

**PENERAPAN METODA BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK
DI TK NEGERI PEMBINA KOTA BANDUNG**

Nanan Kartini

STKIP Siliwangi

Abstrak

Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang Penerapan Metoda Bermain Peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung. Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain: untuk memperoleh data tentang penerapan, strategi pelaksanaan, dan efektifitas dalam penerapan metoda bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Pembina Kota Bandung. Landasan konsep dalam penelitian ini yaitu konsep bermain peran sebagai salah satu metoda pembelajaran, konsep bermain sambil belajar, dan konsep pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, antara lain yaitu teknik wawancara, observasi langsung, studi literature, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain peran di TK pembina dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Strategi metode bermain peran dilakukan seminggu sekali supaya anak tidak merasa jenuh dan memudahkan guru untuk mempersiapkan cerita-cerita yang akan disampaikan kepada anak. Penggunaan metode bermain peran yang digunakan di TK Negeri Pembina cukup efektif.

Kata Kunci: Metoda bermain Peran, Keterampilan berbicara

A. PENDAHULUAN

Reformasi di bidang pendidikan tidak cukup hanya dengan perubahan di sector kurikulum ataupun penggunaan metode pembelajaran. Perubahan kurikulum akan bermakna bila diikuti oleh praktik pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. Adapun yang

menjadi titik tolak perubahan kurikulum ditunjukkan dengan adanya perubahan pada pola kegiatan belajar mengajar, pemilihan media pembelajaran, dan menentukan pola penilaian yang menentukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Murphy, (1992 :10) dalam Abduk Madjid (2009:3) menjelaskan bahwa :
“Reformasi pendidikan adalah restrukturisasi pendidikan, yakni memperbaiki pola hubungan sekolah dengan lingkungannya dan dengan pemerintah, pola pengembangan perencanaan serta pola pengembangan manajerialnya, pemberdayaan guru dan restrukturisasi model-model pembelajaran.

Penguasaan model-model pembelajaran oleh guru merupakan suatu potensi yang harus dimiliki agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pada saat sekarang model-model pembelajaran sedang mengalami perubahan dan perkembangan yang cukup signifikan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Pemanfaatan di bidang teknologi informatika cukup membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengembangan konsep pengelolaan pembelajaran melalui kegiatan yang menarik bagi anak usia dini sangat dibutuhkan guna untuk mendorong anak mau belajar. Pengelolaan pembelajaran yang ideal bagi peserta didik anak usia dini hendaknya melibatkan seluruh peserta didik dengan suasana riang dan menggembirakan tanpa ada beban psikologis.

Guru hendaknya mampu mendiagnosis kebutuhan belajar peserta didik, merumuskan tujuan belajar, memilih bahan atau materi belajar, memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat serta menggunakan alat dan media pembelajaran yang dapat disenangi oleh peserta didik. Sistem pengelolaan pembelajaran ini perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh, mengingat keberhasilan merupakan faktor dominan untuk mendorong pembentukan watak, karakter dan kemampuan daya nalar peserta didik dari anak usia dini.

Guru Taman Kanak-kanak mempunyai peran untuk mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia dari sejak usia dini. Guru harus mampu setiap saat mengembangkan dirinya agar memiliki kompetensi dan sikap profesionalnya tetap terjaga. Untuk meningkatkan kompetensi guru diperlukan upaya-upaya dari pihak lembaga terkait

maupun pribadi untuk selalu belajar. Guru adalah salah satu bentuk jasa profesional yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Berbagai perubahan dan perkembangan pengetahuan dan teknologi tidak pernah terlepas dari keberadaan guru. Kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru dalam mengajar. Kompetensi tersebut akan tampak dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan sikap profesionalnya dalam melaksanakan tugas sebagai guru, sehingga dalam proses penstransferan pengetahuan dapat dipahami oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik agar dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan untuk mengetahui dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu : 1) berpusat pada peserta didik; 2) mengembangkan kreatifitas peserta didik; 3) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang; 4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika dan kinestetika, dan 5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam. (Puskur, 2004 : 13)

Metoda bermain peran bagi Peserta didik yang berada di lingkungan Sekolah- Taman Kanak-kanak terasa sulit untuk diaplikasikan. Hal ini lebih disebabkan oleh keterbatasan oleh kemampuan para peserta didik yang baru mengenal pendidikan. Oleh karena hal tersebut di atas diperlukan kiat-kiat khusus baik dari kepala sekolah maupun guru-guru agar metoda bermain peran dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Untuk penerapan metoda bermain peran di Taman Kanak-Kanak memerlukan keterampilan dan kesabaran guru. Kesabaran guru dalam mengulang-ulang contoh yang diberikan kepada peserta didik sangat dibutuhkan, agar guru tidak merasa kesal dan jengkel terhadap peserta didik. Dalam penerapan metoda bermain peran di Taman Kanak-kanak ini, guru merupakan sentral apakah metoda ini dapat diterapkan atau tidak.

Selain itu untuk menerapkan metoda bermain peran memerlukan alat atau media yang mendukung untuk terwujudnya pelaksanaan penerapan metoda bermain peran. Bermain peran sangat efektif untuk menarik perhatian peserta didik dari anak usia dini.

Melalui metode bermain peran, peserta didik dituntut untuk mampu melatih diri berbicara, melatih berekspresi dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Kemampuan berbicara seorang anak akan diperoleh dengan mudah melalui kegiatan dialog yang dilatihkan kepada anak sejak dini. Kemampuan berdialog seorang anak dengan lawan komunikasinya akan menjadi indikator bahwa anak tersebut memiliki kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara anak usia dini perlu dipupuk dan ditumbuhkembangkan. Kemampuan berbicara akan mempengaruhi tingkat intelegensi anak.

Metoda bermain peran digunakan untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar. Kondisi belajar yang efektif ditandai dengan adanya minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relative menetap pada diri anak. Dengan minat anak belajar yang tinggi akan mempengaruhi sikap keingintahuan. Dorongan keingintahuan anaklah yang akan menjadi potensi anak untuk semangat belajar. Selain itu dengan adanya dorongan anak ingin mengetahui apa yang sedang dihadapinya, anak akan terangsang untuk melatih dirinya bagaimana mengungkapkan idea yang ada di dalam pikirannya melalui kegiatan berbicara. Berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik.

Berdasarkan kepada hasil identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi penerapan metoda bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung ?
2. Bagaimanakah strategi pelaksanaan dalam penerapan metoda bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Pembina Kota Bandung ?
3. Bagaimanakah tingkat efektifitas penerapan metoda bermain peran di Tk Negeri Pembina Kota Bandung.

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk memperoleh data tentang penerapan metoda bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung.
2. Untuk memperoleh data tentang strategi pelaksanaan dalam penerapan metoda bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Pembina Kota Bandung.

3. Untuk memperoleh data tentang efektivitas penerapan metode bermain peran di Tk Negeri Pembina Kota Bandung.

B. KAJIAN TEORI DAN METODE

Pengertian Bermain Peran

Metode Bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Metode ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya.

Utomo (2001 : 122) menjelaskan bahwa bermain peran merupakan gambaran tentang suatu kondisi / paradigma tertentu pada satu hal di dalam masyarakat lewat skenario. Pelaku yang berlaku tanpa memberikan informasi verbal apa pun akan terlihat respon siswa/teman lain sesama aktor. Lewat respon yang diberikan berupa perilaku dapat dianalisis tentang hubungan kondisi yang ditunjukkan aktor sesuai dengan kondisi atau paradigma yang berlaku.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Pengertian bermain peran menurut (Depdikbud 1998 : 37) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran memiliki makna mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial, dan menekankan kenyataan anak dituntut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

Pembelajaran adalah suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan suasana yang menjadikan peserta didik untuk

berinteraksi dalam prose pembelajaran sehingga terjadi perubahan /perkembangan pada diri peserta didik. Komponen-komponen pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada peserta didik sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.

Pendekatan penyelenggaraan PAUD yang proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana pendidik duduk bersama peserta didik dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain peserta didik yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar peserta didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai peserta didik yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Bermain peran adalah main simbolik, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial; keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi. Jenis main peran ada 2 yaitu main peran mikro dan main peran makro. (Agus dkk, 2011 : 2)

Mutu pengalaman main peran tergantung pada variable di bawah ini: 1). Cukup waktu untuk bermain (penelitian menyarankan paling sedikit satu jam); 2) Ruang cukup, alat-alat mudah dijangkau, dan paling sedikit empat sampai enam anak dapat bermain dengan nyaman; 3)Alat-alat untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan; 4) Orang

dewasa yang dapat memberikan pijakan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak.

Sentra Main peran adalah sentra yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan kognisi, sosial, emosi anak dengan memberikan banyak kesempatan untuk memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda kecil (main peran mikro) maupun dapat mencitakan dan memainkan peran menjadi tokoh dengan menggunakan alat-alat berukuran sesungguhnya (main peran makro) dengan memberikan cukup waktu, ruang, alat, dan bahan aman.

Tujuan Metoda Bermain Peran

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai salah satu usaha memecahkan masalah diri sendiri dan sosial masyarakat melalui serangkaian pemeranan. Adapun yang menjadi tujuan metoda bermain peran digunakan agar anak dapat: 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaan anak agar dapat diarahkan dan dibimbing secara positif; 2) Membantu peserta didik memperoleh perbendaharaan kata yang diperoleh dari dialog-dialog yang diberikan kepada siswa TK; 3) Menambah wawasan peserta didik; 4) Mengembangkan keterampilan dan sikap positif peserta didik.

Agus dkk (2011 : 3) menjelaskan bahwa tujuan metoda bermain peran adalah : 1) Untuk menampilkan kembali pengalaman yang didapat melalui panca indera dengan menampilkan dalam bentuk perilaku pura-pura; 2) Memberikan kekuatan sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, pengendalian diri; 3) Untuk meningkatkan perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun; 4) Sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatic; 5) Mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran atau simbolik play anak usia dini; 6) Dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, pra membaca, dan pra menulis; 7) Dapat melatih kemampuan memerankan suatu peran menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita; 8)

Dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan, dan inisiatif.

Langkah-langkah Bermain Peran

Adapun langkah-langkah penggunaan teknik-teknik bermain peran menurut Sudjana (2001 : 135) : 1). Pendidik bersama peserta didik , menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu; 2) Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing; 3) Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran; 4) Pendidik membantu para peserta didik untuk melaksanakan permainan peran; 5) Pendidik melakukan evaluasi peran yang telah ditentukan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Atas dasar hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi yang telah dilakukan peneliti dalam melakukan riset lapangan. Peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dari data yang diperoleh kemudian diolah dan diklasifikasikan sehingga data dapat dianalisis. Di dalam mendeskripsikan data, peneliti akan mengacu kepada: 1) implementasi metoda bermain peran; 2) strategi metoda bermain peran dan 3) efektifitas penggunaan metoda bermain peran.

Implementasi Metode Bermain Peran

Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran di TK Negeri Pembina, peneliti mengamati secara seksama terhadap kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang sedang menggunakan metode bermain Peran.

Hasil wawancara dengan pengelola NK Guru metoda bermain peran dapat mengoptimalkan pengembangan berbicara anak usia dini.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh guru dalam menggunakan metode bermain peran agar dapat mengoptimalkan pengembangan kemampuan berbicara anak, menurut NK adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan scenario bermain peran yang akan disampaikan;
2. Mengidentifikasi tingkat kemampuan berbicara anak;
3. Merencanakan cara pembagian peran untuk anak;

4. Membagi Pengucapan dialog untuk setiap perannya yang mudah diingat oleh anak sehingga akan menambah jumlah kosa kata yang dikuasai anak;
5. Menyatukan perhatian anak;
6. Menggunakan dialog yang singkat dan jelas agar mudah diingat oleh anak.

Metode bermain peran dapat mengoptimalkan pengembangan kemampuan berbicara anak usia dini. Metoda Bermain peran yang diterapkan kepada anak untuk memainkan peran sangat penting bukan saja dalam menumbuhkan minat, akan tetapi pola pikiran anak untuk berbicara akan turut terbangun.

Menurut YN salah seorang guru TK Pembina mengatakan bahwa dalam penerapan Metode Bermain peran di TK nya dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Metode ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya.

YN menjelaskan bahwa Program Pembelajaran di TK Pembina adalah suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan suasana yang menjadikan peserta didik untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran sehingga terjadi perubahan /perkembangan pada diri peserta didik. Komponen-komponen pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar guru selalu menyiapkan komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari : konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Metoda bermain peran ini dikategorikan sebagai metoda mengajar yang berumpun kepada metoda perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas

belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Pembelajaran dengan penggunaan Metoda bermain peran oleh guru di TK Pembina merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada peserta didik sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupani tahap berikutnya.

Strategi Metoda Bermain Peran

Berdasarkan hasil wawancara dengan CA Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dilaksanakan setiap hari Selasa, hal ini dilakukan agar anak tidak merasa jenuh dan memudahkan guru untuk mempersiapkan cerita-cerita yang akan disampaikan kepada anak.

Cerita-cerita yang disampaikan guru kepada anak mempunyai manfaat untuk :

Mengasah imajinasi : Imajinasi anak dapat dimunculkan melalui pengenalan sesuatu yang baru sehingga otak anak akan produktif memproses informasi yang diterimanya;

Mengembangkan aspek social emosi: cerita untuk mengembangkan aspek sosio-emosional dibuat dan disajikan untuk mengembangkan kerjasama, tenggang rasa, kemampuan berkomunikasi, pengertian, kepedulian pada sesama, tata krama dan sopan santun;

Mengembangkan aspek moral : Pada anak-anak moralitass mengandung komponen-komponen emosional, kognitif, dan behavioural. Perasaan dan penalaran bekerja serta akibat-akibat yang dialami member pengaruh yang amat kuat pada tindakan-tindakan manusia, termasuk anak-anak. Penanaman moral melalui cerita sangat mungkin dilakukan terutama karena metode tersebut sesuai dengan taraf perkembangan anak;

Mengembangkan kesadaran beragama: mengembangkan aspek spiritual melalui cerita dapat dilakukan dengan cerita-cerita dengan tema keagamaan. Dengan menceritakan kehidupan para nabi dan sahabatnya, atau cerita yang direka sendiri dapat menumbuhkan kesadaran

beragama. Kesadran beragama pada anak muncul dalam bentuk penanaman semangat beribadah, memperbanyak amal shaleh, memiliki akhlak atau moralitas yang baik;

Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran yang digunakan di TK Negeri Pembina cukup efektif. Kegiatan bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang sering dilakukan di dalam kelas oleh seorang guru taman kanak-kanak. Guru Taman Kanak-kanak dituntut untuk kreatif dan memiliki keterampilan baik dalam berbicara yang menarik, intonasi yang tepat, pengurutan tutur kata yang cocok sesuai dengan kemampuan dalam memilih peran. Dalam bermain peran, peran yang diberikan harus sesuai dengan usia anak dan pesan apa yang ingin disampaikan dalam isi cerita harus sesuai dengan usia anak .. Seringkali guru Taman Kanak-kanak menggunakan metode pembelajaran yang bersifat “satu arah”, guru bertindak sebagai pusat informasi sehingga anak cenderung menjadi pasif dan kurang kreatif, system penyampaiannya lebih banyak didominasi oleh guru dan gaya mengajarnya cenderung otoriter dan instruktif. Akibatnya pembelajaran akan menjadi sesuatu yang menjemukan dan membosankan anak.

D. KESIMPULAN

Penerapan Metoda Bermain Peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung dapat dilihat dari keberhasilan tingkat efektifitas penerapan metoda bermain peran maupun terhadap penilaian pada penerapan, strategi dan efektifitas penerapan metoda bermain peran dipandang cukup berhasil. Keberhasilan itu tidak terlepas dari peran semua pihak yang terlibat langsung dalam penyelenggaraan pendidikan di TK Pembina kota Bandung.

Metoda bermain peran ini dikategorikan sebagai metoda mengajar yang berumpun kepada metoda perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Pembelajaran dengan penggunaan Metoda bermain peran oleh guru di TK Pembina merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada

peserta didik sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupani tahap berikutnya.

Penerapan Metode Bermain peran di TK nya dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Dengan bermain peran ini diharapkan para peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Metode ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamatinya.

Program Pembelajaran di TK Pembina adalah suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan suasana yang menjadikan peserta didik untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran sehingga terjadi perubahan /perkembangan pada diri peserta didik. Komponen-komponen pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar guru selalu menyiapkan komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari : konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Penerapan Metoda Bermain Peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung secara kualitas dan kuantitas telah berhasil meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar guru selalu menyiapkan komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari : konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggota IKAPI. 2003. *Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003*. Bandung : Fokusmedia.
- _____ 2005. *Undang-Undang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional No. 25 Tahun 2004*. Bandung : Fokusmedia
- Depdiknas PADU. 2003. *Pedoman Rintisan Kelompok Bermain*. Bandung : Depdiknas.
- Direktorat PADU. 2002. *Bahan Sosialisasi PADU*. Jakarta : Depdiknas Direktorat PLP.
- Hasan, M. I. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Bandung : PT. Rineka Cipta.
- Semiawan, R. C & Alim, D. 2002. *Petunjuk Layanan dan Pembinaan Kecerdasan Anak*. Bandung : PT. Rosdakarya.
- Sudjana, D. 1999. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif PLS*. Bandung : Nusantara Press.
- _____ 2001. *Pendidikan Luar Sekolah, Wawasan, Sejarah Perkembangan, Falsafah, Teori Pendukung, Asas*. Bandung : Falah Production.
- Sudjana, N. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Bina Aksara.
- _____ 1992. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Suyanto, S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.

Syah, M. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.