

# MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN KELOMPOK B

Yayuk Purwanti

TK. Insan Cendekia Mandiri Tulangan Sidoarjo

[yykpurwanti251@gmail.com](mailto:yykpurwanti251@gmail.com)

## ABSTRACT

*In the national education system law, it is stated that early childhood education is a coaching effort aimed at children from birth to the age of six which is carried out through the provision of educational stimuli to assist physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter education. Furthermore, early childhood education aims to help student develop various potentials, both physical and psychocological, which include religious and moral values, social emotional, Independence, cognitive, language, motor and art. This research is the result of observations from GPO videos and the low ability of children's language understanding in INSAN CENDEKIA MANDIRI kindergarten, Tulangan Sidoarjo, due to the lack of media and interesting games for student. This study aims to develop children's language skills through role playing activities. This research is a classroom action research which consist of 2 cycles which includes the stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were group B students for the 2019-2020 academic year. The results of this study indicate an increase in the ability of children in language skills. The percentage of children's abilities in the first cycle was 60%, the second cycle increased to 90%. Through role playing activities can improve children's language development.*

**Keywords:** Ability, Language, Role Playing

## PENDAHULUAN

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) membawa implikasi terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk pada kebijakan pendidikan. Jika awal-awal kemerdekaan fokus perhatian pemerintah lebih tertuju pada jenjang pendidikan dasar, menengah, dan tinggi, secara berangsur-angsur setelah itu perhatian pemerintah tertuju pada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik dan seni.

Di masa anak usia dini adalah masa periode yang paling cepat dalam perkembangan bahasa. Penggunaan bahasa dalam kurikulum tidak terpisah dengan suatu prinsip adanya hubungan antara empat aspek bahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berbicara adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain (penyimak) dengan media bahasa lisan. Perkembangan berbicara merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti.

Kajian tentang perkembangan bahasa pada anak tidak terlepas pada kenyataan adanya kecepatan dalam berbicara maupun kualitas dan kuantitas anak dalam menghasilkan bahasa.

Berdasarkan hasil pengamatan dari video GPO upaya perbaikan pembelajaran “Seri Pengembangan Bahasa PAUD” dengan judul “Anak Sulit Mengungkapkan Pendapat (2010)” pada hari Senin, 20 April 2020 Pukul 05.27 WIB. Dapat diidentifikasi permasalahan tersebut terjadi dikarenakan kurangnya pendekatan komunikasi baik secara verbal (bercakap-cakap) maupun non verbal (isyarat tubuh maupun ekspresi wajah) antara guru dan anak. Serta metode dan media yang digunakan oleh guru juga kurang menarik minat anak.

Komunikasi verbal berupa bercakap-cakap dapat dilakukan disetiap waktu pembelajaran. Guru dapat mengajak anak bercakap-cakap tentang hal-hal yang ia sukai/alami selama di lingkungan rumah. Anak-anak akan antusias menjawab jika yang dijadikan bahan perbincangan adalah hal-hal yang ia sukai/alami misalnya, mainan kesukaan. Komunikasi non verbal juga dapat dilakukan dengan memberikan isyarat jempol/toss jika anak dapat menjawab pertanyaan guru. Dengan dilaksanakannya pendekatan tersebut maka anak akan merasa nyaman, terbuka dan dihargai. Kemudian metode dan media yang digunakan oleh guru juga harus menarik minat anak agar anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Misalnya dalam kegiatan bermain peran. Jadikan anak yang sulit mengungkapkan pendapat sebagai tokoh diawali dengan memberikan pilihan sesuai minat anak agar anak merasa percaya diri dengan pengetahuan yang ia miliki.

Dari hasil identifikasi video GPO tersebut memiliki kesamaan dengan masalah pengembangan kemampuan berbahasa pada kelompok B di TK ICM grogol. Hal ini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan bahasa (berbicara) melalui kegiatan bermain peran kelompok B belum meningkat. Pada kegiatan bermain peran anak-anak kesulitan untuk mengungkapkan pendapat, sebagian anak banyak yang tidak mendengarkan dan memperhatikan pada saat kegiatan bermain peran. Serta penyediaan media yang kurang dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran bermain peran. Dari jumlah 16 anak satu kelas di kelompok B, ada 60% anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat (berbicara).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan dan fenomena yang terjadi di video GPO dan Taman Kanak-kanak, maka peneliti memfokuskan kajian pada “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Kelompok B Di TK Dharma Wanita Persatuan Kajeksan Tulangan Sidoarjo”

## **METODE PENELITIAN**

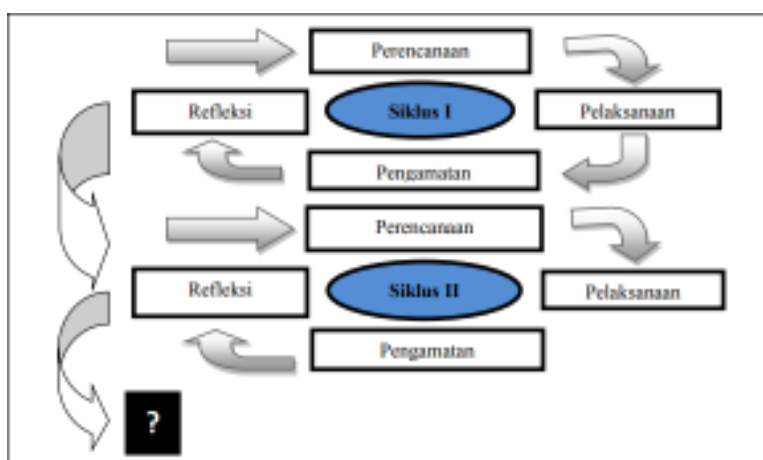
Adapun Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Kelompok B Di TK INSAN CENDEKIA MANDIRI Tulangan Sidoarjo” dilaksanakan di :

Nama Sekolah : TK Insan Cendekia Mandiri Tulangan Sidoarjo

Tempat : perum Tsk venus A6-9 grogol Tulangan

Kelompok yang akan diteliti yaitu kelompok B dengan jumlah peserta didik 16 anak. Yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester kedua dan dilakukan 2 kali siklus Siklus I : 20 April – 24 April 2019

Siklus II : 27 April – 01 Mei 2019. Tema yang digunakan penelitian sesuai dengan jadwal kegiatan disekolah yaitu tema pekerjaan dengan subtema bidan pada siklus pertama dan tema pekerjaan dengan subtema petani pada siklus kedua pada semester kedua tahun pelajaran 2019/2020. Kelompok dalam penelitian ini yang akan dijadikan subyek adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Insan Cendekia Mandiri Tulangan Sidoarjo. Dengan rincian jumlah siswa laki-laki ada 10 anak dan siswa perempuan ada 6 anak. Karakteristik anak usia 5-6 tahun berbeda-beda terutama dalam kemampuan bahasa anak, ada yang mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru, ada yang kurang fokus dalam pelajaran, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan kegiatan bermain peran. Deskripsi Per Siklus Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting)



Gambar 1. Langkah Langkah Penelitian Tindakan Kelas

## METODE PENELITIAN

Hasil penelitian akan dideskripsikan dalam dua siklus pada masing-masing siklus akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*), yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan

diterapkan.

3. Observasi (*Observe*), Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan- penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. Refleksi (*Reflecting*), yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

## 1. Siklus 1

### a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil belajar pra survei, dan ini dilakukan oleh peneliti bulan april sampai mei 2019. hasil dari pra survei bahwa guru belum memberikan pelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa dengan metode bermain peran.

Kegiatan bermain peran melalui tanya jawab menunjukkan hasil yang tidak sesuai harapan. Sebagian anak banyak yang tidak mendengarkan dan memperhatikan pada saat kegiatan bermain peran. Penyediaan media yang kurang dan belum dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran bermain peran. Kurangnya kemampuan bahasa (berbicara) dalam kegiatan bermain peran. t adalah karena metode bermain yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan perkembangan anak dan usia anak didik yang belum mencapai kematangan.

Metode yang digunakan oleh guru yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta cara meningkatkan kemampuan bahasa (berbicara) anak dapat diatasi dengan menggunakan berbagai macam kegiatan permainan dengan cara bermain.

### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap dan kegiatan pelaksanaan siklus I yang akan dilaksanakan pada tanggal 20 - 24 April 2019 pada siswa kelompok B di TK Insan Cendekia Mandiri Langkah-langkah simulasi perbaikan pembelajaran pada rencana kegiatan yang telah dipersiapkan sebagai berikut: 1. Kegiatan pembukaan, 2. Kegiatan Inti, 3. Kegiatan Penutup, 4. Pengamatan / Observasi.

Judul kegiatan : menebak judul bermain peran tema pekerjaan

Guru menata ruangan sedemikian rupa agar anak merasa nyaman saat bercakap-cakap. Posisi anak diubah menjadi bentuk lingkaran dengan posisi duduk. Guru menyiapkan peralatan yang digunakan oleh bidan, Guru memberikan pertanyaan tentang tema pekerjaan hari ini, lalu meminta anak untuk menebak/ menjawab setelah itu Guru dan anak bercakap-cakap tentang pekerjaan sebagai bidan.

Kegiatan selanjutnya Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran sebagai "bidan". Guru menjelaskan aturan-aturan saat bermain, Guru menjelaskan kepada anak

tentang kegiatan yang akan dilakukan ketika bermain peran, Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran menjadi bidan, Anak-anak melakukan memainkan bermain peran sebagai pasien dengan mengambil nomer antri diloket, kemudian menunggu giliran, Kemudian anak yang berperan sebagai bidan memanggil nomer antrian 1, begitupun seterusnya.

Anak menuliskan nama, kemudian berbaring di karus untuk diperiksa detak jantung, Kemudian diukur berat badan, diukur tinggi badan, serta lingkaran kepala, Tidak lupa hasil ukuran tadi dicatat oleh anak yang berperan sebagai bidan dibantu oleh guru, Terakhir pemberian makanan/snack tambahan, Guru memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain peran sesuai keinginannya

Kegiatan terakhir mengajak anak duduk melingkar dan memberikan pertanyaan dan diskusi kegiatan hari ini dan memberikan reward kepada anak-anak.

### c. Observasi atau pengamatan siklus I

Dari hasil observasi rencana scenario perbaikan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak berkembang cukup baik melalui kegiatan bermain peran sebagai bidan. penekanan kegiatan pada anak masih berupa permainan sederhana.

**Tabel 1. Data Hasil Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I**

No.	Nama Siswa	Bermain peran sebagai bidan				Keterangan
		1* BB	2* MB	3* BSH	4* BSB	
1	Anak ke 1		√			MB
2	Anak ke 2		√			MB
3	Anak ke 3			√		BSH
4	Anak ke 4				√	BSB
5	Anak ke 5			√		BSH
6	Anak ke 6	√				BB
7	Anak ke 7	√				BB
8	Anak ke 8		√			MB
9	Anak ke 9		√			MB
10	Anak ke 10	√				BB
11	Anak ke 11			√		BSH
12	Anak ke 12				√	BSB
13	Anak ke 13			√		BSH
14	Anak ke 14			√		BSH
15	Anak ke 15			√		BSH
16	Anak ke 16			√		BSH
	<b>Jumlah</b>	3	4	7	2	-

**Keterangan|**

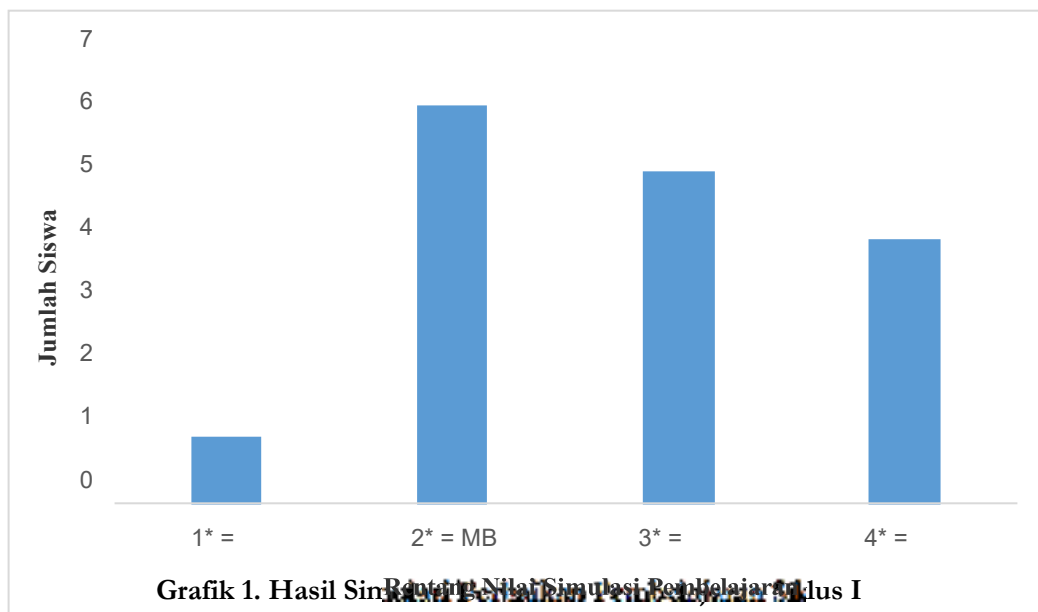
- ☆ : BB : Belum Berkembang (1)
- ☆☆ : MB : Mulai Berkembang (2)
- ☆☆☆ : BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
- ☆☆☆☆ : BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

**Tabel 2. Rentang Perolehan Nilai Siklus I**

No.	Nilai yang diperoleh	Jumlah Siswa
1.	1* = BB	3
2.	2* = MB	4
3.	3* = BSH	7
4.	4* = BSB	2

Dari hasil simulasi perbaikan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada

20 April 2019 diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 60% sedangkan yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 40%.



**Grafik 1. Hasil Simulasi Perolehan Nilai Simulasi Pembelajaran Siklus I**

**d. Refleksi I**

Hasil refleksi RPPH I Siklus I dalam kegiatan bermain peran belum bisa dikatakan berhasil,

karena banyak anak yang belum mampu memahami penjelasan guru dan kurangnya komunikasi yang terjalin ketika bermain peran. Meskipun ada beberapa dari mereka sudah mampu menyelesaikannya dengan tanpa bantuan. Untuk siklus selanjutnya adalah memberikan pemahaman kepada anak aturan bermain, menyediakan media yang menarik.

## 2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi, observasi dan penilaian pada siklus I maka siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I, materi yang diajarkan juga sama yaitu metode bermain peran, sesuatu yang kurang pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Perencanaan Siklus II

Siklus II ini mengacu pada aktivitas siklus I baik perencanaan pelaksanaan maupun penilaiannya, rencana pembelajaran pada siklus I ini sama dengan rancangan pembelajaran siklus I yang akan disempurnakan pada siklus II .

### b. Pelaksanaan Tindakan kelas Siklus II

Pada kegiatan pembelajaran ini guru memberikan kegiatan berupa:

1. Guru menyiapkan peralatan yang digunakan oleh petani, Guru memberikan pertanyaan tentang tema pekerjaan hari ini, Guru meminta anak untuk menebak/menjawab kemudian Guru dan anak bercakap-cakap tentang pekerjaan sebagai petani.
2. Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran sebagai "petani", Guru menjelaskan aturan-aturan saat bermain, Guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan ketika bermain peran, Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran menjadi petani, Anak-anak melakukan memainkan bermain peran sebagai petani dengan berbaris, kemudian menunggu giliran bermain peran secara bergilir masing-masing 2 anak dan 2 anak yang berperan sebagai petani mulai menggunakan caping dan membawa cangkul, berjalan kedepan seolah-olah sedang mencangkul.
3. Kemudian mengganti cangkul dengan bakul/tedok yang berisi tanaman padi, berjalan mundur seolah-olah sedang menanam padi, Setelah itu, mengambil wadah berisi pupuk, berjalan kedepan seolah-olah sedang menabur pupuk, Mengambil gembor, berjalan mundur seolah-olah sedang menyiram padi, Terakhir mengambil sabit untuk memanen padi, Guru memberi kesempatan kepada anak-anak untuk bermain peran sesuai keinginannya,
4. Untuk kegiatan akhirnya Guru memperhatikan anak-anak yang sedang berbicara dengan teman-temannya pada waktu bermain peran, Guru memberikan motivasi dan reward (pujian).
5. Hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi pada saat melakukan kegiatan bermain peran siklus II. Untuk mengetahui kemampuan Bahasa anak dalam waktu pembelajarannya melalui kegiatan bermain peran, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

No.	Nama Siswa	Bermain peran sebagai petani				Keterangan
		1* BB	2* MB	3* BSH	4* BSB	
1	Anak ke 1			√		BSH
2	Anak ke 2		√			MB
3	Anak ke 3				√	BSB
4	Anak ke 4				√	BSB
5	Anak ke 5			√		BSH
6	Anak ke 6				√	BSB
7	Anak ke 7			√		BSH
8	Anak ke 8				√	BSB
9	Anak ke 9				√	BSB
10	Anak ke 10				√	BSB
11	Anak ke 11			√		BSH
12	Anak ke 12				√	BSB
13	Anak ke 13			√		BSH
14	Anak ke 14			√		BSH
15	Anak ke 15				√	BSB
16	Anak ke 16				√	BSB
	<b>Jumlah</b>	0	1	6	9	-

Keterangan

- ☆ : BB : Belum Berkembang (1)
- ☆☆ : MB : Mulai Berkembang (2)
- ☆☆☆ : BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
- ☆☆☆☆ : BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

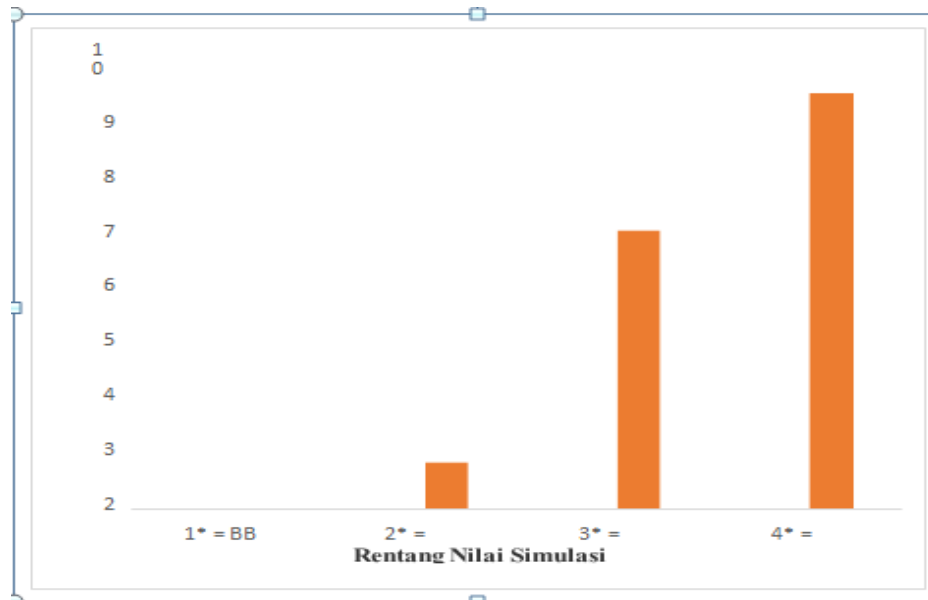
Tabel 4. Rentang Perolehan Nilai Siklus II

No.	Nilai yang diperoleh	Jumlah Siswa
1.	1* = BB	0
2.	2* = MB	1
3.	3* = BSH	6
4.	4* = BSB	9

Dari hasil simulasi perbaikan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan pada 01Mei 2020 diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 90% sedangkan yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 10%.

Pada simulasi perbaikan pembelajaran siklus II ini menunjukkan bahwa sudah ada 15 siswa

yang telah mencapai seperti yang diharapkan, hal ini menunjukkan adanya ketuntasan belajar anak sebanyak 90% dan anak yang belum tuntas sebanyak 10%. Berdasarkan hasil penelitian di siklus II maka penelitian tidak perlu dilaksanakan kembali pada siklus berikutnya.



**Grafik 2. Hasil Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I**

Dari hasil pengamatan selama simulasi perbaikan pembelajaran berlangsung dapat direfleksikan sebagai berikut : Pengembangan kemampuan bahasa anak selama kegiatan bermain peran.

Hasil refleksi Siklus II dalam kegiatan bermain peran bisa dikatakan berhasil, karena banyak anak yang sudah mampu memahami penjelasan guru. Oleh sebab itu saya akan mempertahankan dan terus berusaha meningkatkan kelebihan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data observasi melalui kegiatan bermain peran dari siklus I dan siklus II hasil dari peserta didik sebagai berikut:

Dari hasil simulasi perbaikan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada 20 April 2019 diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 60% sedangkan yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 40%.

Pada simulasi perbaikan pembelajaran siklus I ini menunjukkan bahwa sudah ada 9 siswa yang telah mencapai seperti yang diharapkan, hal ini menunjukkan adanya ketuntasan belajar anak sebanyak 60% dan anak yang belum tuntas sebanyak 40%. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian perlu dilaksanakan kembali pada siklus II.

Dari hasil simulasi perbaikan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 90% sedangkan

yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 10%.

Pada simulasi perbaikan pembelajaran siklus II ini menunjukkan bahwa sudah ada 15 siswa yang telah mencapai seperti yang diharapkan, hal ini menunjukkan adanya ketuntasan belajar anak sebanyak 90% dan anak yang belum tuntas sebanyak 10%. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian pada siklus II ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya. Pada peserta didik kelompok B TK Insan cendekia Mandiri Tulangan Tahu pelajaran 2019/2020.

## **KESIMPULAN**

Dalam kegiatan perbaikan pembelajaran Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Kelompok B Di TK INSAN CENDEKIA MANDIRI Tulangan Sidoarjo yang dilakukan melalui perbaikan pembelajaran selama dua siklus, dapat diperoleh peningkatan hasil dari anak tentang kegiatan perbaikan pembelajaran. Peningkatan ini cukup baik dari hasil siklus I ke siklus II. Melalui bermain peran anak lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman belajar langsung serta menyenangkan.

Dalam kegiatan bermain peran pemahaman bahasa anak mampu berkembang saat proses belajar sambil bermain, sehingga proses belajar yang didapat anak akan bertahan dan menjadi memori yang tersimpan dengan baik sepanjang waktu. Pemberian kegiatan ini juga tak lepas dari pemberian stimulasi dan dorongan yang tinggi pada anak, sehingga anak tertarik dan senang untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Dari hasil kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 20 April 2019 diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 60% sedangkan yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 40%.

Sedangkan hasil kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran siklus II yang dilaksanakan pada 01 Mei 2019 diperoleh data nilai dari kemampuan siswa dalam mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 90% sedangkan yang belum mampu mengikuti simulasi perbaikan pembelajaran sebanyak 10%.

Dengan demikian dapat disimpulkan gambaran kemampuan bahasa anak dapat meningkat dengan baik dengan menerapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran pada kelompok B di TK INSAN CENDEKIA MANDIRI Tulangan Sidoarjo.

## **SARAN**

Dari hasil penelitian tindakan Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Kelompok B Di TK INSAN CENDEKIA MANDIRI Tulangan Sidoarjo diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses pembelajaran lebih efektif dan memperoleh hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan proses pembelajaran kemampuan bahasa pada kelompok B, guru hendaknya mempersiapkan dengan betul persiapan baik dalam tempat, media maupun

- strategi pembelajaran.
2. Dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran hendaknya guru harus menyampaikan dengan menarik dan gembira agar anak tidak bosan dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung pada anak.
  3. Guru hendaknya lebih kreatif lagi dalam memberikan materi pembelajaran pada anak serta menggunakan media atau alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
  4. Dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa pada anak Taman kanak-kanak, guru hendaknya lebih sering melatih anak dengan berbagai metode pembelajaran jangan terpaku dengan metode hanya satu misal metode pemberian tugas, apabila guru menggunakan berbagai macam metode walaupun sederhana, anak akan menemukan pengetahuan baru nantinya serta pengalaman baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga anak dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti., dkk., 2018. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Dhieni, Nurbiana., *et.al.*, 2018. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Fridani, Lara, Sri Wulan, Sri Indah Pujiastuti, 2017. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Hildayani, Rini., *et.al.*, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.  
<https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html> diunduh tanggal 01 Juni 2019
- <https://www.kajianpustaka.com/2019/05/model-pembelajaran-bermain-peran-role-playing.html> diunduh tanggal 01 Juni 2019
- Masitoh., dkk., 2016. *Strategi Pembelajaran*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun., Tadmingsih, Sri., 2015. *Bermain dan Permainan Anak*.
- Pramuki, Esti., *et.al.*, 2018. *Bahasa Indonesia*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Tadmingisih, Sri., *et.al.*, 2019. *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Thobroni, M., dkk., 2016. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Jogjakarta : Katahati.
- Wardani, IGAK., dkk., 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Wiyani, Novan Ardy., Barnawi., 2016. *Format PAUD*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.