

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perkembangan Bahasa

Menurut Soetjiningsih (2012 : 168) bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dengan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Sedangkan menurut Jahja (2011 : 53) bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik itu lisan, tertulis, isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang perlu bahasa untuk berbicara dan mendengarkan orang lain.

Bahasa memungkinkan seseorang mendeskripsikan kejadian-kejadian di masa lalu dan merencanakan masa depan. Bahasa juga dapat mewariskan informasi dari satu generasi ke generasi. Pada masa sekolah anak menyadari bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang penting untuk menyampaikan maksud, keinginan, dan kebutuhan kepada orang lain. Dengan begitu anak menyadari bahwa dengan berkomunikasi, ia akan memahami orang lain di mana berbicara sebagai salah satu bentuk bahasa yang merupakan bentuk sarana untuk memperoleh tempat dalam kelompok dan bertambah banyak kosakatanya. Seiring dengan meningkat kosakatanya pada tahap ini, penggunaan kata kerja yang tepat juga semakin meningkat.

Selain itu, bahasa adalah kunci utama bagi manusia. Adanya bahasa orang bisa berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa juga merupakan sumber daya bagi kehidupan bermasyarakat. Adapun bahasa dapat digunakan untuk saling memahami, saling menghargai, menghormati atau saling mengerti erat hubungannya dengan penggunaan sumber daya bahasa yang kita miliki dari berbagai daerah. Kita dapat

memahami maksud dan tujuan orang lain berbahasa atau berbicara apabila kita mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan.

2.1.1. Tahap Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 tahun 2014. Menetapkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, disusun berdasarkan kelompok usia anak.

Tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

A. Menerima bahasa,

1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
3. Memahami aturan dalam suatu permainan
4. Senang dan menghargai bacaan

B. Mengungkapkan bahasa,

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris (dalam Khumaira 2015 : 2) dapat dibagi kedalam tiga aspek, yaitu:

1. Kosakata

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan, kosakata anak berkembang dengan pesat.

2. Sintaksis (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik.

3. Semantik

Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak ditaman kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 tahun 2014. Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan disusun berdasarkan kelompok usia anak yaitu usia 5-6 tahun.

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Anak

KD	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak
A. Memahami reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dan kosakata yang lebih
B. Menunjukkan kemampuan bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan
C. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa verbal dan non verbal)	Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa
D. Menunjukkan	1. Menunjukkan perilaku senang membaca buku

kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	<p>terhadap buku-buku yang dikenali</p> <p>2. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi</p> <p>3. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana</p>
---	---

Dari beberapa tahap perkembangan bahasa anak di atas, peneliti lebih memfokuskan pada perkembangan bahasa anak yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 tahun 2014. Perkembangan yang diambil peneliti yaitu pengungkapan bahasa dengan standar pencapaian seperti, menceritakan kembali apa yang didengar dan kosakata yang lebih, mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi dan melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan. Bahasa merupakan alat untuk terciptanya sebuah komunikasi yang baik.

2.1.2. Pengertian Komunikasi

Secara umum komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau pertukaran kata-kata/gagasan dan perasaan, diantara dua orang atau lebih. berbicara adalah salah satu contoh dari bentuk komunikasi. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, mereka berpikir konkrit (nyata). Mereka percaya dengan apa yang dilihat daripada yang didengar. Komunikasi yang berkualitas pada anak usia dini akan membuat mereka mampu mengenal dan membedakan benar atau salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak (Andrianto 2009 : 11) Sedangkan menurut Hurlock (1978 : 176-177) komunikasi berarti suatu pertukaran pikiran dan perasaan. Untuk memenuhi fungsi pertukaran dan perasaan, maka terdapat dua unsur penting. *Pertama*, anak harus

menggunakan bentuk bahasa yaitu yang mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam komunikasi yang bermakna bagi orang yang mereka ajak berkomunikasi. *Kedua*, dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yaitu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih.

Komunikasi adalah aktivitas utama manusia dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi dengan Tuhan, sesama manusia, dan makhluk lainnya. Komunikasi merupakan modal dan kunci sukses dalam pergaulan dan karir karena hanya dengan komunikasi sebuah hubungan baik dapat dibangun dan dibina.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah kecakapan atau kesanggupan penyampaian pesan, gagasan, atau pikiran kepada orang lain dengan tujuan orang lain tersebut memahami apa yang dimaksudkan dengan baik, secara langsung atau tidak langsung. Komunikasi banyak bentuknya, salah diantaranya adalah dengan komunikasi verbal. Pada kenyataannya komunikasi verbal lebih sering digunakan dari pada komunikasi non verbal.

2.1.3. Kemampuan Berkomunikasi

Kemampuan komunikasi dapat dilihat pada anak dari kemampuan berfikirnya, kemampuan mengartikan perasaan orang lain, kemampuan ikut menghayati keadaan yang sedang terjadi dan kemampuan mengekspresikan perasaan pendapat dan perasaan lewat bahasa. Kemampuan merupakan potensi yang ada berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Menurut Suranto (2005 : 8) kemampuan berkomunikasi secara lisan merupakan penyampaian yang melibatkan aspek berbahasa, bicara, suara, dan irama dengan mengandalkan kemampuan berfikir, mengartikan perasaan orang, menghayati keadaan, kemampuan untuk mengekspresikan sehingga dapat menyampaikan perasaan, pikiran, dan pesan dengan rangkaian kaidah bahasa yang sesuai dengan aturan tata bahasa yang dituturkan oleh alat bicara.

Kemampuan berkomunikasi anak ketika mulai memasuki usia TK adalah anak mampu menggunakan banyak kosa kata, pengucapan kata-kata yang jelas, dan anak sudah mulai membentuk suatu kalimat kurang lebih 6-8 kata yang terdiri dari kata

kerja, kata depan, dan kata penghubung. Menurut Astuti (2013 : 4) kemampuan berkomunikasi pada anak perlu dilatih dengan baik sebagai bekal dalam menjalin hubungan sosial. Keterampilan berkomunikasi bukan sekedar kemampuan berbicara, melainkan mampu menyampaikan ide/gagasan dengan baik kepada orang lain sekaligus mampu memahami dan memberikan respons atas komunikasi yang dijalin oleh orang lain.

Komunikasi yang baik, sudah tentu harus ada keselarasan antara dua pihak atau lebih dari orang yang senang menjalin komunikasi. Anak-anak bisa dilatih untuk mendengarkan dengan baik ketika orang lain yang menyampaikan sesuatu, dilatih juga memahami ekspresi dan gerak nonverbal orang lain dalam berkomunikasi, misalnya ketika jam istirahat berlangsung ada seorang anak mengajak temannya untuk bermain bersama namun teman tersebut menggelengkan kepala sebagai tanda bahwa ia tidak mau diajak untuk bermain bersama, hendaknya anak yang mengajak bermain tadi tidak memaksakan kehendaknya. Setiap orang akan berkomunikasi dengan sesamanya melalui bahasa. Dalam kegiatan komunikasi orang menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Orang yang mengirim/menyampaikan pikiran/ide/perasaan biasa disebut komunikator, dan orang yang menerima disebut komunikan dalam proses komunikasi komunikator berbicara dan komunikan sebagai penyimak.

2.2. Metode Bermain Peran

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru di dalam maupun di luar kelas untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Metode-metode yang digunakan diharapkan mampu untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode bermain peran

2.2.1. Pengertian Bermain

Menurut Piaget (dalam Wiryasumarta 2003 : 48) bermain adalah sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Bila kegiatan belajar

dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan senang hatinya, tidak merasa terpaksa. Sedangkan menurut Fikriyati (2013 : 114) bermain merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Karena bagi mereka, proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapat. Sedangkan menurut Aristoteles (dalam Soetjiningsih 2012 : 222) berpendapat bahwa anak-anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang mereka tekuni di masa dewasa nanti. Bermain merupakan pendekatan dalam mengola kegiatan belajar anak dengan menerapkan metode, strategi, sarana dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak.

Selain itu, bermain juga merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan juga dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup. Dengan demikian, anak terdorong dan bersemangat untuk belajar.

Berikut ini ada 5 karakter bermain menurut Wijana (2010 : 8.5) yaitu:

- a. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- b. Bermain berasal dari motivasi yang muncul dari dalam diri anak. Anak melakukan kegiatan tersebut atas kemauannya sendiri, tanpa harus disuruh atau diberi imbalan oleh orang lain.
- c. Bermain bersifat spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- d. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak. Anak-anak benar aktif dalam kegiatan tersebut, baik secara fisik maupun mental.
- e. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya.

Oleh karena itu, guru dan orang tua harus memberi waktu yang cukup kepada anak-anak untuk bermain sesuai dengan taraf perkembangannya. Dari beberapa

pendapat di atas tentang teori bermain dapat disimpulkan bahwa teori bermain adalah bermain berulang-ulang dengan perlu dorongan untuk menyesuaikan diri dan membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik.

2.2.2. Pengertian Bermain Peran

Menurut Supriyati (dalam Gunarti 2012 : 10.9) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, guru, dan ibu.

Menurut Gilstrap dan Martin (dalam Gunarti 2012 : 10.9) bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.

Menurut Erikson (dalam Asmawati 2011 : 8.10) anak juga melakukan uji coba ini melalui kegiatan bermain. Dengan kegiatan bermain peran, anak membuat keadaan yang ia ciptakan sendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapannya. Misalnya anak yang awalnya takut dokter, melalui bermain peran dokter-dokteran berlahan-lahan dia belajar bahwa ketakutan tidak perlu menjadi karena dokter bukan orang jahat tapi justru ingin membantu mengobati penyakit.

Peran ini diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditunjukkan kepada orang lain. Peran seorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan dengan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap.

Main peran disebut juga main pura-pura, main khayalan atau main fantasi. Ketika anak sedang bermain peran, ia berpura-pura menjadi seseorang atau berbeda

dengan dirinya sendiri. Sebagai contoh anak memakai sepatu ibunya karena ia sedang berpura-pura menjadi ibunya. Dalam bermain peran, anak dapat berperan melewati batasan usia yang sebenarnya, misalnya berperan menjadi dokter, ayah, ibu, atau guru. Dengan bermain peran anak belajar memahami dan mempraktekan kegiatan yang ada dalam kehidupan yang sebenarnya. Seperti bagaimana peran ibu dalam keluarga dalam sehari-hari begitupun dengan peran dokter dll.

Tujuan akhir main peran adalah belajar bermain dan bekerja dengan orang lain, sebagai latihan untuk menghadapi pengalaman di dunia nyata. sangat penting karena memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan. Menurut Asmawati (2011: 10.4) pentingnya bermain peran pada anak yaitu sebagai berikut:

- a. Mempelajari diri sendiri, keluarganya dan lingkungan sekitarnya.
- b. Belajar untuk saling berinteraksi dengan orang lain.
- c. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan.
- d. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan
- e. Belajar membangun kerja sama
- f. Membangun kemampuan berkonsentrasi
- g. Mempelajari keterampilan hidup
- h. Belajar mengatasi rasa takut
- i. Membantu anak mengembangkan berbagai macam aspek perkembangannya.

2.2.3. Jenis Metode Bermain Peran

Menurut Erikson (dalam Asmawati 2011: 8.11) membagi main peran menjadi 2 jenis yaitu main peran makro dan main peran mikro.

a. Main peran makro

Main peran makro disebut main peran besar. Seorang anak dikatakan sedang bermain peran makro apabila ia berperan menjadi orang lain. Misalnya anak berperan menjadi guru, polisi, dan dokter. Saat anak berperan menjadi seseorang atau sesuatu yang lain, maka konsep tentang tokoh yang akan diperankannya direkam dalam

otaknya dan kemudian anak menuangkannya dalam perilaku yang dipikirkannya. Alat-alat main peran makro pada umumnya berukuran besar. Seperti macam-macam pakaian nyata yang menunjukkan profesi. Contohnya berperan sebagai guru maka alat yang digunakan pulpen dan buku.

b. Main peran mikro

Main peran mikro disebut main peran kecil. Seorang anak dikatakan sedang bermain peran mikro apabila peran yang dipikirkannya diwakilkan pada benda atau sesuatu yang lain. Misalnya anak mewakili peran harimau yang ada dipikirkannya pada boneka harimau. Dalam main peran mikro, anak bertindak seperti seorang dalang yang mengatur peran boneka tangan. Alat-alat dan bahan main peran mikro berukuran kecil, misalnya rumah-rumahan boneka dan perlengkapannya, atau boneka-boneka binatang dan kandangnya.

Peneliti menfokuskan pada penggunaan jenis bermain peran makro dimana anak-anak terlibat langsung dalam cerita yang telah direncanakan oleh guru.

2.2.4. Tahap-Tahap Metode Bermain Peran

Dalam kegiatan bermain peran terdapat beberapa tahapan yang dapat diamati oleh peneliti. Menurut Shaftel (dalam Tauho 2011: 14) mengemukakan 9 tahap bermain peran sebagai berikut:

- a. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, artinya guru harus memberikan berbagai motivasi atau dorongan yang mengarah pada apa yang akan anak-anak perankan.
- b. Memilih partisipan/peran, artinya anak dipersiapkan untuk memilih peran sendiri, apa yang akan ia perankan. Gurupun juga harus memberi bimbingan kepada anak bagaimana ia memerankan tokoh yang ia pilih.
- c. Menyusun tahap-tahap peran, artinya guru menyiapkan tahap-tahap apa saja yang harus dilakukan oleh seorang anak dalam memerankan suatu tokoh.
- d. Menyiapkan pengamat, artinya guru menyiapkan alat untuk mengamati anak saat memainkan peran.

- e. Pemeranan, artinya guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan.
- f. Diskusi dan evaluasi, artinya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memberitahukan apakah anak sudah puas dengan memerankan peran yang sudah dilakukan.
- g. Pemeranan ulang, artinya jika anak tidak puas atau peran yang anak bawa dapat diulangi lagi dengan syarat anak dapat memilih peran yang akan dilaksanakan.
- h. Diskusi dan evaluasi tahap dua, artinya anak diberi kesempatan lagi secara sukarela untuk menjadi pemeran. Tetapi jika anak tidak mau menyambut tawaran tersebut, maka guru dapat menunjuk seorang anak yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu.
- i. Pembagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, artinya setelah anak memerankan peran yang dibawakan guru harus menanyakan kepada anak tentang perasaannya bila berperan sebagai orang lain. Dan guru dapat memberitahukan atau menjelaskan lagi kepada anak tentang peran yang anak lakukan.

Tahap-tahap di atas ini sangat penting untuk memotivasi anak saat bermain peran. Dalam bermain peran diharapkan anak mampu menghayati tokoh yang akan diperankannya. Keberhasilan anak dalam bermain peran dapat mengembangkan kemampuan komunikasi. Namun keberhasilan bermain peran dapat dilihat apabila anak berminat atau tertarik dengan perannya yang telah diajukan oleh guru ataupun yang dipilih sendiri oleh anak, jika anak suka dengan perannya maka dengan sendirinya anak mau melakukannya.

2.2.5. Manfaat Metode Bermain Peran

Menurut Fledman (dalam Gunarti 2012 : 10.11) berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi

kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Menurut Vygotsky (dalam Gunarti 2012 : 10.11) bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
- b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak.
- b. Menggali kreativitas anak.
- c. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu.
- d. Menggali perasaan anak.

Penggunaan metode ini juga menimbulkan adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Selain itu juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh yang sebenarnya bagi mereka menakutkan. Misalnya, seorang anak yang takut disuntik memerankan tokoh sebagai pasien sehingga metode ini berfungsi sebagai pelepas emosi dan terapi.

2.3. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian oleh Kornelia Endolia, Fadillah, Sutarmanto (2015). Penelitian tersebut berjudul “Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak usia 5-6 Tahun di TK Gembala Baik Kecamatan Pontianak”. Hasil dari penelitian ini dikategorikan berkembang sangat baik yakni: anak dapat mengekspresikan komunikasi sesuai dengan perannya, dan anak dapat menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Dengan demikian, anak dapat

berkomunikasi sesuai dengan peran yang diberikan guru dan anak dapat menaati aturan yang berlaku dalam bermain peran yang disampaikan guru. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah pada sasaran metode dan pembelajarannya, yaitu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak melalui bermain peran.

Siti Choiriyah, Samida, Rukayah (2014) dengan penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta, tahun ajaran 2013/2014. Menekankan bahwa kondisi awal persentase ketuntasan anak mencapai 42,9%, pada siklus I persentase ketuntasan anak mencapai 64,2%, dan pada siklus II mencapai 85,7%. Memulai penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi lisan pada anak kelompok B TKIT Nur Hidayah Surakarta tahun ajaran 2013/2014. Dengan demikian pembelajaran yang menggunakan bermain peran dapat meningkatkan komunikasi anak. Persamaan penelitian ini yang relevan terletak pada sasaran dan metode pembelajarannya, yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui bermain peran.

2.4. Kerangka Berpikir

Perkembangan bahasa bagi anak usia dini di PAUD Danastuti adalah salah satu alat untuk menjalin sebuah hubungan komunikasi antara anak dengan teman sebayanya dan juga anak dengan orang dewasa. Adapun tujuan dari metode bermain peran yaitu agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain. Namun pada kenyataannya, kemampuan berkomunikasi anak dalam kelas saat pembelajaran berlangsung masih sangat rendah. Anak masih malu dan segan untuk mengungkapkan apa yang dirasakan ataupun yang dipikirkannya kepada orang lain. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satu faktornya adalah kurangnya inovasi dari pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak pada saat pembelajaran bermain peran. Sedangkan metode bermain peran dianggap dapat membantu pendidik untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, metode bermain peran tentunya perbandingan hasil

pembelajaran dengan menggunakan metode akan berbeda dengan pembelajaran tanpa menggunakan metode. Maka salah satu metode yang dianggap efektif yang dapat digunakan adalah dengan penggunaan metode bermain peran. Penggunaan metode ini diharapkan efektif guna meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada anak kelas Red Apple A di PAUD Danastuti Desa Palar saat melakukan kegiatan bermain peran di kelas. Kegiatan bermain peran dilakukan dengan menyesuaikan tema dalam kurikulum yang ada pada sekolah tersebut.

Karena penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas maka, peneliti menggunakan penerapan siklus untuk menjawab masalah tersebut di atas. Penerapan siklus tersebut akan lebih dijelaskan pada metodologi penelitian.

