ini berbentuk catatan lapangan. Sementara instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian merupakan instrument berbentuk lembar pengamatan kemampuan berbicara. Pada lembar pengamatan tersebut kemunculan masing-masing butir mempunyai nilai rentang 1 sampai 4. Kemudian diakhir siklus, nilai tersebut akan diakumulasikan dan dibuat persentasinya (%). Adapun pengukuran instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Skor untuk Item Kemunculan Indikator**

Kemunculan Indikator	Skor
Belum berkembang	1
Berkembang dengan bantuan	2
Berkembang	3
Konsisten	4

Kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk menjaring data kemampuan berbicara anak dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berbicara**

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1	Penguasaan topik	a. Menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan  b. Menjawab pertanyaan	1,2	2
2	Gerak-gerak mimik yang tepat	Menunjukkan gerakan ekspresi yang tepat saat berbicara	3	1
3	Kelancaran	Mengucapkan kalimat dengan lancar	4	1
4	Kenyaringan suara	Berbicara dengan suara nyaring	5	1
5	Keberanian, semangat dan kepercayaan diri	Berani berbicara dengan penuh percaya diri	6,7,8	3
6	Ucapan	Dapat melafalkan bunyi kata (suku kata,dan kata dengan tepat)	9, 10	2

### 3. Instrumen Pemantau Tindakan

#### a. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Definisi konseptual bermain sosiodrama adalah permainan yang memerankan tokoh tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar.

Definisi operasional Bermain sosiodrama adalah skor yang diperoleh melalui observasi dalam kegiatan bermain sosiodrama yang

meliputi: menentukan tema, memilih para pelaku, mempersiapkan peranan, melaksanakan sosiodrama, dan tindak lanjut.

**Tabel 3**  
**Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan**

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah
1	Menentukan tema	a. Menjelaskan materi/tema yang akan disosiodramakan	3	1
		b. Menata lingkungan bermain sosiodrama	1,2	2
		c. Menjelaskan aturan yang akan dilaksanakan saat bermain sosiodrama	4	1
2	Memilih para pelaku	a. Memberi kebebasan pada anak untuk memilih peran	9	1
3	Mempersiapkan peranan	a. Memberi kesempatan pada anak untuk mempersiapkan diri memerankan tokoh	10	1
4	Pelaksanaan sosiodrama	a. Memberi kesempatan pada anak untuk bermain sosiodrama	5, 11	1
		b. Memberi penguatan pada anak	7	1
5	Tindak Lanjut	a. Memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan	6, 12	2
		b. Mengadakan penilaian bermain sosiodrama	8, 13	2

## **J. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik yang digunakan dalam menjaring data tentang pemantauan tindakan adalah non tes, yakni dengan menggunakan pengamatan (observasi). Sebagaimana telah dikemukakan bahwa pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh partisipan dan kamera untuk dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjaring data penelitian (*research*) dengan melalui proses yakni: (1) Observasi untuk pengambilan data proses adalah pengumpulan data melalui pengamatan langsung secara sistematis mengenai permasalahan yang akan diteliti, kemudian dibuat catatan lapangan oleh pengamat dan peneliti, baik catatan yang berupa kekurangan atau yang perlu ditambah dan dipertahankan dan evaluasi untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam hal berbicara. Observasi juga dilakukan melalui lembar pengamatan yang dilakukan oleh subjek atau partisipan yang terlibat dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan berbicara anak. (2) Dokumentasi yang diambil pada saat pelaksanaan penelitian . (3) Wawancara.

## K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Trustworthiness*) studi

Untuk menguji keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang data dan memperlakukan tindakan dalam penelitian diperlukan teknik pemeriksaan kepercayaan (*Trustworthiness*) studi. Kreteria teknik pemeriksaan keterpercayaan studi yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah *creadibility* (kepercayaan), *transferability* (keteralihan), *dependability* (kebergantungan), *confirmability* (kepastian).<sup>44</sup>

Pengukuran tingkat kepercayaan data (*credibility*) merupakan keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang data dan memperlakukan tindakan dalam penelitian. Pengukuran *credibility* dilakukan melalui pengamatan terus menerus (berkelanjutan), melakukan tanya jawab dengan kolaborator dan membuat bukti-bukti yang terstruktur (koheren).

*Transferability* merupakan keabsahan hasil penelitian terhadap kelompok yang diteliti. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengoleksi deskripsi data. Peneliti juga mengembangkan secara detail deskripsi data setiap konteks yang ditemui untuk membuat keputusan tentang ketidakcocokan dengan konteks yang lain yang mungkin terjadi.

---

<sup>44</sup> Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), p.324

Tahapan dependability berkenaan dengan keseimbangan data penelitian, dalam hal ini dilakukan triangulasi, triangulasi dengan membandingkan apa yang dilakukan peneliti dengan pendapat orang lain. Peneliti mewawancarai pihak terkait seperti guru kelas dan kepala sekolah. Langkah-langkah yang terakhir adalah pemeriksaan *confirmability* berkenaan dengan keterandalan dan objektivitas data penelitian yang terkumpul. Peneliti melakukan penusunan refleksi pada masing-masing siklus dan refleksi secara keseluruhan yang mencakup siklus I dan siklus II

## **L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisa**

### **1. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari nilai yang terkumpul dianalisis bersama dengan kolaborator. Data tersebut dijadikan satu untuk kemudian diambil rata-ratanya. Nilai rata-rata yang diperoleh diproses dan dibuat grafiknya. Setelah data terkumpul kemudian dihitung jumlah skor untuk masing-masing anak, kemudian diprosentasikan dari rata-rata jumlah seluruh anak, apabila jumlah rata-rata dari seluruh anak telah mencapai 20% dari indikator kemampuan berbicara maka dinyatakan berhasil. Untuk mencari prosentasi digunakan rumus sebagai berikut:

Rumus Prosentasi =  $\frac{\text{Jumlah seluruh Skor Anak}}{\text{Butir soal}} \times 100\%$

Butir soal x jumlah nilai tertinggi

Analisis pemantau tindakan dilakukan dengan menggunakan analisis sebagaimana dikemukakan Miles dan Huberman yaitu melalui tahapan: (1) reduksi data, (2) display data, (3) kesimpulan, verifikasi dan refleksi.<sup>45</sup> Reduksi data memuat peyederhanaan dan ringkasan dari pengkodean data. Display data terdiri atas penyajian secara matrik, bagan atau daftar checklist. Penarikan kesimpulan mengenai validitas data dan temuan pola. Ini dilakukan agar peneliti dapat mengembangkan kasualisasi akibat, efek, hasil dan pengaruh dari intervensi tindakan penelitian.

## **2. Interpensi Hasil Analisis**

Setelah tindakan selesai dilakukan, maka hasil pengamatan yang berupa lembar observasi dilanjutkan pada tahap data kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat presentase kenaikan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator sepakat untuk menetapkan presentase kenaikan minimal 20% dan maksimal 100%, dengan demikian hipotesis tindakan diterima

---

<sup>45</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2008) p.337



jika persentase kenaikan antara sebelum tindakan, siklus I dan siklus II mencapai 20%, jika kurang maka hipotesis ditolak.

#### **M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan**

Adapun tindak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan kegiatan bermain sosiodrama sebagai alternatif pemecahan masalah kemampuan berbicara anak yang dapat diterapkan di Paud Dewi Jakarta Utara. Apabila program tindakan kelas dalam penelitian ini belum dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak maka dapat dilakukan tindakan selanjutnya yaitu memadukan kegiatan bermain sosiodrama dengan kegiatan-kegiatan dalam sentra bermain peran agar lebih menarik minat anak. Selain itu dibutuhkan peninjauan kembali metode yang telah digunakan guna mengetahui kekurangan yang ada pada metode tersebut agar selanjutnya dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Adapun langkah-langkah kegiatan bermain sosiodrama dalam sentra bermain peran adalah sebagai berikut: (1) Guru harus menyiapkan media yang akan digunakan, (2) Guru menentukan tema yang akan dimainkan, (3) Guru dan anak berdiskusi tentang pembagian peran, (4) Guru memberikan waktu kepada anak untuk bermain sosiodrama, (5) Guru mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.

## **BAB IV**

# **ANALISIS DATA, INTERPRESTASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan**

Sesuai dengan rencana yang telah ditentukan, maka peneliti bersama observer melakukan penelitian ini, pertama mengadakan pertemuan awal untuk membahas langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Dewi kelompok B dengan fokus penelitian yaitu upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama. Kemudian peneliti melaksanakan tindakan/intervensi di PAUD Dewi kelompok B yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun langkah-langkah intervensi tindakan sebagai berikut:

#### **1. Deskripsi Data Pra Penelitian**

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian yaitu mengadakan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas dalam 3 kali pertemuan pada tanggal 4 Mei - 6 Mei 2010. Berdasarkan pengamatan selama di PAUD Dewi dapat diketahui bahwa kedatangan anak dimulai 07.30 kemudian anak bersosialisasi bermain diluar ruangan. Pukul 07.45 bel berbunyi kemudian anak berbaris

dihalaman, membaca ikrar dan bernyanyi. Setelah berbaris dan membaca ikrar anak dengan tertib masuk kelas

Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa bersama dan diabsen terlebih dahulu. Pada kegiatan ini anak dan guru duduk melingkar di atas karpet. Sebelum kegiatan inti dimulai guru menstimulasi anak dengan menanyakan pengalaman anak. Misalnya pada kegiatan mewarnai bentuk-bentuk bangun datar, guru menanyakan ini bangun apa, dimana kamu melihat bangun seperti ini.

Pada pukul 9.30 WIB sampai dengan pukul 10.00, anak melakukan *snack time*. Sebelum *snack time* anak mencuci tangan terlebih dahulu dengan mengantri, barisan anak perempuan di depan sedangkan anak laki-laki dibelakang. Setelah mencuci tangan kemudian membaca doa sebelum makan. Setelah *snack time*, anak membaca doa sesudah makan kemudian anak bermain di luar halaman. Setelah itu anak masuk ke kelas kembali dan anak bersiap untuk pulang. Kegiatan penutup dilakukan dengan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan hari itu yang telah dilakukan, selanjutnya anak dan guru bernyanyi bersama dan membaca doa pulang. Kemudian anak-anak berbaris kembali untuk membaca janji pulang sekolah. Demikian kegiatan harian yang dilakukan anak-anak di PAUD Dewi kelompok B.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kemampuan berbicara pada pra penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak kelompok B PAUD Dewi masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat dari anak masih malu untuk maju ke depan kelas untuk bercerita selain itu masih ada anak yang belum menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan kata tanya mengapa, bagaimana dan apa.

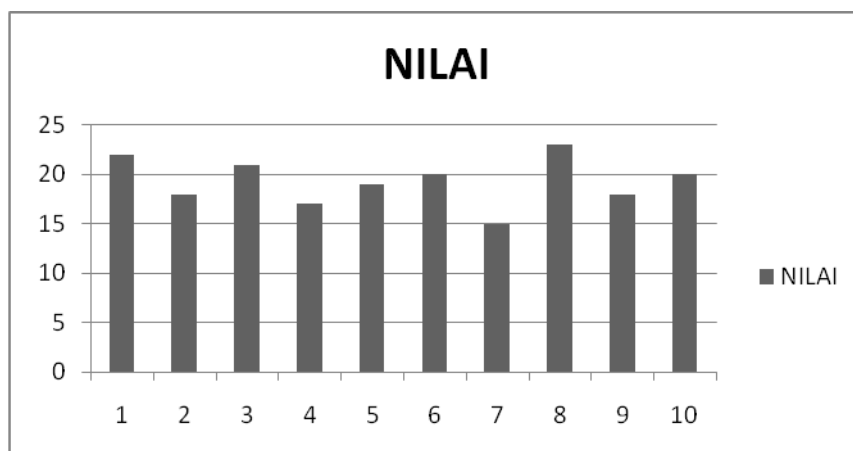
( CW.1 L.6.K.1)

Selain itu peneliti mengadakan pre test yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2010. Pelaksanaan *pre test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak kelompok B PAUD Dewi. Data kemampuan berbicara tersebut dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak Pra Penelitian**

No.Responden	Nilai	Presentase
1.	22	55%
2.	18	45%
3.	21	52,5%
4.	17	42,5%
5.	19	47,5%
6.	20	50%
7.	15	37,5%
8.	23	57%
9.	18	45%
10	20	50%
Jumlah	193	482%
Rata-rata	19,3	48,2%

Dari data hasil pra penelitian ini apabila disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



:

**Gambar 2**  
**Grafik Data Pra Penelitian**

Hasil awal menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih kurang, hal ini dapat dilihat dari rendahnya jumlah nilai yang diperoleh anak. Berdasarkan hasil observasi awal inilah menjadi latar belakang peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan yaitu upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui bermain sosiodrama. Upaya peningkatan ini diberikan kepada anak kelompok B PAUD Dewi dengan alasan kemampuan berbicara siswa cenderung rendah. Program ini diharapkan dapat memberi pengaruh dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD Dewi.

## **2. Deskripsi Data Siklus I**

Setelah dilakukan perencanaan tindakan dan pengamatan, peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan mulai tanggal 18 Mei sampai dengan 25 Mei 2010.

### **a. Perencanaan (*planning*)**

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

- 1). Mengumpulkan data anak PAUD Dewi kelompok B yang diduga mengalami kelemahan dalam hal kemampuan berbicara.
- 2). Mempersiapkan rencana program perbaikan berupa kegiatan bermain sosiodrama yang telah didiskusikan dengan kolaborator sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

- 3). Mempersiapkan instrumen untuk mengukur kemampuan anak, melihat ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berbicara anak setelah diberi stimulasi.
- 4). Membuat program stimulasi untuk setiap pertemuan, mulai dari kegiatan yang akan dilakukan dari awal sampai akhir program pemberian stimulasi .
- 5). Menyediakan bahan/media yang akan digunakan dalam pemberian stimulasi/tindakan. Media tersebut berupa baju dokter, miniatur alat-alat kedokteran, buku-buku, papan tulis, sayuran, miniatur alat memasak.
- 6). Menyediakan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar observasi dan dokumentasi.

**b. Tindakan (*acting*)**

Adapun tindakan yang akan diberikan kepada anak kelompok B PAUD Dewi adalah sebagai berikut:

- 1). Pertemuan ke-1

Pertemuan ke satu dimulai pada hari selasa tanggal 18 Mei 2010 pada pukul 08.00-09.30. Pada pertemuan ke satu ini peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan berbicara anak sebelum diberikan tindakan. Sebelum kegiatan dimulai peneliti dan kolaborator menyiapkan setting ruangan dan media yang akan

digunakan. Kegiatan diawali dengan berbaris di halaman, bernyanyi dan membaca ikrar. Setelah itu dengan tertib peneliti, kolaborator dan anak bersama-sama memasuki ruang kelas. Sebelum kegiatan dimulai peneliti, kolaborator dan anak berkumpul membuat lingkaran. Kegiatan pada lingkaran yaitu membaca doa dan saling menyapa. (CL.1 p.1 k.1)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Peneliti meminta anak untuk melakukan kegiatan bermain sosiodrama dengan tema yang telah ditentukan. Pada pertemuan pertama ini tema yang dimainkan adalah pergi ke dokter. Tema pergi ke dokter adalah tema dimana anak memainkan tokoh menjadi seorang dokter, pasien, apoteker (pemberi obat), dan resepsionis, Pada tema ini diharapkan anak dapat menyebutkan nama "nama" misalnya nama bapak/ibu siapa?", alamat "alamatnya dimana?" bertanya dengan menggunakan kata apa "Bapak sakit apa" (CL.1 p.2 k.2)

Untuk memudahkan penelitian dan pengamatan peneliti membagi anak-anak menjadi dua kelompok. Kelompok satu bermain sosiodrama kelompok dua menonton. Ketika akan memulai kegiatan peneliti menstimulasi anak-anak terlebih dahulu dengan menanyakan pengalaman anak. Peneliti bertanya kepada, anak-



anak siapa yang pernah pergi ke dokter? Anak menjawab dengan serempak saya bu!...saya bu!. Peneliti melanjutkan pertanyaan dengan tugas dokter apa saja? Menyuntik orang bu! Jawab Kiki. Yah pintar Kiki! Mengobati orang sakit bu! Jawab Tarisah! Yah benar! Kamu pintar Tarisah, Peneliti memuji. Anak-anak sekarang kita akan bermain drama menjadi dokter, peneliti menjelaskan kepada anak. Siapa yang mau bermain? Peneliti bertanya, Saya bu....saya bu!, anak antusias menjawab. Ya sudah sekarang siapa yang berperan jadi dokternya? Saya bu jawab Kiki, saya bu yang lain berlomba ingin menjadi dokter. Peneliti memberikan pengertian bahwa bermainnya secara bergantian. Kalian boleh berperan jadi yang lain. Misalnya jadi pemberi obat, resepsionis. Sekarang yang bermain duluan adalah kelompok satu kelompok dua menonton dulu yah, pinta guru. (CL.1 p.3 k.3)

Pada saat pelaksanaan sosiodrama peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan sesuai dengan indikator pengamatan terhadap anak yang sedang bermain. Setelah kegiatan selesai peneliti meminta anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan bahasa anak sendiri secara sederhana. (CL.1 p.4 k.4)

## 2). Pertemuan ke-2

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Mei 2010 pada pukul 08.00-9.30 WIB. Pertemuan ke dua diawali dengan kegiatan rutin yang dilakukan anak yaitu berbaris di halaman, membaca ikrar dan bernyanyi bersama.(CL.2 p.1 k.1)

Adapun untuk kegiatan hari ini persiapan ruangan dan media telah dilakukan pada hari sebelumnya sepulang sekolah. Setelah anak-anak, peneliti dan kolaborator masuk ke dalam kelas, kegiatan selanjutnya yaitu duduk melingkar di atas karpet menyanyi, membaca surah Al-Fatihah dan doa sehari-hari sebagai pembuka kegiatan dalam kelas.(CL.2 p.1 k.1). Kegiatan selanjutnya peneliti menanyakan pada anak kegiatan yang telah dilakukan kemarin, peneliti bertanya anak-anak kemarin sudah bermain apa yah? Dokter bu! Jawab Lisna! Yah betul jawab peneliti (CL.2 p.2 k.2).

Pada pertemuan kedua tema yang dimainkan adalah tema “pergi ke pasar” pada tema ini anak memainkan peran menjadi “penjual dan pembeli”. Selain itu dalam tema ini anak dapat memberi informasi/keterangan tentang suatu hal misalnya “ini

terong” anak dapat menjawab pertanyaan “berapa” misalnya berapa harga kangkungnya. (CL.2 p.2 k.2)

Kegiatan selanjutnya adalah peneliti melakukan tanya jawab seputar pengalaman anak yang berkaitan dengan tema hari ini yaitu tema “pergi ke pasar” anak-anak sekarang kita akan bermain lagi, bermain drama lagi! Hore....hore...! Ibu sayuran itu untuk apa? Tanya Iyan, Sayuran itu untuk kita bermain lagi! Bermain apa hari ini kita bu? Bermain apa yah jawab guru untuk memancing rasa penasaran anak. Coba anak bu guru siapa yang pernah pergi ke pasar? Saya bu...! Saya bu.....! jawab anak serempak. Peneliti bertanya dipasar ada apa saja yah? Ada mainan bu! Jawab Imam, ada baju Kiki menjawab. Yah benar benar di pasar ada yang jual mainan, baju, sayuran dan masih banyak lagi. Selain itu di pasar ada pedagangnya peneliti menjelaskan dan ada pembelinya juga. (CL.2 p.2 k.2). Kegiatan selanjutnya Peneliti dan anak berdiskusi tentang pembagian peran “coba sekarang siapa yang akan menjadi pembeli dan siapa yang akan menjadi penjual? Tanya peneliti, saya bu...! Saya bu....! Ya sekarang Kiki, Zidan, Putri menjadi penjual Adel, Tarisah menjadi pembeli”.(CL.2 p.2 k.2). Setelah semua anak mendapatkan peran masing-masing, kegiatan bermain pun dimulai. Kelompok pertama mendapat kesempatan bermain drama lebih dulu sementara kelompok kedua

menonton.(CL.2 p.2 k.2) Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan dengan instrumen pengamatan terhadap anak yang sedang melakukan kegiatan bermain sosiodrama. Setelah semua kelompok bermain drama, guru, kolaborator dan anak-anak berkumpul duduk melingkar, untuk bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan.(CL.2 p.3 k.3)

### 3). Pertemuan ke-3

Pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Pada pertemuan ini anak bermain sosiodrama dengan tema “Memasak” pada tema ini anak berperan menjadi koki. Seperti biasa kegiatan diawali dengan berbaris, pembacaan ikrar dan bernyanyi bersama. Setelah selesai anak-anak masuk ke dalam kelas dengan tertib. Kegiatan selanjutnya adalah anak, peneliti dan kolaborator duduk melingkar di atas karpet membaca doa dan bernyanyi bersama.(CL.3 p.1 k.1)

Kegiatan diawali dengan peneliti memberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Anak-anak sekarang kita akan bermain masak-masakan jawab guru. Siapa yang suka bermain masak-masakan tanya guru? Saya bu....! Saya bu....! Jawab anak serempak. Yah sekarang siapa yang menjadi kokinya

saya ibu jawab adel!. Boleh Adel boleh jadi koki!, nah sekarang kita mulai bermainnya tapi sebelumnya seperti biasa anak bu guru bermainnya harus bergantian. (CL.3 p.2 k.2), supaya kegiatan berjalan efektif peneliti membagi anak menjadi dua kelompok. Kelompok satu melakukan kegiatan bermain sosiodrama sedangkan kelompok dua menonton.

Setelah seluruh kegiatan sudah dilakukan anak-anak bersama peneliti duduk melingkar dan bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini. Anak-anak tadi kita sudah bermain apa? “Peneliti bertanya” masak-masakan bu “jawab Ikhsan” benar, pintar Ikhsan, tadi Ikhsan sudah ngapaiin aja pada saat memasak, “peneliti bertanya” saya masak sayuran dan goreng tempe bu!. Kemudian Lisna bergantian bercerita saya masak kentang dan wortel bu! Lalu saya kasih masakan saya untuk Dina, Putrid an Kiki bu!. (CL. 3 p.3 k.3)

#### 4). Pertemuan ke -4

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Sebelumnya peneliti telah menyiapkan keperluan media yang akan digunakan pada hari ini yaitu meja, kursi, papan tulis, spidol dan buku. Kegiatan diawali

dengan berbaris dihalaman, membaca ikrar, menyanyi bersama dan dilanjutkan dengan berbaris untuk masuk kelas.(CL.4 p.1 k.1)

Setelah semua anak-anak masuk anak-anak duduk melingkar di atas karpet untuk membaca surat Al-Fatihah, doa sehari-hari dan dilanjutkan dengan menyanyi, kemudian peneliti menanyakan pada anak siapa yang tidak hadir saat ini, dan juga bertanya tentang hari, bulan dan tahun. Kegiatan selanjutnya yaitu membaca Iqro dan shalat.(CL.4 p.1 k.1)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu bermain sosiodrama dengan tema “menjadi guru”. Tema “Menjadi guru” adalah tema dimana anak berperan sebagai guru dan anak murid. Pada tema ini diharapkan anak dapat menggunakan kata ganti “saya, aku, dan kamu”.

(CL.4 p.3 k.3). Kegiatan diawali dengan penjelasan oleh peneliti tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelumnya peneliti bertanya mengenai cita-cita. Anak bu guru kalau sudah besar ingin menjadi apa? Saya mau jadi dokter bu! Saya mau jadi tukang sampah bu! jawab salah satu anak! Jadi tukang sampah ih kotor cela salah satu anak. Kenapa Ikhsan mau jadi tukang sampah? Tanya guru! Kayak yang Ipin Upin bu jadi Fizi bu! Jadi apa saja boleh yang penting kalian harus rajin belajar, jadi tukang sampah

juga pekerjaan yang bagus biar lingkungan kita bersih. Nah sekarang siapa yang ingin jadi guru? Saya bu...! Jawab Tarisah, kalau sudah besar saya mau jadi guru kayak ibu! Boleh saja Tarisah harus rajin belajar biar bisa jadi seorang guru! Nah sekarang kita akan bermain drama menjadi seorang guru. Siapa yang menjadi gurunya? Tanya guru! Saya bu yang menjadi gurunya, jawab Tarisah. Saya muridnya bu, jawab Dyna dan Imam. Guru membagi anak menjadi dua kelompok agar kegiatan lebih efektif.( CL. 4 p.2 k.2)

Setelah semua anak selesai bermain sosiodrama peneliti dan anak berkumpul duduk melingkar. Kegiatan pada lingkaran ini anak memceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Teman-teman tadi kalian sudah bermain apa "Guru bertanya" menjadi guru bu! Jawab Iyan, tadi iyan menjadi siapa? Jadi anak murid bu, Iyan ngapain aja "tanya Guru" Iyan ngucapin selamat pagi bu guru! Jawab pertanyaan hari sama maju ke depan nulis bu! ( CL.4 p.4 k.4)

##### 5). Pertemuan ke-5

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan diawali dengan berbaris di halaman, membaca ikrar dan olah raga ringan, setelah selesai

berbaris anak-anak berbaris dengan tertib untuk masuk kelas, satu persatu anak diperiksa kuku dan gigi. Setelah semua selesai diperiksa kuku dan giginya, anak-anak, peneliti dan kolaborator duduk melingkar untuk membaca doa dan ditutup dengan menyanyi.(CL.5 p.1 k.1)

Tema yang dimainkan pada pertemuan ini adalah “pergi ke perpustakaan” Tema pergi ke Perpustakaan adalah tema dimana anak dapat berperan menjadi penjaga perpustakaan dan pengunjung. Pada tema ini diharapkan anak dapat berbicara lancar dengan kalimat sederhana. Kegiatan diawali dengan penjelasan peneliti mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Anak-anak hari ini kita akan bermain drama dengan tema “Pergi ke Perpustakaan” Untuk memulai kegiatan guru menggali pengalaman anak dengan bertanya kepada anak siapa yang pernah pergi ke perpustakaan? Saya bu jawab Dyna! Coba apa saja yang bisa kita lakukan di perpustakaan? Tanya Guru! Membaca buku bu...! Jawab Tarisah! Yah benar! Nah sekarang kita akan bermain di perpustakaan, siapa yang akan menjadi penjaga perpustakaannya? Saya bu jawab Kiki. Siapa yang menjadi pengunjung? Saya bu...! Jawab Dyna, Adelia, dan Putri. Sekarang kita menuju perpustakaan tapi keluarinya tidak boleh



rebutan yah! Harus antre pinta guru.(CL.5 p.2 k.2) Setelah pembagian peran selesai peneliti, guru dan anak-anak pergi menuju perpustakaan yang ada disamping ruang kelas. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok untuk bermain sosiodrama, hal ini bertujuan agar pembelajaran lebih efektif. Setelah semua anak selesai bermain kegiatan dilanjutkan dengan bercerita tentang kegiatan yang telah dilakukan.

#### 6). Pertemuan ke-6

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Mei 2010 pukul 08.00-09.30. Peneliti dan kolaborator telah menyiapkan media yang akan digunakan pada hari ini. Kegiatan seperti biasa diawali dengan berbaris di halaman, membaca ikrar dan diakhiri dengan menyanyi. Setelah itu peneliti, kolaborator dan anak berbaris dengan tertib untuk masuk kelas. Kegiatan dilanjutkan dengan duduk melingkar di atas karpet, peneliti, kolaborator dan anak bersama-sama membaca surat Al-Fatihah dan doa sehari-hari untuk memulai kegiatan. (CL.6 p.1 k.1)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu bermain sosiodrama dengan tema “menjadi perawat” dengan media yang telah disiapkan sebelumnya yaitu miniatur alat-alat kedokteran, buku, pulpen dan baju perawat.

Sebelumnya peneliti bertanya kepada anak-anak. Teman-teman siapa yang pernah pergi ke rumah sakit saya bu! “Jawab Dyna” ada siapa saja di rumah sakit ada dokter bu! “jawab Lisna” selain itu ada siapa lagi, guru kembali bertanya lagi, ada perawat bu “jawab Adelia” benar. Nah sekarang kita akan bermain drama dengan tema “Menjadi Perawat” siapa yang mau bermain? Guru bertanya, saya bu! Jawab anak serempak. Kegiatan selanjutnya peneliti dan anak bersama-sama memilih para pelaku yang akan berperan. Anak-anak sekarang siapa yang mau jadi perawat? Tanya guru! Saya bu..! Jawab anak-anak serempak, “saya dulu bu pinta Adelia” yah sudah sekarang Adel dulu yah yang menjadi perawat nanti bergantian yah! Kegiatan bermain pun dimulai Adelia berperan menjadi perawat untuk kelompok pertama. Pada saat bermain Adel terlihat agak malu untuk melakukan dialog. Tetapi setelah diberikan motivasi akhirnya Adelia bisa bermain tanpa malu. Kejadian ini mungkin karena pengalaman anak tentang perawat belum banyak. (CL.6 p.2 k.2)

Setelah semua anak selesai melakukan kegiatan, peneliti, kolaborator dan anak berkumpul duduk melingkar, kemudian anak ditugaskan menceritakan kegiatan yang telah dilakukan. Setelah selesai bercerita guru dan anak melakukan tanya jawab. Dyna maju untuk bercerita, coba Dyna tadi Dyna berperan menjadi

siapa? Jadi perawat bu! Tadi Dyna sudah ngapaiin aja “tanya bu guru” tadi Dyna periksa Nabila bu! Nabila sedang sakit, terus panggil dokter untuk periksa Nabila. Selanjutnya Adel bercerita “Adel juga tadi periksa Lisna bu yang sedang sakit! Kegiatan selanjutnya semua anak secara bergantian maju ke depan untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan. (CL.6 p.3 k.3)

#### 7). Pertemuan Ke-7

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari senin tanggal 31 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Peneliti melakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan berbicara anak setelah diberikan tindakan. Kegiatan diawali seperti biasa berbaris di halaman, membaca ikrar dan bernyanyi. Anak-anak, peneliti dan kolaborator masuk ke dalam kelas. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan duduk melingkar sambil membaca surat Al-Fatihah dan doa sehari-hari. (CL.7 p.1 k.1)

Kegiatan dimulai dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak-anak tentang tema yang akan dimainkan hari ini yaitu “ Keluarga” Pada tema ini anak akan berperan menjadi ayah, ibu dan anak. Selain itu anak diharapkan dapat berbicara lancar dengan kalimat sederhana. Anak-anak sekarang kita akan bermain drama dengan tema “keluarga”

Biasanya di rumah teman-teman itu ada siapa aja? “tanya peneliti”  
Ada ayah bu jawab Zidan, ada ibu jawab Adelia, ada adik jawab Lisna, benar pintar! Dalam keluarga biasanya ada ayah, ibu dan anak. Peneliti menjelaskan. Ibu saya jadi ayah jawab Zidan, ibu saya jadi anak jawab Kiki. Yah nanti mainnya bergantian tidak boleh rebutan. Pada saat melakukan kegiatan tampak anak-anak senang dengan perannya masing-masing walaupun masih ada anak yang malu karena diambil gambarnya. Pada saat melakukan kegiatan shalat Nampak Zidan lupa karena temannya rukuk ia tetap berdiri, tetapi hal ini tidak mengganggu jalannya kegiatan.(CL.7 p.2 k.2). Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mengamati dan mencatat perkembangan anak-anak dalam hal berbicara.

Setelah semua anak bermain peneliti, kolaborator dan anak duduk melingkar untuk bertanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Teman-teman tadi kalian sudah bermain apa? “tanya guru” bermain drama bu! “jawab Ikhsan” tadi Ikhsan jadi siapa jadi anak bu! Tadi Ikhsan pergi ke sekolah, Aku jadi Ibu jawab Lisna, tadi aku masak untuk anak-anak, aku jadi ayah jawab “Zidan” tugasku bekerja . Secara bergantian anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan.(CL.7 p.3 k.3)

### **c. Pengamatan (*Observing*)**

Selama anak melakukan kegiatan bermain sosiodrama, observer melakukan monitoring terhadap pelaksanaan tindakan siklus I dengan mengamati aktivitas guru atau peneliti dan aktivitas anak. Pengamatan menggunakan lembar pemantauan tindakan dan catatan lapangan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data lain yang tidak terpantau dalam lembar pemantau tindakan. Pengamatan dilakukan untuk melihat apakah tindakan tersebut sesuai dengan yang telah direncanakan. Fokus pengamatan adalah kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama. Hasil pengamatan yang dicatat oleh observer menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan, walaupun masih ada anak yang menceritakan kegiatan dengan bantuan guru.

### **d. Refleksi (*Reflecting*)**

Setelah peneliti melaksanakan kegiatan dan observer melakukan observasi, langkah berikutnya adalah mengadakan refleksi. Refleksi merupakan upaya evaluasi mengenai penggunaan bermain sosiodrama dalam proses kegiatan pembelajaran. Temuan yang diperoleh dapat berupa kekurangan peneliti yang harus diperbaiki

pada tindakan siklus II, maupun hal-hal yang sudah dianggap baik dan perlu dipertahankan.

Refleksi dilakukan dengan diskusi antara peneliti dengan guru kelas atau observer I, mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan kegiatan bermain sosiodrama. Selain itu refleksi ini dijadikan pedoman untuk merancang perbaikan pada tindakan siklus II. Peneliti melakukan perbandingan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus I. Hasil perbandingan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan berbicara anak yang lebih baik dibandingkan dengan data pra penelitian. Peningkatan ini berupa meningkatnya kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan dan gagasannya kepada orang lain. Sebelum adanya perlakuan sebagian besar anak belum dapat mengungkapkan perasaan dan gagasannya kepada orang lain dengan baik. Tetapi seiring dengan berlangsungnya siklus I ini kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain sosidrama sudah efektif walaupun hasil penelitian kurang dari 20% hanya 18,2% selain itu masih ada anak yang belum dapat menjawab pertanyaan guru pada saat guru bertanya. Peneliti dan kolaborator berkeinginan untuk membuktikan bahwa peningkatan ini bukan satu

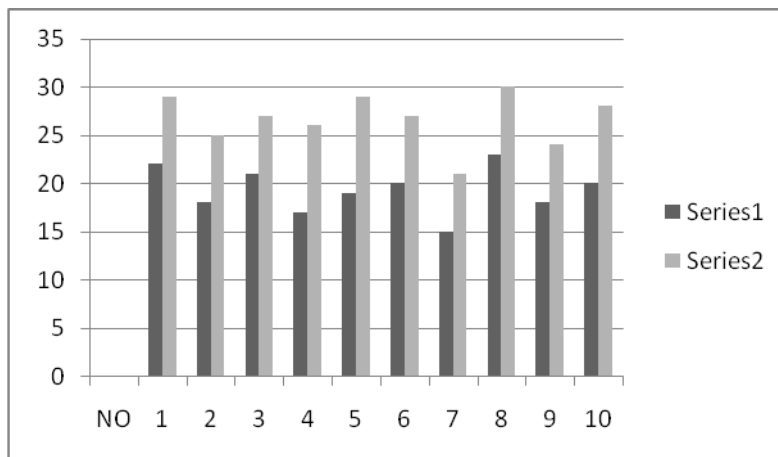
hal yang kebetulan terjadi untuk itu peneliti dan kolaborator berdiskusi membuat perencanaan untuk siklus selanjutnya yaitu siklus II. Siklus II dilaksanakan karena beberapa anak masih malu dan tidak berani maju ke depan kelas untuk berbicara. Selain itu peneliti dan kolaborator mengganti tema-tema yang dimainkan anak pada siklus II dengan tema-tema yang lebih dekat dengan anak yaitu tema “Aku” hal ini dilakukan agar dialog yang dilakukan lebih bervariasi.

Data hasil post test siklus I meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak pada post test siklus I**

No.Responden	Nilai	Presentase
1	29	72,5%
2	25	62,5%
3	27	67,5%
4	26	65%
5	29	72,5%
6	27	67,5%
7	21	52,5%
8	30	75%
9	24	60%
10	28	70%
Jumlah	266	665%
Rata-rata	26,6	66,5%

Berdasarkan tabel tersebut dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 3**  
**Grafik Data Siklus I**

Berdasarkan tabel dan grafik tersebut terdapat adanya peningkatan antara nilai yang diperoleh pada pra penelitian dan nilai perolehan setelah siklus I



tetapi nilai tersebut belum optimal, oleh karena itu peneliti dan kolaborator merencanakan untuk mengadakan tindakan selanjutnya yaitu siklus II.

#### **e. Hasil Pengamatan Tindakan**

Hasil pemantauan tindakan siklus I diperoleh dari lembar pemantauan tindakan tentang aktivitas peneliti dan anak yang diamati oleh observer yaitu masih ada beberapa anak yang malu untuk berbicara ke depan untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Ketika melakukan kegiatan bermain sosiodrama masih ada anak yang malu dan diam.

Penggunaan bermain sosiodrama telah memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi dan berdialog pada saat anak memerankan tokoh. Beberapa anak menjadi lebih berani untuk berbicara di depan kelas untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan.

### **3. Deskripsi Tindakan Siklus II**

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil dari siklus I dijadikan landasan untuk melaksanakan siklus II. Pelaksanaan siklus II ini dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan sejak tanggal 01 Juni 2010.

### **a. Perencanaan (*Planning*)**

Pada saat perencanaan kembali, peneliti dan kolaborator berdiskusi mengenai hasil dari pelaksanaan siklus I. Pada siklus II ini peneliti dan kolaborator membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1). Mempersiapkan rencana program perbaikan berupa kegiatan bermain sosiodrama dengan tema yang lebih menarik minat anak.
- 2). Mempersiapkan instrumen untuk mengukur kemampuan anak guna melihat ada atau tidaknya peningkatan kemampuan berbicara anak setelah diberikan stimulasi.
- 3). Mempersiapkan lembar pemantau tindakan yang akan digunakan oleh observer dalam mengamati pelaksanaan tindakan.

### **b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Peneliti melaksanakan tindakan siklus II sesuai dengan persiapan yang telah direncanakan berdasarkan perbaikan-perbaikan hasil refleksi dari data pada tindakan siklus I. Pada siklus II tema yang digunakan adalah Aku Bisa merapikan Mainan Sendiri, Aku Bisa Tidur Sendiri, Aku Suka Makan Sayuran, Aku Suka Menabung, Aku Suka Makan Sayur, Pergi ke Bank, Menjenguk Teman, Pergi ke Rumah Nenek . Adapun tindakan yang akan diberikan kepada siswa kelompok B PAUD Dewi pada siklus II adalah sebagai berikut:

## 1) Pertemuan 8

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 01 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Diawali dengan rutinitas seperti biasa. Pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator, dan anak-anak yang akan diberikan tindakan. Kegiatan pada hari ini adalah bermain sosiodrama dengan tema "Aku bisa merapikan mainan sendiri". Pada tema ini anak berperan menjadi ibu, kakak, dan adik. Tema ini berkisah tentang seorang anak yang setelah bermain tidak merapikan mainannya sendiri, mainannya dibiarkan begitu saja, kemudian adiknya masuk lalu terjatuh karena menginjak mainan tersebut. Pada tema ini diharapkan anak dapat bercerita dengan struktur kalimat sederhana. Anak-anak sangat antusias ketika dijelaskan kegiatan hari ini, anak-anak tidak sabar untuk bermain.

Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelum memulai kegiatan peneliti menstimulasi anak-anak terlebih dahulu dengan menanyakan pengalaman anak. Peneliti bertanya kepada, anak, anak-anak kalau habis bermain dirapikan tidak? Dirapikan....dirapikan...! Ibu saya kalau habis main dirapikan jawab Zidan! Yah bagus! Anak-anak sekarang kita akan bermain drama, dengan tema "Aku Bisa Merapikan Mainan

Sendiri” Kegiatan selanjutnya memilih para pelaku. Peneliti (siapa yang berperan jadi Ibu) Saya bu Jawab Putri! Siapa yang berperan jadi anak? (saya bu jawab Iyan, Imam, Zidan) anak-anak terlihat ramai pada saat pembagian peran. Setelah semua anak mendapatkan peran, kelompok satu tampil untuk bermain pertama. (CL. 8. P.2. k.2). Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok agar kegiatan lebih efektif. Peneliti dan kolaborator mengamati anak yang sedang melakukan kegiatan bermain sosiodrama sesuai dengan indikator pengamatan.

Setelah selesai bermain peneliti, kolaborator dan anak-anak berkumpul bersama duduk melingkar. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Imam pun maju untuk bercerita. Iyan tadi berperan jadi siapa tanya guru? Jadi kakak bu! “Jawab Iyan “ tadi aku bermain tapi tidak dirapiakan sehingga Adelia jatuh bu! Dan mainanku juga rusak. Lalu ibu masuk dan bilang ke aku kalau habis main harus dirapiakan. Tapi Imam kalau habis main di rumah dirapiakan mainannya? “Tanya bu guru” dirapiakan bu! “jawab Imam”. Peneliti memberi reward untuk anak yang berani maju untuk bercerita. (CL.8 p.3 k.3). Setelah selesai anak bersiap-siap untuk istirahat dan bermain diluar ruangan.

## 2) Pertemuan ke 9

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 02 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Penelitian ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator dan anak-anak yang akan diberikan tindakan. Kegiatan diawali dengan berbaris di halaman, membaca ikrar dan bernyanyi bersama. Setelah selesai berbaris anak-anak masuk ke ruangan kelas. Setelah itu anak berkumpul duduk melingkar di atas karpet untuk membaca doa sebagaimana biasa, saling menyapa, dan bernyanyi bersama.(CL.9 p.1 k.1)

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain sosiodrama dengan tema “Aku bisa tidur sendiri”. Tema ini berkisah tentang seorang anak yang tidak berani tidur sendiri karena lupa membaca doa, kemudian ibunya datang untuk menemani dan menyuruh anaknya membaca doa, lalu si anak dapat berani tidur sendiri (CL. 9 p.2 k.2). Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan Nah anak bu guru siapa yang di rumah kalau tidur sendiri? saya bu “jawab kiki” Kiki tidur di kamar sendiri! Pintar Kiki, guru memberikan reward kepada Kiki. Siapa lagi yang tidur sendiri saya bu! “Jawab Zidan” Saya tidur sendiri, pintar Zidan! Teman-teman siapa yang kalau tidur tidak pernah merapikan tempat tidurnya?

Tidak bu! Saya merapikan tempat tidur jawab anak-anak!. Bagus.....bagus...bagus guru memberikan pujian. Kalau bangun tidur harus dirapikan jangan dibiarkan begitu saja, bantalnya berantakan, seprainya juga berantakan, tidak boleh yah! Harus dirapikan terlebih dulu baru keluar kamar.

Setelah itu peneliti dan anak bersama-sama memilih para pelaku yang akan diperankan. Nah sekarang kita akan bermain drama lagi, siapa yang menjadi ibunya? Saya bu "jawab Lisna" Siapa yang berperan jadi anak saya bu! Saya bu "jawab Kiki" Setelah semua anak mendapatkan perannya, kegiatan pun dilanjutkan dengan bermain drama.(CL.9 p.3 k.3). Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok agar kegiatan lebih efektif. Kegiatan dimulai dengan kelompok satu untuk bermain terlebih dahulu sementara kelompok ke dua menonton. Selama anak-anak melakukan kegiatan peneliti dan kolaborator mengamati perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Setelah kegiatan selesai peneliti bersama anak duduk bersama membuat lingkaran, peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk memceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Teman-teman tadi sudah bermainnya sudah bu! Coba siapa yang mau bercerita! Ibu tadi aku jadi anak, jawab Kiki, tadi

aku disuruh tidur sendiri, aku lupa baca doa kemudian Lisna datang aku disuruh membaca doa, terus aku tidak takut lagi.(CL.9 p.4 k.4)

### 3). Pertemuan ke-10

Pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 03 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Peneliti dan kolaborator telah menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk bermain sosiodrama sehari sebelumnya setelah pulang sekolah. Kegiatan diawali dengan berbaris untuk membaca ikrar dan bernyanyi dilanjutkan berjalan di atas papan titian satu persatu, anak yang sudah berjalan masuk ruangan. Setelah semua berkumpul di dalam ruangan anak-anak dan peneliti seperti biasa duduk melingkar untuk membaca doa sehari-hari dan surat pendek (CL.10 p.1 k.1)

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain sosiodrama dengan tema” Menabung”. Pada tema ini anak berperan jadi ayah, ibu dan anak. Tema ini menceritakan tentang seorang anak yang diberi uang oleh ayahnya, kemudian anak tersebut menabungkan uangnya ke dalam celengan. Ketika akan dimulai kegiatan guru menstimulasi anak-anak dengan menanyakan pengalaman anak tentang

menabung. Peneliti bertanya, anak-anak siapa yang suka menabung? Saya bu...! Saya bu...! Jawab Tarisah, yah pintar, ibu saya punya celengan ayam di rumah untuk nabung. Yah kalian memang harus menabung untuk membeli apa yang kalian inginkan. .(CL. 10 p.2 k.2)

Peneliti seperti biasa membagi anak menjadi dua kelompok agar kegiatan menjadi lebih efektif, setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan pembagian peranan. “Anak-anak sekarang kita akan bermain drama lagi tema kita kali ini adalah “Menabung” nah sekarang kita akan memilih peran siapa yang akan berperan menjadi ayah, saya bu “jawab Iyan” siapa yang menjadi ibu, saya ibu “jawab Dyna”. Setelah pembagian peran selesai, anak-anak bersiap-siap untuk bermain drama. Tampil pertama yaitu kelompok satu, sedangkan kelompok dua menonton.(CL. 10 p.2 k.2)

Setelah selesai melaksanakan kegiatan peneliti, kolaborator dan anak-anak duduk melingkar untuk melakukan tanya jawab tentang apa yang telah anak-anak lakukan dalam bermain sosiodrama. “Teman-teman tadi sudah bermain apa? Bermain drama bu! “jawab anak-anak serempak” ibu tadi saya berperan jadi ayah, jawab Iyan, tadi saya kasih uang ke Tarisah untuk dimasukin ke celengan, Saya jadi anak bu ! “jawab Tarisah” tadi saya dikasih uang sama Iyan lalu saya msukin ke dalam



celengan untuk membeli sepatu kalau sudah banyak kalian boleh membeli apa saja yang kalian inginkan.(CL.10 p.4 k.4)

#### 4). Pertemuan ke-11

Pertemuan kesebelas dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 04 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan diawali dengan berbaris di halaman dengan membaca ikrar dan doa. Peneliti dan kolaborator masuk bersama-sama dengan anak, kemudian duduk melingkar untuk membaca doa dan bernyanyi bersama. Peneliti menanyakan kepada anak siapa anak yang tidak hadir. Setelah itu membaca iqro dan shalat.(CL.11 p.1 k.1)

Pada pertemuan kesebelas ini tema yang dimainkan adalah "Aku suka makan sayur". tema ini berkisah tentang seorang anak yang pergi ke sekolah dengan membawa bekal sayuran, sedangkan ia tidak suka makan sayur, lalu gurunya memberikan pengertian bahwa makan sayur itu baik untuk kesehatan.

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini seperti biasa peneliti bertanya pengalaman anak mengenai sayuran. Peneliti, anak-anak hari ini kita akan bermain drama dengan tema aku suka makan sayur, nah anak bu guru siapa yang suka dengan sayuran? Saya bu....! Ibu tadi ibu

saya masak sayur! Jawab Adelia....! Zidan Juga Bu...! Ibu Zidan tadi masak sayur! Iya anak-anak sayur bagus untuk kesehatan kita jadi kita harus banyak makan sayuran..., guru menjelaskan. Sekarang coba lihat apa yang ibu pegang! (guru menunjukkan sebuah buku cerita tentang anak yang tidak suka makan sayur). Guru melanjutkan dengan membacakan sebuah cerita.(CL.11 p.2 k.2)

Setelah itu peneliti, kolaborator dan anak bersama-sama berdiskusi tentang pembagian peran. Nah sekarang siapa yang akan menjadi ibu guru? Saya bu jawab Dina! Yah Dina menjadi ibu guru! Ibu saya jadi anak murid jawab Imam dan putri. Setelah pembagian peran selesai, anak-anak pun bersiap-siap untuk bermain drama. Anak-anak memeran tokoh Guru dan anak murid. Dina menjadi ibu guru, Putri, Imam, Imam, Ikhsan dan Kiki menjadi anak murid. Pada saat kegiatan tampak Imam malu untuk berdialog, Imam terlihat masih malu untuk melakukan percakapan. (CL.11 p.3 k.3)

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan peneliti, kolaborator duduk melingkar untuk melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan. Dyna maju kedepan untuk bercerita ibu tadi aku menjadi guru, putri tadi tidak mau makan sayur , putri tidak

suka , tapi tadi aku suruh makan sayur lalu putrinya mau deh makan sayur.(CL.11 p.4 k.4)

5). Pertemuan ke- 12

Pertemuan keduabelas dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 08 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB, sehari sebelumnya peneliti dan kolaborator telah menyiapkan segala keperluan media yang akan digunakan pada hari ini. Kegiatan diawali dengan berbaris dihalaman, membaca ikrar dan bernyanyi bersama, olah raga ringan dan dilanjutkan berjalan maju pada garis lurus untuk masuk ke dalam ruang kelas. Setelah semua anak masuk mereka duduk melingkar untuk membaca doa, surat pendek dan bernyanyi bersama, kemudian peneliti dan anak-anak bertanya jawab siapa hari ini yang tidak masuk sekolah, bertanya kabar. (cl.12 P.1.K.1)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yaitu bermain sosiodrama dengan tema "Menjenguk teman". Tema ini menceritakan seorang anak yang temannya sedang sakit kemudian anak tersebut datang menjenguk . Pada tema ini anak berperan jadi ayah, ibu dan anak. Kegiatan selanjutnya peneliti, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan Sebelum melakukan kegiatan guru bertanya siapa yang tidak masuk hari ini . Teman-teman siapa yang tidak masuk hari ini?

Dinda bu! Jawab Putri Guru “mengapa Dinda tidak masuk hari ini? Guru bertanya! Sakit bu! Jawab Iyan! Sakit? Kamu sudah menjenguknya? Belum bu! Ya sudah nanti kita jenguk sama-sama hore...hore... anak senang karena akan menjenguk teman yang sedang sakit. Setelah itu berdiskusi tentang pembagian peran, Teman-teman sekarang kita akan bermain drama dengan tema “Menjenguk teman”. Sekarang siapa yang akan menjadi Ibu? Saya bu jawab Melin ! Siapa yang akan menjadi anak? Saya bu jawab Putri dan Imam. Setelah semua anak mendapatkan peran, anak-anak pun bersiap-siap untuk bermain.(CL.12 p.2 k.2) setelah masing-masing anak mendapatkan peran kemudian anak bersiap-siap untuk bermain sosiodrama. Selama kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator mengamati perkembangan anak dengan instrumen yang telah disiapkan

Setelah semua anak bermain, anak-anak merapikan semua media yang telah digunakan, kemudian anak-anak, peneliti dan kolaborator duduk bersama melingkar untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan.

#### 6). Pertemuan Ke-13

Pertemuan ketigabelas dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 09 Juni 2010 pukul 08.00-09.30. Kegiatan pada hari ini bermain

sosiodrama dengan tema “Pergi ke Bank”. Diawali dengan berbaris dihalaman, membaca ikrar dan bernyanyi bersama, setelah selesai anak-anak masuk kedalam ruangan dengan berjalan tangan direntangkan seperti pesawat terbang, setelah masuk ruang kelas anak-anak duduk melingkar untuk membaca doa dan bernyanyi bersama. (CL.13 p.1 k.1)

Kegiatan selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan hari ini, media yang akan digunakan pada hari ini telah disiapkan sehari sebelumnya setelah pulang sekolah. Sebelum kegiatan dimulai peneliti menanyakan kepada anak tentang pengalaman anak pergi ke bank. “Anak-anak sekarang kita akan bermain drama lagi, siapa yang mau bermain? Saya bu...! Jawab anak-anak serempak. Anak-anak siapa yang pernah pergi ke Bank? Saya bu...! Jawab Tarisah, untuk apa Tarisah pergi ke Bank? Untuk menabung! Pintar !

Setelah semua anak bermain sosiodrama anak-anak dan peneliti bersama-sama merapikan media yang telah digunakan, kegiatan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilakukan. Anak-anak tadi sudah bermain apa? Bermain drama pergi ke Bank bu! Pintar. Apa yang harus dilakukan sebelum masuk ke bank? Antri bu! Jawab Kiki, pintar Kiki!. Setelah

tanya jawab selesai anak-anak bersiap-siap untuk makan.(CL.13 p.3 k.3)

7). Pertemuan ke-14

Pertemuan keempatbelas dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Juni 2010 pukul 08.00-09.30 WIB. Peneliti melakukan post test untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara anak setelah diberikan tindakan. Kegiatan diawali dengan berbaris dihalaman, membaca ikrar dan bernyanyi bersama. Setelah berbaris anak-anak dengan tertib masuk ke dalam ruang kelas, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan duduk melingkar di atas karpet untuk membaca doa sehari hari, surat pendek dan bernyanyi bersama. (CL.14 p.1 k.1)

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain sosiodrama dengan tema “Pergi ke rumah nenek”. Pada tema ini anak berperan jadi ayah, ibu ,anak , kakek dan nenek. Tema ini menceritakan tentang sebuah keluarga yang pergi berkunjung ke rumah neneknya. Peneliti, kolaborator dan anak bersama-sama berdiskusi tentang pembagian peran. Pada saat pembagian peran anak-anak tidak mau berperan sebagai nenek, tetapi peneliti memberikan pengertian akhirnya Putri mau jadi nenek dan Imam jadi kakek. Setelah semua anak

mendapatkan peran, kegiatan pun dilanjutkan dengan bermain drama. Tampil bermain pertama yaitu kelompok satu sementara kelompok dua menonton. Pada saat bermain Imam terlihat malu, hal ini terlihat pada saat Kiki bertanya Imam malu untuk menjawab “Kakek sakit yah? Tanya Kiki, kakek sudah berobat? Sudah “jawab Imam malu” kalau sudah kenapa masih batuk? Setelah semua anak mendapatkan peran, peneliti member kesempatan kepada kelompok satu untuk bermain duluan sementara kelompok dua menonton. Peneliti dan kolaborator mengamati dan mencatat perkembangan anak sesuai dengan indikator pengamatan. Setelah kegiatan selesai peneliti, kolaborator dan anak berkumpul bersama untuk bertanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan.

### **c. Pengamatan Tindakan**

Selama pelaksanaan tindakan siklus II peneliti dan kolaborator memonitor pelaksanaan proses kegiatan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar pemantau tindakan dan lembar catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data lain yang tidak terpantau dalam lembar pemantau tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengamati sejauh mana perbaikan-perbaikan yang diharapkan telah dilaksanakan dalam proses pemberian tindakan.

Dari hasil pengamatan terlihat bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan. Anak terlihat senang melakukan kegiatan bermain sosiodrama dan anak tidak malu untuk berbicara kedepan kelas, anak lebih berani untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan. Ketika dilakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak terlihat semangat dan anak berlomba untuk menjawab pertanyaan.

**d. Refleksi (*Reflecting*)**

Penggunaan kegiatan bermain sosiodrama selama pelaksanaan tindakan siklus II sudah lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak. Pada siklus II anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan. Anak terlihat lebih senang dalam memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, bahkan ketika satu kelompok sedang maju kelompok lain ingin minta maju terlebih dahulu untuk bermain sosiodrama tersebut. Selain itu anak lebih banyak menjawab pertanyaan dan menceritakan kegiatan yang telah dilakukan.

Peneliti melakukan perbandingan antara kemampuan berbicara anak pada siklus I dan siklus II. Hasil dari pengamatan tersebut me-

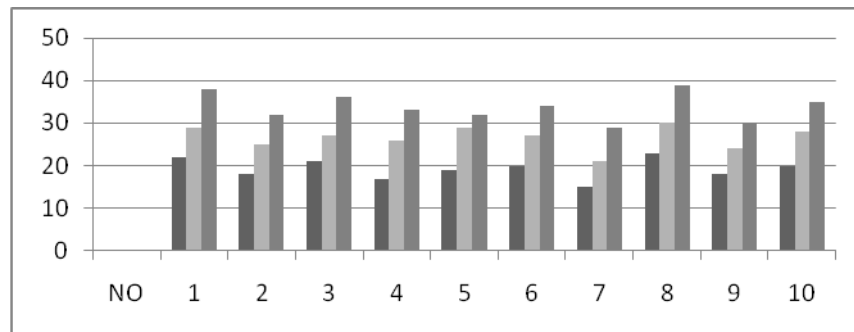


nunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak dibandingkan dengan pra penelitian dan siklus I. Data hasil post test pada siklus II kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 6**  
**Daftar Skor Kemampuan Berbicara Anak Post test Siklus II**

No	Nilai	Presentase
1	38	95%
2	32	80%
3	36	90%
4	33	82,5%
5	32	80%
6	34	85%
7	29	72,5%
8	39	97,5%
9	30	75%
10	35	87,5%
Jumlah	338	845%
Rata-rata	33,8	84,5%

Data hasil post test siklus II ini apabila disajikan dalam bentuk grafik akan tampak sebagai berikut:



**Gambar 4**  
**Grafik Data Siklus II**

Tabel dan grafik siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal tersebut peneliti bersama kolaborator merasa penelitian ini sudah cukup membuktikan keberhasilan kegiatan bermain sosiodrama dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, dengan demikian peneliti dan kolaborator sepakat mencukupkan penelitian ini sampai pada siklus II.

#### **e. Hasil Pengamatan Tindakan**

Hasil pengamatan tindakan siklus II diperoleh dari lembar pemantauan tindakan tentang aktivitas guru dan aktivitas anak yang diamati oleh observer. Menurut catatan observer anak mengalami banyak peningkatan pada indikator dapat menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, dapat menjawab pertanyaan dengan menggunakan kata “apa, mengapa’ berapa, dan bagaimana” dapat

melafalkan bunyi kata (suku kata dan kata dengan tepat), dan dapat mengucapkan kalimat dengan lancar. Selain itu anak juga terlihat antusias ketika melakukan kegiatan bermain sosiodrama dan keberanian anak untuk menceritakan kegiatan yang telah dilakukan mulai berkembang.

## **B. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Setelah sejumlah data yang diperlukan diperoleh, untuk mendapatkan data yang akurat dan terpercaya, maka peneliti akan melakukan keabsahan pemeriksaan data dengan cara sebagai berikut:

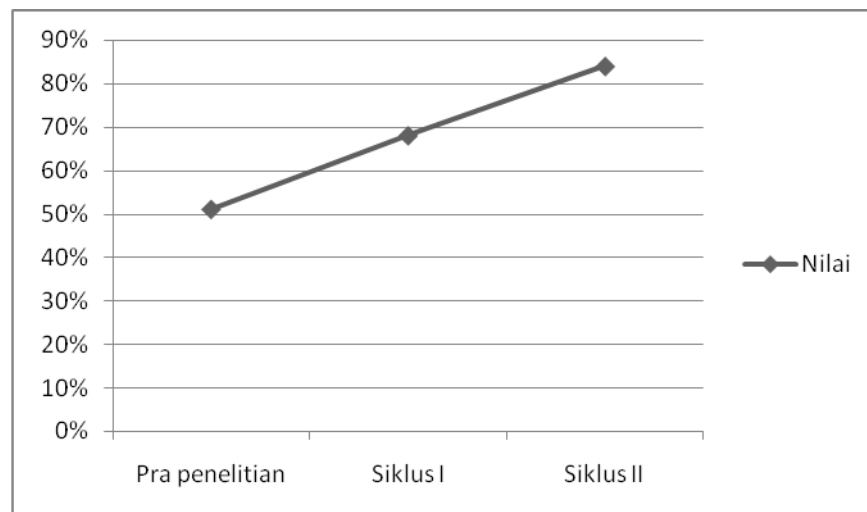
1. Data proses seperti yang diuraikan pada Bab III, diperoleh melalui observasi yang diisi oleh observer dan dokumentasi kegiatan.
2. Data hasil diperoleh dari instrument penilaian kemampuan berbicara yang telah disiapkan. Pengisian instrumen dilakukan diakhir siklus, terdiri dari 10 butir.

## **C. Analisis Data**

Setelah melakukan berbagai kegiatan mulai dari pra penelitian sampai diberikannya tindakan dari siklus I sampai siklus II kemudian diperoleh data hasil observasi kemampuan berbicara. Analisis data pemantau tindakan dengan menggunakan analisis kualitatif melalui tahapan (1) reduksi data, (2) display data, (3) kesimpulan, verifikasi dan

refleksi. Hasil observasi tersebut kemudian dilakukan analisis data secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa tindakan dengan menggunakan persentase kenaikan 20% untuk melihat pengaruh kegiatan bermain sosiodrama terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD Dewi, Cilincing, Jakarta Utara.

Berdasarkan hasil analisis data pra penelitian, siklus I dan siklus II maka hasil penelitian tindakan kelas terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama adalah sebagai berikut:



**Gambar 5**  
**Grafik Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan perbandingan persentase kenaikan secara keseluruhan diperoleh kenaikan sebesar 33 % dari pra penelitian hingga pada akhir

siklus II, Hal ini dapat dibuktikan secara kualitatif maupun kuantitatif. Peningkatan kemampuan berbicara secara kualitatif dapat dilihat dari anak lebih berani tampil ke depan kelas untuk berbicara dan pada saat guru memberikan pertanyaan jawaban anak lebih bervariasi.

Apabila dibandingkan kemampuan berbicara yang terdapat pada siklus I dan pra penelitian, maka dapat dilihat terjadinya peningkatan menjadi lebih baik. Jika dilihat dari data yang diperoleh, peningkatan pada siklus I dibandingkan dengan pra penelitian adalah sebesar 18,2 %. Peningkatan yang diperoleh pada siklus II jika dibandingkan dengan hasil siklus I adalah sebesar 33 %.

Perbandingan kemampuan berbicara sebelum dikenakan tindakan dan sesudah dikenakan tindakan pada siklus II peningkatan sebesar 33 %. Walaupun peningkatan yang dihasilkan tidak terlalu tinggi akan tetapi sudah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelum penelitian ini berlangsung. Adapun indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti bersama kolaborator adalah apabila telah terjadi peningkatan kemampuan berbicara sekurang-kurangnya 20%, jadi penelitian ini dikatakan berhasil, dengan demikian peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini sampai pada siklus II.

Analisis data pemantau tindakan dengan menggunakan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus

sampai tuntas melalui (a) *Data Reduction* (reduksi data), (b) *Display data* (penyajian data), (c) *Conclusion Drawing* (kesimpulan dan verifikasi). Berikut ini tahapan atau langkah-langkah analisis data kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. ***Data Reduction* (reduksi data)**

Data yang diperoleh dari lapangan jumlah cukup banyak dan kompleks, hal ini perlu dilakuka analisis data melalui reduksi data yaitu dengan cara merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokus pada hal yang penting mencari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Melalui reduksi data akan terlihat gambaran yang lebih jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Pada saat mereduksi data peneliti dibantu kolaborator untuk membuat kategorisasi. Kategori tersebut dibedakan menjadi 3 huruf besar untuk aspek kemampuan berbicara, huruf kecil untuk kegiatan atau langkah-langkah dalam pelaksanaan bermain sosiodrama dan angka untuk kegiatan saat anak menceritakan kembali kegiatan bermain sosiodrama. Data yang tidak penting dikategorisasikan dalam bentuk simbol-simbol seperti & \* \$ dan sebagainya. Adapun reduksi data tersebut adalah sebagai berikut:

CL.1.p.1 k.1 (teman-teman siapa yang tidak hadir hari ini), CL.1 p.3 k.3 (anak-anak siapa yang pernah pergi ke dokter), (tugas dokter apa

saja), (anak-anak sekarang kita akan bermain drama menjadi dokter), (siapa yang mau bermain), (siapa yang berperan jadi dokternya), CL.1 p.4.k.4 (anak-anak tadi sudah bermain apa), (Zidan ngapain aja)

CL.2 p.1 k.1 (membaca doa dan bernyanyi bersama, CL.2 p.2 k.2 (anak-anak kemarin sudah bermain apa), (sekarang kita akan bermain drama lagi), (siapa yang pernah pergi ke pasar), (di pasar ada apa saja), (sekarang kita akan bermain drama dengan tema”pergi ke pasar”), (siapa yang akan menjadi pembeli), (siapa yang akan menjadi pedagang), CL.2 p.3 k.3 ( anak-anak tadi sudah bermain apa)

CL.3 p.1 k.1 ( saling menyapa, membaca doa dan bernyanyi bersama) CL.3 p.2 k.2 (siapa yang suka bermain masak-masakan), (sekarang siapa yang menjadi kokinya), (bermainnya harus bergantian), CL.3 p.3 k.3 (anak-anak tadi sudah melakukan kegiatan apa), (tadi Ikhsan sudah ngapain aja)

CL.4 p.1. k1 (membaca doa, lkro dan bernyanyi), CL.4 p.2 k.2 ( anak-anak kalau sudah besar ingin menjadi apa), (mengapa Syawal mau jadi tukang sampah), (jadi apa saja boleh yang penting harus rajin belajar), (siapa yang ingin menjadi guru), (sekarang kita akan bermain drama dengan tema”menjadi guru”), (siapa yang berperan jadi gurunya), CL.4 p.3 k.3 (anak-anak tadi sudah bermain apa), (Tadi Iyan ngapain aja),

CL.5 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari dan bernyanyi), CL.5 p.2 k.2 (siapa yang pernah pergi ke perpustakaan), (apa saja yang bisa kita lakukan di perpustakaan), (siapa yang akan menjadi penjaga perpustakaan), (siapa yang menjadi pengunjung), CL.5 p.3 k.3 (anak-anak tadi sudah bermain apa), (tadi Kiki sudah ngapain aja di perpustakaan)

CL.6 p.1 k.1 (membaca doa dan bernyanyi), CL.6 p.2 k.2 (anak-anak siapa yang pernah pergi ke rumah sakit), (ada siapa saja di rumah sakit), selain itu ada siapa lagi), (sekarang kita akan bermain drama dengan tema”menjadi perawat), (siapa yang mau bermain), (siapa yang berperan jadi perawat), (Dyna berperan jadi siapa), (Dyna tadi sudah ngapain aja),

CL. 7 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari dan bernyanyi), CL.7 p.2 k.2 (anak-anak sekarang kita akan bermain drama dengan tema”keluarga”), (anak-anak di rumah kalian ada siapa aja), (dalam keluarga ada ayah, ibu, kakak, adik), (mainnya bergantian tidak boleh berebutan), CL.7 p.3 k.3 (anak-anak tadi sudah bermain apa)

CL.8 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari dan bernyanyi), CL.8 p.2 k.2 (anak-anak kalau habis bermain dirapaikan tidak), (anak-anak kita akan bermain drama dengan tema “aku bisa merapikan mainan sendiri”), (siapa yang berperan menjadi ibu), (siapa yang berperan jadi anak), CL.8 p.4 k.4 ( Imam tadi berperan jadi siapa)



CL.9 p.1 k.1 (saling menyapa, bertanya siapa yang tidak hadir, membaca surat pendek dan bernyanyi), CL.9 p.2 k.2 (hari ini tema kita “aku bisa tidur sendiri”), CL.9 p.2 k.2 (anak-anak siapa di rumah yang tidurnya sendiri), (siapa lagi yang tidurnya sendiri), (siapa yang kalau tidur tidak merapikan tempat tidur), (sekarang kita akan bermain drama lagi), (siapa yang berperan jadi ibu), (siapa yang berperan jadi anak), CL. 9 p.3 k.3 (coba siapa yang mau bercerita).

CL.10. p.1 k.1 (membaca doa dan ikro), CL 10 p.2 .k.2 (anak-anak siapa yang suka menabung), (kalian harus menabung untuk membeli yang kalian inginkan), (anak-anak sekarang kita akan bermain drama dengan tema “menabung”), (siapa yang berperan jadi ayah), (siapa yang berperan jadi ibu), (siapa yang berperan jadi anak), CL.10 p.3 k.3 (anak-anak tadi sudah bermain apa)

CL.11 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari, surat pendek dan bernyanyi bersama), CL 11 p.2 k.2 (anak-anak hari ini kita akan bermain drama dengan tema “aku suka makan sayur”), (siapa yang suka makan sayuran), (anak-anak sayuran bagus untuk kesehatan jadi kita harus banyak makan sayur), (sekarang coba lihat apa yang ibu pegang), CL.11 p.3 k.3 (siapa yang menjadi ibu guru). CL. 11 p.4 k.4 (anak-anak tadi sudah bermain apa), (siapa yang mau bercerita)

CL.12 p.2 k.2 (teman-teman siapa yang tidak masuk hari ini), (mengapa Dinda tidak masuk hari ini), (kamu sudah menjenguknya

belum), (teman-teman kita akan bermain drama dengan tema”menjenguk teman sakit” ), (siapa yang berperan jadi ibu), (siapa yang berperan jadi anak), CL 12 p.3 k.3 ( anak-anak tadi sudah bermain apa),(siapa yang mau bercerita)

CL 13 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari, surat pendek dan bernyanyi), CL 13 p.2 k.2 (anak-anak sekarang kita akan bermain drama lagi), (siapa yang mau bermain), (anak-anak siapa yang pernah pergi ke bank), (untuk apa Tarisah pergi ke bank), (sekarang kita akan bermain drama dengan tema” pergi ke bank”), CL 13 p.3 k.3 (anak tadi sudah bermain apa), (apa yang harus dilakukan sebelum masuk ke bank)

CL 14 p.1 k.1 (membaca doa sehari-hari, surat pendek dan bernyanyi), CL 14 p.2 k.2 (anak sekarang kita bermain drama lagi), (siapa yang mau bermain), (anak-anak siapa yang senang bertemu dengan kakek dan neneknya), (sekarang kita akan bermain drama dengan tema”pergi ke rumah nenek”), CL 14 p.3 k.3 (Anak-anak tadi sudah melakukan kegiatan apa), (tadi Adel sudah ngapain aja)

CW. 1 p.1 k.1 (Bagaimana perkembangan kemampuan berbicara anak di kelompok B PAUD Dewi?), CW.1 p.2 k.2 (Di PAUD Dewi kelompok B untuk mengembangkan aspek bahasa menggunakan metode apa?), CW. 1 p.3 k.3 (Apakah di PAUD Dewi kelompok B sudah pernah menggunakan metode bermain sosiodrama untuk mengembangkan kemampuan berbicara), CW 1 p.4 k.4 (Apakah anda

setuju seandainya anak-anak diberikan stimulasi kemampuan berbicara dengan metode bermain sosiodrama)

CD 1 k.1 (anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “menjadi dokter”), CD 2 k.2 (anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “pergi ke pasar”), CD 3 k.3 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “memasak”), CD 4 k.4 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “menjadi guru), CD 5 k.5 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “pergi ke perpustakaan” CD 6 k. 6 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “menjadi perawat” CD 7 k.7 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “keluarga” CD 8 k.8 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “aku bisa merapikan mainan sendiri” CD 9 k.9 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “aku bisa merapikan tempat tidur sendiri”), CD 10 k.10 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “menabung), CD 11 k.11 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “aku suka makan sayur”), CD 12 k.12 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “menjenguk teman sakit”), CD 13 k.13 ( (anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “pergi ke bank), CD 14 k.14 ((anak sedang bermain sosiodrama dengan tema “pergi ke rumah nenek).

## **2. Data Display (Penyajian data)**

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Adapun display data adalah sebagai berikut:

Penguasaan topik, CL.1 p.4 k.4 .CD.15 pada pertemuan ini anak bermain drama dengan tema “pergi ke dokter” masing-masing anak bercerita tentang peran yang dimainkan misalnya anak berperan menjadi dokter anak menceritakan tugas dokter. Pada pertemuan pertama ini kemampuan anak mulai terlihat. CL.2 p.3 k.3 CD.16 pada pertemuan ini anak bermain drama dengan tema”Pergi ke pasar” anak bercerita tentang apa yang dilakukan. Setiap anak menceritakan peran yang telah dimainkan misalnya anak bercerita apa yang dilakukan jika menjadi pedagang dan pembeli

Gerak mimik yang tepat, CL.3 p.3 k.3 ,CD.15 pada pertemuan ini anak sudah mampu mengarahkan pandangan ke arah lawan bicara pada saat anak berbicara. Pada saat berbicara pandangan anak mengarah pada lawan bicara.

Kelancaran CL.4 p.4 k.4, CL5 CD.16 Pada pertemuan ini anak mulai menceritakan kegiatan yang telah dilakukan secara sederhana menggunakan kalimat dengan lancar.

Keberanian, semangat dan kepercayaan diri, CL.6 p.3 k.3 CD. 15 pada pertemuan ini masing-masing anak maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan anak terlihat penuh percaya diri dan tidak ragu-ragu untuk bercerita.

Ucapan CL.7 p.3 k.3 CD. 15 pada pertemuan ini anak mengalami peningkatan dalam hal berbicara, hal ini ditunjukkan anak sudah mampu melafalkan kata dan kalimat dengan tepat saat berbicara.

### **3. *Concluasion Drawing (verifikasi)***

Langkah ke tiga dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dan verifikasi dalam penelitian ini berupa deskripsi atau tabel yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Berdasarkan ke tiga tahapan tersebut maka dilakukan analisis secara mendalam karena ada hubungan interaktif antara tiga kelompok tersebut. Adapun hasil analisis data kualitatif dapat dideskripsikan

sebagai berikut: pada aspek pengasaan topik Beberapa anak mengalami peningkatan terutama dalam hal menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan kalimat sederhana, dan dapat menjawab pertanyaan guru dengan kata “apa, mengapa, bagaimana, berapa”

Pada aspek gerak mimik yang tepat Semua anak telah mengalami peningkatan hal ini telah ditunjukkan anak sudah dapat mengarahkan pandangan ke arah lawan bicara pada saat berbicara. Selain itu pada aspek kelancaran Beberapa anak mengalami peningkatan, anak mampu mengucapkan kalimat dengan lancar saat berbicara.

Pada aspek kenyaringan , semua anak mengalami peningkatan anak dapat berbicara nyaring (terdengar oleh lawan bicara pada saat berbicara). Aspek lain yang meningkat adalah aspek Keberanian, semangat dan kepercayaan diri beberapa anak mengalami peningkatan hal ini terlihat anak sudah berani, tidak gugup saat berbicara, namun masih ada anak yang masih perlu bimbingan karena masih malu pada saat berbicara. Pada aspek ucapan pun mengalami peningkatan hal ini terlihat beberapa anak telah mengalami peningkatan terutama dalam hal mendengarkan dan membedakan bunyi suara, bunyi bahasa dan mengucapkan lafal yang benar, namun dalam hal menyebutkan suku kata yang awalnya sama tetapi akhirnya berbeda anak masih perlu bimbingan

Pada penerapan kegiatan bermain sosiodrama, guru harus menyiapkan langkah-langkah yang sesuai agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Langkah pertama untuk bermain sosiodrama adalah guru menyiapkan media, media yang digunakan harus sesuai dengan tema yang dimainkan, kedua memilih tema, tema yang dimainkan harus yang disenangi anak dan dekat dengan anak hal ini agar anak termotivasi untuk bermain selain itu

dalam bermain anak merasa senang, ketiga menyiapkan peran yang akan dimainkan oleh anak, dalam memilih peran guru harus memberikan bimbingan agar anak tidak berebutan dalam memilih peran. Keempat pelaksanaan sosiodrama, ketika kegiatan sosiodrama dilaksanakan guru harus mengamati kegiatan yang sedang dilakukan anak, hal ini agar anak dapat terlibat aktif dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hasil pemberian tindakan bahwa kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Kegiatan bermain sosiodrama diberikan agar kemampuan berbicara anak berkembang, karena melalui bermain sosiodrama anak dapat bercakap-cakap dan berdialog pada saat permainan berlangsung.

#### **D. Interpretasi Hasil Analisis**

Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan sebesar

20%. Berdasarkan hasil analisis data dengan prosentase kenaikan sebesar 33 % pada siklus II. Hasil analisis dinilai sudah memenuhi di atas standar minimal. Peneliti dan kolaborator memutuskan untuk penelitian ini cukup pada siklus II saja, dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun diterima.

#### **E. Pembahasan Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil data kuantitatif dengan melihat prosentase peningkatan kemampuan berbicara anak pada siklus II yaitu sebesar 84% hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesa tindakan yaitu prosentase kenaikan dari pra penelitian sampai siklus II maka hipotesa diterima, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5- 6 tahun.

Hasil data kualitatif membuktikan pemberian kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hal ini terlihat pada aspek kebahasaan, anak sudah dapat menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan, anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemampuan berbicara anak juga meningkat pada aspek non kebahasaan hal ini terlihat anak sudah berani maju ke depan kelas untuk bercerita. Hal ini sesuai dengan pendapat Semi bahwa



Kemampuan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus bunyi untuk menyampaikan kehendak, gagasan, perasaan dan pengalaman kepada orang lain.

Kemampuan berbicara anak terus berkembang optimal apabila diberikan stimulasi secara terus menerus dengan jangka waktu yang lama, namun demikian tetap harus dilihat dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, karena tidak semua anak pada usia yang sama akan memiliki kemampuan yang sama pula. Pemberian tindakan kegiatan bermain bermain sosiodrama merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berbicara secara optimal. Indikator yang menjadi acuan dalam penelitian ini mengalami peningkatan selama diberikan tindakan sebanyak 7 kali pada setiap siklusnya.

Pada aspek penguasaan topik, terlihat semua anak mengalami peningkatan terutama dalam hal menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan dan dapat menjawab pertanyaan dengan kata “apa, mengapa, bagaimana, dan berapa”. Kemampuan berbicara anak juga meningkat pada aspek gerak-gerik mimik yang tepat. Anak dapat menunjukkan gerakan ekspresi yang tepat saat berbicara. Hal ini terlihat pada saat berbicara anak sudah mampu mengarahkan pandangan kearah lawan bicara. Pada aspek kelancaran anak juga mengalami peningkatan hal ini terlihat dari anak sudah dapat mengucapkan kalimat

dengan lancar dua atau tiga kalimat saat berbicara. Namun bagi anak yang masih terbata-bata tidak dipaksakan, tetapi masih terus diberikan bimbingan. Aspek keberanian, semangat dan percaya diri juga mengalami peningkatan hal ini terlihat anak sudah berani maju ke depan kelas untuk bercerita. Pada aspek pengucapan juga anak mengalami peningkatan hal ini terlihat dari anak sudah dapat membedakan bunyi atau suara yang didengarnya. misalnya suara kucing, ayam dan mobil.

Peningkatan kemampuan berbicara anak lebih baik lagi bila kegiatan bermain sosiodrama dapat dilakukan dengan jadwal yang rutin, dengan memperhatikan langkah-langkah dalam bermain sosiodrama yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peningkatan perkembangan kemampuan berbicara anak akan lebih baik lagi. Selain itu bermain sosiodrama juga memberikan pengalaman pada anak dalam hal berbicara. Hal ini sesuai dengan pendapat Jalongo bahwa dalam hal berbicara anak dipengaruhi respon pemberi perhatian dan kesempatan terhadap interaksi pengalaman verbal dan non verbal untuk menguasai pembicaraan, untuk itu anak-anak memerlukan masukan-masukan bahasa yang dapat dipahami.

Kegiatan bermain sosiodrama tidak hanya meningkatkan kemampuan berbicara namun juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti bekerjasama misalnya pada tema keluarga anak dapat saling membantu satu sama lain. Selain itu aspek

perkembangan sosialemosional juga meningkat hal ini terlihat anak dapat mengendalikan diri untuk bergantian saat menceritakan kegiatan yang telah dilakukan.

Selama penelitian berlangsung ada beberapa hal yang peneliti temukan, dimana ketika anak-anak melakukan kegiatan yang diberikan anak sangat antusias, anak merasa senang karena dapat memerankan tokoh-tokoh yang ada dimasyarakat misalnya menjadi dokter. Selain itu kegiatan bermain sosiodrama dapat memberikan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebab anak diberikan kebebasan untuk beraktivitas. Melalui kegiatan bermain sosiodrama kemampuan berbicara anak terlatih dengan baik sehingga kemampuan berbicara anak juga meningkat.

Ternyata selain kelebihan masih ada juga kelemahan dalam kegiatan yang dilakukan yaitu terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah untuk melaksanakan kegiatan bermain sosiodrama, sikap dan perilaku anak-anak yang terkadang tidak mau mengikuti aturan permainan karena semua anak ingin bermain duluan tidak mau bergantian, semua anak ingin memerankan tokoh yang sama serta anak yang tidak mau memerankan salah satu tokoh.

Selama penelitian berlangsung, peneliti juga memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya kemampuan dalam menganalisis dan merefleksi data membutuhkan waktu yang lama sehingga dalam

mengumpulkan data kualitatif dibutuhkan waktu yng lama juga. Selain itu alat dokumentasi yang terbatas serta media yang digunakan juga masih terbatas.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini telah dilakukan semaksimal mungkin. Setelah anak diberikan tindakan terlihat adanya peningkatan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain sosiodrama.

Data hasil *post tes* siklus I menunjukkan adanya perubahan kemampuan berbicara anak yang lebih baik dibandingkan dengan data pra-penelitian. Sebelum adanya perlakuan sebagian anak cenderung malu dan tidak berani maju ke depan kelas untuk berbicara dan pada saat guru memberikan pertanyaan ada anak yang tidak menjawab pertanyaan guru. Sedangkan siklus II anak mulai lebih berani tampil ke depan kelas untuk berbicara dan pada saat guru memberikan pertanyaan jawaban anak lebih bervariasi.

Peningkatan pada siklus I jika dibandingkan dengan pra penelitian adalah sebesar 18,2%. Peningkatan yang diperoleh pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I adalah sebesar 16%. Perbandingan antara kemampuan berbicara sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan pada siklus II didapat peningkatan sebesar 33%. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain sosiodrama dapat

meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD DEWI kelompok B.

## **B. Implikasi**

Penelitian ini dilakukan karena mengingat aspek perkembangan anak pada usia dini sangat penting, salah satu aspek itu adalah kemampuan berbicara. Kemampuan dalam mengucapkan bunyi atau artikulasi dan percakapan dengan ucapan yang lancar akan membuat anak aktif dan percaya diri pada saat berbicara, hal ini membuat anak menjadi mampu mengekspresikan keinginan dalam menyampaikan pikiran, ide atau gagasannya pada orang lain.

Adapun perkembangan berbicara yang lain yaitu gerak dan mimik, anak dapat mengarahkan pandangannya ke arah lawan bicara pada saat berbicara, hal ini penting dilakukan anak agar komunikasi yang dilakukan tidak menimbulkan kesalah fahaman. Biasanya pada saat berbicara anak mengarahkan pandangannya ke arah lain hal ini karena anak merasa takut pada saat berbicara.

Berdasarkan hasil pemberian tindakan bahwa kegiatan bermain sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.. Melalui bermain sosiodrama anak dapat mengungkapkan perasaan yang ditujukan melalui ekspresi dan perilaku. Selain itu pada saat bermain sosiodrama anak dapat berinteraksi, bekerja sama dan berdialog antar sesama teman.

Pada saat bermain sosiodrama anak akan belajar mengungkapkan perasaan, hal ini ditujukan dalam berekspresi dan berperilaku. Selain itu anak akan belajar menyelesaikan suatu masalah secara tidak langsung akan mempengaruhi sikap anak. Hal ini sangat membantu anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan membuat anak lebih mudah diterima oleh kelompok teman sebayanya

Selain itu saat melakukan kegiatan sosiodrama harus melakukan langkah-langkah yang sesuai untuk tercapainya tujuan yang diharapkan. Menyiapkan segala sesuatunya seperti media merupakan langkah awal yang penting agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan rencana. Setelah menyiapkan media guru memilih tema yang akan dimainkan. Hal ini dilakukan agar memudahkan anak dalam memerankan sebuah tokoh.

Saat bermain sosiodrama guru juga harus memperhatikan tingkah laku anak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan anak dalam memerankan tokoh. Selain itu guru juga harus melakukan evaluasi dengan melakukan tanya jawab atau anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan dengan bahasa yang sederhana.

Implikasi dari penelitian ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan memberikan kegiatan bermain sosiodrama pada anak. Kegiatan bermain sosiodrama dengan tema-tema sederhana yang dekat dengan anak dapat menarik minat anak untuk bermain. Penelitian ini juga merupakan upaya pembelajaran bagi guru agar dapat menambah

pengetahuan mengenai metode-metode pengembangan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka dapat ditentukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, kegiatan bermain sosiodrama dapat menjadi alternatif kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak, namun tetap harus melihat tahapan dari perkembangan setiap anak dan harus membuat program kegiatan yang baik supaya pemberian stimulasi terhadap anak menjadi maksimal dan lebih baik.
2. Bagi orang tua, sudah semestinya orang tua memberikan fasilitas yang menunjang sebagai sarana pengembangan kemampuan berbicara anak, namun demikian orang tua juga harus memahami tahapan dan karakteristik anak usia dini.
3. Bagi penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian pengaruh kegiatan bermain sosiodrama terhadap aspek perkembangan lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta; Rineka Cipta, 2002
- Bromley D'Angelo Karen, *Language Art Exploring Connection*, Boston; Allyn and Bacon, 1992
- Berk, Laura, *Child Deveplopment*, USA: Pearson, 2006
- Cox Carol, *Teaching Language Art*, USA; Allyn and Bacon, 1999
- Couglin, Pamela A., *Menciptakan Kelas yang berpusat pada Anak*; Washington DC, Children's Resource International 2000
- Dhieni, Nurbiana dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta; Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005
- Djamarah, Bahri Syaiful, *Guru dan Anak Dididk*, Jakarta; Rineka Cipta, 2005
- Edge Juhan, *Essential Of English Language Teaching*, London; Longman Group UK Limited, 1993
- Harlock, Elizabet, *Perkembangan Anak* jilid 1, Jakarta; Erlangga, 1999
- Hopkins, David, *Teacher Guide and Classroom Research*, Buckingham; Open University Press, 1993
- Jalongo ,Renck Mery, *Early Language Art*, New York; Pearson Edition, Inc, 2007
- Jamaris, Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta; Grasindo, 2006
- Kusuma, Wijaya, dkk, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta; Indeks, 2009
- Kostenik J. Marjorie, dkk, *Deplomentally Appropriate Curriculum*, New Jersey; Pearson Merrill Prentice Hall, 2007
- Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, *Pendidikan Taman Kanak-kanak dan RA*, Jakarta; Depdiknas, 2003

- Moleong, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung; Remaja Rosdakarya, 2004
- Munandar, Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta; PT Gramedia Widia Sarana Indonesia, 1999
- Nur'ani, Frida, *Edugames For Child*, Solo; Afra Fublising, 2008
- Nurgianto, Burhan, *Penelitian dan Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Yogyakarta; BPFE, 1999
- Papalia. E Diane, dkk, *Human Development*, Jakarta; PERNADA Media Group, 2008
- Poerwadarmita WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta; Balai Pustaka, 2002
- Semi, Atar.M, *Rancangan Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jakarta; Angkasa, 2001
- Tedja. S Mayke, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta; PT Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2001
- Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002, Bandung; Fokusmedia, 2007
- Safari. M.A, *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia*, Jakarta; CV Roda Pengetahuan, 2002
- Somers, Jhon, *Drama In Curriculum*, London; Allyn and Bacon, 1994
- Sudono, Anggani, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta; Grasindo, 2002
- Wijaya, Cece, dkk, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung; Remadjarosdakarya, 2000
- Wortham Sue, *Assesment In Early Childhood Education*, New Jersey; Pearson Edition, 2005