

PENERAPAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI SISWA TK

Olivia Bellina

Universitas Pelita Harapan

oliviabellina88@gmail.com

Abstrak: Penelitian didasarkan pada masalah yang ada di kelas, berupa keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa yang kurang sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis proses penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi, menganalisis perkembangan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi setelah penerapan metode bermain peran, serta mendeskripsikan kendala selama proses penerapan metode bermain peran. Penelitian dengan subjek 15 anak ini berlangsung di TK A Sekolah X Jakarta Barat. Peneliti melaksanakan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode bermain peran dalam tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa metode bermain peran dengan tema rumah sakit, restoran dan pasar tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi. Target sebesar 80% yang telah ditetapkan setelah penerapan metode bermain peran, tercapai pada siklus ketiga.

Kata kunci: bermain peran, keterampilan sosial, berkomunikasi

Abstract: Research is based on existing problems in the classroom, in the form of inadequate students' social skills communication skills. The purpose of this study was to analyse the process of applying role playing methods to improve social skills and communication skills, analyse the development of social skills and communication skills after the application of role-playing methods, and describe constraints during the process of applying role methods. The research with subject of 15 children took place at Kindergarten A School X West Jakarta. The researcher carried out the research using the class action research (CAR) method through the application of role-playing method in three cycles. Data is collected through observation, field notes and documentation. The results of this study shows that the method of role-playing method of role-playing with the theme of hospital, restaurant, and traditional market can improve social skills and communication skills. The target of 80% that was set after the application of role-playing method was reached in the third cycle.

Keywords: role-playing, social skills, communication skills

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pembinaan dasar yang diberikan kepada anak sebagai persiapan anak memasuki tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan selanjutnya. Siswa-siswi yang mengenyam PAUD memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan dengan siswa-siswi yang tidak mengenyam PAUD (Gulay, Akman, & Kargi, 2011). Penelitian yang dilakukan oleh Konold dan Pinata (Berk, 2001) mendukung hal tersebut dengan menghasilkan temuan berupa siswa-siswi yang menerima PAUD memiliki keterampilan sosial yang lebih baik turut memiliki kemampuan akademis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa-siswi yang memiliki keterampilan sosial yang kurang

sesuai dengan perkembangan anak (El Iq Bali, 2017).

Keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa-siswi di kelas kurang sesuai dengan perkembangan anak, hal ini ditandai dengan siswa lebih sering bermain sendiri (Syaodih, 2007), tidak bermain bersama, serta menolak dalam berbagi dan bergantian dalam menggunakan mainan (Choridah, 2013). Siswa-siswi tidak banyak berinteraksi dan berkomunikasi, salah satu penyebabnya adalah perbedaan bahasa pada beberapa siswa, dimana siswa-siswi lebih banyak menggunakan bahasa daerah, bukan Bahasa Indonesia (Wicaksono & Naqiyah, 2013). Keadaan ini kemudian menyebabkan keterampilan berkomunikasi yang minim, sehingga kemudian berdampak pada siswa

yang kurang memahami instruksi dan pengajaran dari guru. Selain itu, siswa-siswi mengalami kesulitan dalam bertanya dan mengungkapkan idenya. Keadaan ini menghambat kegiatan belajar-mengajar di kelas. Peneliti menerapkan kegiatan bermain peran dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa-siswi (Dharmayanti, 2013). Bermain adalah kesempatan anak dalam memahami lingkungan di sekitarnya dengan memanipulasi objek dan mempelajari berbagai informasi (Henniger, 2005). Menurut Piaget, ketika bermain anak mendapatkan kesempatan untuk bebas dari rasa takut, sehingga tanpa sadar anak berusaha berkomunikasi dengan bahasa yang dipahami dan melatih keterampilan sosial anak (Waller, 2005). Keterampilan sosial lainnya yang didapatkan adalah anak belajar menempatkan diri dalam posisi orang lain dengan memerankan peran yang ditentukan dalam bermain peran (Gonzales, 2001). Selain keterampilan sosial, Rogers dan Evans (Sit, 2012) menjelaskan bahwa dengan bermain peran akan merangsang keinginan anak untuk berinteraksi sehingga kemudian anak akan berlatih dalam berkomunikasi.

Keterampilan sosial adalah perilaku sosial yang spesifik dalam berinteraksi dengan lingkungan (Wardle, 2003) & (Silondae, 2013). Manfaat dari bermain membantu perkembangan beberapa keterampilan sosial seperti berteman, berbagi dan membantu, bekerjasama, menghargai peraturan, menyelesaikan masalah dan mengekspresikan perasaan (Henniger, 2005).

Keterampilan berkomunikasi menurut Kelly, Fincham dan Beach (Hargie, 2006) adalah kemampuan untuk berperilaku dengan sesuai dan memahami tujuan komunikasi. Menurut Mujis (2008;178), keterampilan berkomunikasi merupakan kemampuan dalam meminta bantuan dengan baik, menyatakan pikiran maupun perasaan, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi serta menghubungkan berbagai ide dan pengalaman.

Bahasa dan berkomunikasi merupakan komponen utama dalam berlangsungnya permainan peran, sehingga dalam kegiatan bermain peran, anak akan berusaha berkomunikasi sesuai dengan tema yang ditentukan (Wortham, 2006).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dilakukan dalam tiga siklus dengan masing-masing dua pertemuan. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di kelas melalui refleksi dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru untuk meningkatkan kemampuan siswa (Wardhani & Wihardit, 2014). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Empat proses tersebut akan terus berulang hingga mencapai target yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu sebesar 80%. Tahap perencanaan meliputi proses penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat pokok bahasan, subpokok bahasan, tujuan pembelajaran, indikator, materi pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, penilaian dan refleksi guru. Tahap pelaksanaan dilakukan berdasarkan perencanaan yang telah dirancang. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan dan kemudian dilakukan tahap refleksi berdasarkan hasil pengamatan. Hasil dari tahap refleksi menentukan tahap perencanaan siklus selanjutnya apabila tidak mencapai target yang telah ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di TK A Sekolah X Jakarta Barat dengan subjek sebanyak 15 anak yang terdiri dari 7 siswi perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian berlangsung dalam tiga siklus. Siklus I berlangsung pada tanggal 25-26 April 2019 dengan tema rumah sakit, Siklus II berlangsung pada 30 April dan 2 Mei 2019 dengan tema restoran, serta Siklus III berlangsung pada 8-9 Mei 2019 dengan tema pasar tradisional. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, peneliti akan membacakan cerita dan meminta siswa-siswi untuk bermain peran sesuai dengan cerita. Pada Siklus I, peneliti akan mengarahkan serta menentukan peran yang dimainkan setiap siswa. Pada Siklus II, siswa-siswi diperbolehkan memilih peran yang akan diperankan dan arahan dari peneliti akan berkurang. Pada Siklus III, peneliti tidak mengarahkan dan siswa-siswi memilih sendiri peran yang akan dimainkan. Siklus II dan III, setiap siswa diberikan kesempatan untuk melakukan improvisasi dalam memerankan peran dalam kegiatan bermain peran.

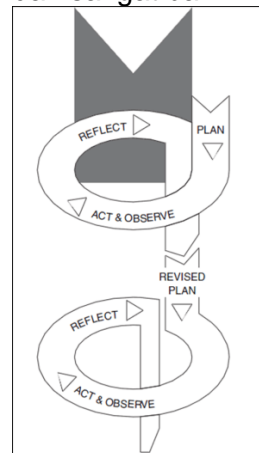
Peralatan yang digunakan dalam penelitian berkaitan dengan masing-masing tema seperti baju dokter, baju perawat, mainan stetoskop, mainan tas dokter, senter kecil, topi koki kertas, celemek, makanan mainan plastik, alat memasak mainan plastik, peralatan makan mainan plastik, uang mainan, kasir mainan, topi caping, kain batik, nampan, baju, celana, kain, dan keranjang belanja.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi berlangsung dengan pengisian lembar penilaian oleh tiga pengamat. Pengamat terdiri dari wali kelas, asisten kelas dan pengamat pihak luar. Lembar penilaian menggunakan skala yang berkisar 1-4 yaitu sangat kurang, kurang, baik dan sangat baik. Catatan lapangan dilakukan oleh peneliti sebagai sumber dalam menuliskan hasil penelitian. Proses dokumentasi dilakukan dengan bantuan oleh teman sejawat sebagai salah satu data.

Sebelum dimulainya PTK, peneliti melakukan diskusi dengan seluruh pengamat agar adanya persamaan persepsi dalam mengamati dan menilai siswa-siswi. Dalam penelitian ini, kegiatan pra-siklus tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, serta wali kelas, peneliti dan asisten kelas telah memahami dan mengamati kegiatan dan kepribadian siswa-siswi dalam keseharian kegiatan belajar-mengajar. Proses diskusi yang dilakukan menghasilkan kesepakatan yaitu keterampilan sosial siswa dalam kategori kurang sebanyak 11 anak, kategori cukup sebanyak 2 anak dan kategori baik sebanyak 2 anak. Keterampilan berkomunikasi siswa dalam kategori kurang sebanyak 9 anak, 4 anak dalam kategori cukup dan kategori baik sebanyak 2 anak.

Teknik analisis data dilakukan dengan penjumlahan skor dalam lembar penilaian yang kemudian dilakukan penghitungan nilai dan dilanjutkan dengan mengkategorikan nilai yang telah diperoleh. Hasil dari kategori ini yang menjadi dasar dalam menentukan keberhasilan tiap siklus yang ditetapkan

sebesar 80%. Tingkat keberhasilan sebesar 80% adalah apabila 80% dari siswa mencapai kategori baik dan sangat baik.



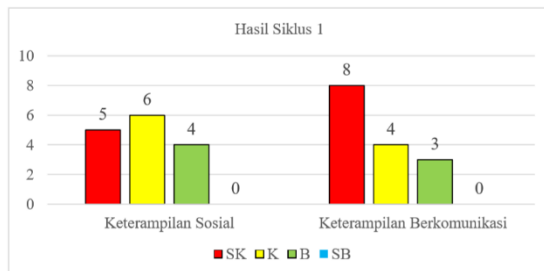
Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber: (Hopkins, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

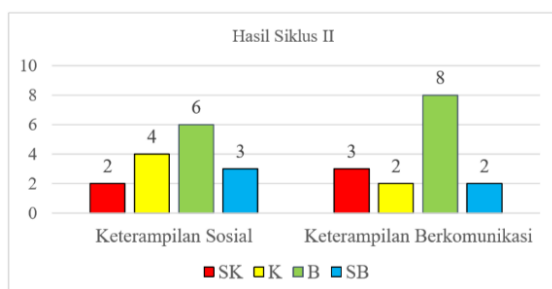
Penelitian ini menunjukkan hasil berupa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial (Siska, 2011) dan keterampilan berkomunikasi.

Pada siklus I, siswa-siswi bermain dengan tema rumah sakit. Pada siklus ini, aktivitas bermain siswa-siswi kurang maksimal, guru mengarahkan siswa-siswi. Keterampilan sosial siswa-siswi menunjukkan 5 anak dalam kategori sangat kurang, 6 anak dalam kategori kurang, 4 anak dalam kategori baik dan belum ada yang mencapai kategori sangat baik. Nilai rata-rata keterampilan sosial sebesar 50. Keterampilan berkomunikasi pada Siklus I menunjukkan 8 anak dalam kategori sangat kurang, 4 anak dalam kategori kurang, 3 siswa dalam kategori baik dan kategori sangat baik belum menunjukkan angka. Nilai rata-rata keterampilan berkomunikasi sebesar 41. Hasil siklus I belum menunjukkan tingkat keberhasilan yang memuaskan, pada keterampilan sosial pada siklus pertama sebesar 27% dan keterampilan berkomunikasi sebesar 20%. Tingkat keberhasilan yang belum mencapai target menjadi dasar dalam perencanaan Siklus II.



Gambar 2. Hasil Siklus I

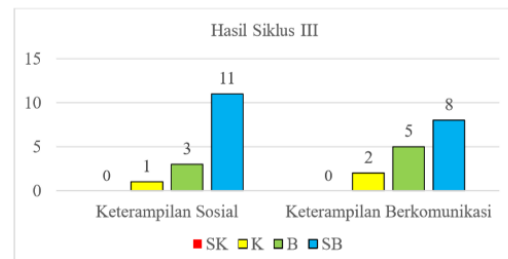
Pada Siklus II, hasil kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan. Keterampilan sosial siswa-siswi pada Siklus II menunjukkan hanya 2 anak dalam kategori sangat kurang, 4 siswa dalam kategori kurang, 6 siswa dalam kategori baik dan 3 siswa dalam kategori sangat baik. Keterampilan berkomunikasi turut memperlihatkan peningkatan dengan 3 anak dalam kategori sangat kurang, 2 siswa dalam kategori kurang, 8 siswa dalam kategori baik dan 2 siswa dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini turut terlihat pada nilai rata-rata keterampilan sosial yang meningkat hingga 66 dan sebesar 61 pada keterampilan berkomunikasi. Pada Siklus II, menunjukkan tingkat keberhasilan pada keterampilan sosial meningkat hingga 60% dan keterampilan berkomunikasi sebesar 67%. Peningkatan yang cukup tinggi belum mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan.



Gambar 3. Hasil Siklus II

Metode bermain peran mencapai tingkat keberhasilan pada siklus ketiga, keterampilan sosial mencapai 93% dan keterampilan berkomunikasi mencapai 87%. Pada Siklus III, keterampilan sosial menunjukkan tidak ada siswa dalam kategori sangat kurang, hanya 1 siswa dalam kategori kurang, 3 siswa dalam kategori baik dan 11 siswa dalam kategori sangat baik. Keterampilan berkomunikasi turut

menunjukkan tidak ada siswa dalam kategori sangat kurang, 2 anak dalam kategori kurang 5 siswa dalam kategori baik dan 8



Gambar 4. Hasil Siklus III

siswa dalam kategori sangat baik. Nilai rata-rata keterampilan sosial pada Siklus III melesat hingga 83 dan 79 pada keterampilan berkomunikasi.

Hasil penelitian sesuai dengan pernyataan (Tedjasaputra, 2001) yaitu bermain merupakan salah satu sarana anak untuk berinteraksi. Sehingga bermain khususnya bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain peran yang dilaksanakan berjalan dengan baik.
2. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi, terlihat dari peningkatan hasil dari siklus I – III.
3. Selama penerapan kegiatan bermain peran berlangsung, kendala yang berupa ruang kelas yang merupakan tempat dilaksanakannya terlalu kecil sehingga siswa-siswi bermain dengan agak berdesakkan. Kendala lainnya adalah belum terbiasanya siswa-siswi bermain peran, sehingga pada permulaan kegiatan peran, peneliti kerap menjelaskan dan memandu siswa-siswi.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan alat-alat yang lebih lengkap dalam kegiatan bermain peran agar

- kegiatan bermain dapat berjalan lebih lancar
2. Menerapkan kegiatan bermain peran dalam kegiatan pembelajaran agar materi pelajaran tersampaikan dengan lebih baik dan mudah dipahami, selain dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berkomunikasi.
 3. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan berbagai macam tema yang lebih kompleks
 4. Meneliti variabel lain dalam kegiatan bermain peran, seperti perkembangan kognitif.

DAFTAR RUJUKAN

- Berk, L. E. (2001). *Development Through the Lifespan* (Second). New York: Allyn and Bacon.
- Choridah, D. T. (2013). Peran Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Berpikir Kreatif Serta Disposisi Matematis Siswa Sma. *Infinity Journal*, 2(2), 194–202. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.35>
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 256–265. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/4228/3299>
- El Iq Bali, M. M. (2017). Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 211–277.
- Gonzales, M. J. (2001). *Foundation of Early Childhood Education*. New York: McGraw-Hill.
- Gulay, H., Akman, B., & Kargi, E. (2011). Social skills of First-Grade Primary School Students and Preschool Education. *Education*, 131(3), 663–678.
- Hargie, O. (2006). *The Handbook of Communication Skills* (Third). New York: Routledge.
- Henniger, M. L. (2005). *Teaching Young Children: An Introduction* (Third). New Jersey: Pearson-Merill Prentice Hall.
- Hopkins, D. (2011). *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas* (Fourth). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Silondae, D. P. (2013). Model Bimbingan Kelompok Berbasis Nilai Budaya Suku Tolaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 64–70.
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi UPI, Khusus*(2), 31–37. <https://doi.org/10.31289/jppuma.v1i1.548>
- Sit, M. (2012). Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(1), 98–105.
- Syaodih, E. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Educare*, 5(1), 1–25.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Waller, T. (2005). *An Introduction to Early Childhood*. London: Paul Chapman.
- Wardhani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardle, F. (2003). *Introduction to Early Childhood Education*. New York: Pearson Education Inc.
- Wicaksono, G., & Naqiyah, N. (2013). Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Komunikasi Interpersonal Siswa. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1(1), 61–78.
- Wortham, S. (2006). *Early Childhood Curriculum*. New Jersey: Pearson Education Inc.