



Penerapan Metode *Role Playing* Menggunakan Media Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Bahasa Siswa

Yulian Dinihari¹, Solihatun²,
Universitas Indraprasta PGRI
Email: yulian.dinihari@unindra.ac.id¹

Abstrak

Kata kunci:

role playing, keterampilan sosial,
bahasa anak, media digital

Penelitian ini atas dasar permasalahan masih rendahnya keterampilan sosial siswa dan bahasa pada anak usia dini. Adanya dunia teknologi semakin membuat anak sulit untuk berinteraksi di dunia nyata. Maka dari itu peneliti ingin mengkaji lebih tentang bagaimana meningkatkan keterampilan sosial dan bahasa anak usia dini melalui metode *role playing* menggunakan media digital dalam hal ini adalah program java di PAUD Putra Putri Pademangan Barat. Rumusan masalahnya sebagai berikut, 1) Bagaimana kondisi keterampilan sosial dan bahasa anak sebelum diterapkan metode *role playing* menggunakan program java di PADU Putra Putri Pademangan Barat? 2) Bagaimana proses penerapan metode *role playing* menggunakan program java dalam meningkatkan keterampilan sosial dan bahasa anak di PAUD Putra Putri Pademangan Barat? 3) Seberapa besar peningkatan keterampilan sosial dan bahasa anak PAUD Putra Putri Pademangan Barat setelah diterapkan metode *role playing* menggunakan program java? 4) Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode *role playing* menggunakan program java di PAUD Putra Putri Pademangan Barat?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan sosial dan bahasa anak di di PAUD Putra Putri Pademangan Barat menggunakan metode *role playing* menggunakan program java. Metode penelitian yang dilakukan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan dan bahasa anak melalui penerapan *role playing* menggunakan program java. PTK dilakukan melalui tiga siklus, yaitu terdiri dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Subjek penelitian adalah anak TK B yang rentan usianya sekitar 5 - 7 tahun yang berjumlah 20 orang dalam satu kelas. Dari hasil dan pelaksanaan dan observasi oleh peneliti. Didapatkan data berupa terjadi peningkatan yang cukup besar terutama pada siklus kedua. Disarankan bagi guru keterampilan sosial dan bahasa harus lebih dikembangkan lagi, baik dalam pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

How to Cite: Dinihari, Y. & Solihatun. (2020). Penerapan Metode *Role Playing* Menggunakan Media Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Bahasa Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1 (1): 507-511.

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa tidak hanya dapat dilakukan secara verbal (kata-kata), tetapi dapat juga dilakukan secara non verbal atau dengan menggunakan gerakan tubuh. Keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa biasa kita lakukan dalam aktivitas

sehari-hari (Hilmi, 2018). Dalam keadaan normal saja manusia berbahasa dan berinteraksi dengan sosialnya paling tidak satu kali dalam sehari. Artinya manusia satu dengan yang lainnya sangat mengedepankan interaksi sosial dengan menggunakan bahasa pada kehidupan setiap harinya.

Rata-rata anak bersekolah pada usia kanak-kanak yaitu lima tahun, dalam masa itu anak-anak mulai berinteraksi sosial dengan anak lainnya menggunakan bahasa. Usia lima sampai dengan enam tahun adalah masa anak-anak senang untuk berinteraksi di sekolah. Mereka bukan hanya harus mengeluarkan bahasa, mereka juga dituntut untuk mengerti pembicaraan lawan bicaranya, baik itu guru, kepala sekolah ataupun teman separtar. Pada usia anak-anak mereka terkadang memiliki banyak pertanyaan yang diajukan kepada lawan bicaranya, baik itu pertanyaan tentang apa yang dimaksud dengan hal yang dia baru tahu, ataupun hanya sekedar pertanyaan kecil biasa yang membuat lawan bicara terutama orangtua kesulitan untuk menjawabnya.

Adapun keterampilan sosial dan kemampuan bahasa anak di PAUD Putra Putri Jakarta Utara masih rendah. Metode yang digunakan para guru untuk mengembangkan ketereampilan sosial dan bahasa anak juga masih pada tahap bercakap-cakap saja. Keaktifan anak dalam proses pembelajaran bahasa pun juga masih rendah, anak-anak kurang merespon apa yang diterangkan oleh guru, keinginan untuk bertanya anak juga masih rendah. Rendahnya kemampuan bahasa anak usia dini di PAUD Putra Putri Jakarta Utara disebabkan karena latar belakang keluarga yang kurang mendukung pembelajaran bahasa, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa yang kurang tepat juga di sekolah, komunikasi yang kurang hangat antara guru dengan siswa, serta penyampaiannya yang kurang variatif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dirasa juga menjadi salah satu hambatan dalam pemerolehan keterampilan sosial dan bahasa anak.

Melihat kendala-kendala tersebut dan fenomena yang ada di lapangan, maka penulis mencoba mencari berbagai macam teknik dan strategi untuk membantu meningkatkan kemampuan ketereampilan sosial dan bahasa di PAUD Putra Putri Jakarta Utara. Untuk memecahkan masalah tersebut, diperlukan metode yang tepat agar nantinya anak usia dini dapat menguasai penggunaan bahasa yang tepat dan benar yang tentunya tidak melupakan unsur kegembiraan sehingga konsep bermain sambil belajar dapat berjalan dengan baik. Guru perlu menyusun bentuk kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang sesuai dengan karakteristik perkembangan fisik dan psikologis anak PAUD.

Kemampuan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, yang salah satunya adalah kemampuan anak dalam mengikuti 3 perintah sekaligus. Menurut Chomsky (dalam Dhieni, 2009). Partini (2010:2) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan pada jenjang lebih lanjut. Anak usia dini merupakan masa emas atau paling ideal untuk belajar bahasa selain bahasa ibu (bahasa pertama). Otak anak masih plastis dan lentur sehingga proses penyerapan bahasa lebih mulus. Lagi pula daya penyerapan bahasa pada anak berfungsi secara otomatis. Fenomena seperti itu antara lain terpacu oleh obsesi orang tua yang menghendaki anaknya cepat bisa berbahasa. (Dinihari, Yulian; Nazelliana, 2019).

Sebelum anak berbahasa atau mengeluarkan kosakatanya anak dituntut dulu untuk berinteraksi sosial, dengan adanya teman hal itu yang anak memancing anak untuk memulai berdiskusi dengan teman lainnya. Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya (Chaplin dalam Hilmi, 2018).

Peningkatan perilaku sosial cenderung paling menyolok pada masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah pada anak-anak mempelajari pandangan pihak lain terhadap perilaku mereka dan bagaimana pemandangan tersebut mempengaruhi tingkatan penerimaan dari kelompok teman sebaya. Akan tetapi ada beberapa bentuk perilaku yang tidak sosial atau antisosial. Sejauh mana terjadinya peningkatan perilaku sosial akan bergantung pada tiga hal. Pertama, seberapa kuat keinginan anak untuk diterima secara sosial; kedua pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku; dan ketiga, kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial (Hilmi, 2018).

Janice J. Beaty (2014) menyebutkan bahwa keterampilan sosial atau disebut juga *prosocial behavior* mencakup perilaku-perilaku seperti: (a) empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain; (b) kemurahan hati atau kedermawanan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang; (c) kerjasama yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan per-tengkaran; dan (d) memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan.

Dalam hal mengajar keterampilan sosial dan bahasa anak hal yang dapat guru lakukan adalah dengan menggunakan bermain peran. Dalam kondisi ini sangat cocok diperuntukan bagi anak-anak usia dini, dimana anak tersebut dapat dengan mudah mencerna atau menangkap informasi apabila hal tersebut bisa direfleksikan dengan baik. Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011). Metode bermain peran merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada di dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi (Hamdayama, 2014).

Bermain peran juga diartikan sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini, Munthe, & Sekar, 2007). Adapun Berdiati (2010) menambahkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang membimbing siswa untuk melakukan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana sebagai cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam memerankan status dan fungsi tertentu yang terdapat dalam kehidupan nyata, kemudian dijadikan bahan refleksi (Kolnel & Zendrato, 2019).

Menyesuaikan dengan kondisi yang ada seharusnya dalam hal pengajaran seorang guru juga seharusnya didukung oleh teknologi sesuai dengan masa saat ini dimana dunia sudah mulai masuk dalam Revolusi Industri 5.0. Teknologi yang semakin berkembang pesat membuat proses dalam mengidentifikasi perkembangan anak yang semakin mudah. Kemampuan komputer untuk mengolah informasi dan pengetahuan pada saat ini sudah tidak diragukan lagi, halini terlihat dengan banyaknya sistem pendukung keputusan yang merupakan salah satu bentuk dari perkembangan komputer yang dapat berpikir dan menyelesaikan masalah seperti layaknya manusia (Sukmawati, Dewi, & Indriati, 2016). Java adalah sebuah bahasa pemrograman scripting yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis handphone dan juga dapat digunakan untuk menyediakan akses objek yang disisipkan di aplikasi lain (Sallaby, Utami, & Arliando, 2015; Garling & Lestari, 2010). Java berfungsi sebagai penambah tingkah laku agar widget dapat tampil lebih atraktif. Oleh karena itu, bahasa java disebut sebagai bahasa pemrograman yang portable karena dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi yang terdapat JVM (Java Virtual Machine).

Agar sebuah program Java dapat dijalankan, maka file dengan ekstensi, java harus dikompilasi menjadi file bytecode. Untuk menjalankan bytecode tersebut dibutuhkan JRE (Java Runtime Environment) yang memungkinkan pemakai untuk menjalankan program Java, hanya menjalankan, tidak untuk membuat kode baru lagi. JRE berisi JVM dan library Java yang digunakan. Java memiliki beberapa versi library atau teknologi yang disebut juga sebagai edisi dari bahasa pemrograman Java. Tiga edisi utama dari library tersebut adalah Micro, Standard, dan Enterprise. J2ME (Java2 Micro Edition) Sekitar musim panas 1992 proyek ini ditutup dengan menghasilkan sebuah program Java Oak pertama, yang ditujukan sebagai pengendali sebuah peralatan dengan teknologi layar sentuh (touch screen), seperti pada PDA sekarang ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing* dengan menggunakan program *java*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Dengan alasan sampel tidak diambil secara acak serta peneliti menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih dianggap paling tahu dan dapat memberikan hasil yang maksimum sehingga akan memudahkan peneliti mengetahui objek yang diteliti (Sugiyono, 2013). Subjek penelitian adalah anak TK B yang rentan usianya sekitar 5--7 tahun yang berjumlah 20 orang dalam satu kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbahasa Sebelum di Terapkan Metode Bermain peran (*role playing*)

Berdasarkan hasil observasi tersebut masih banyak indikator penilaian yang belum dicapai oleh anak-anak di di PAUD Putra Putri. Dari hasil observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa anak di di PAUD Putra Putri masih rendah. Data yang didapat dari asesmen awal menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dan berbahasa anak yang belum optimal.

2. Penerapan Metode Bermain Peran (*role playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan bahasa menggunakan program *java* di PADU Putra Putri

Dari hasil prasiklus pertama ini, terlihat bahwa ada perbedaan antara anak perempuan dan anak laki-laki. Diketahui bahwa anak yang berjensi kelamin perempuan perkembangan sosial dan bahasa mereka lebih cepat dari pada lawan jenisnya, yaitu anak laki-laki. Sehingga anak perempuan menunjukkan perkembangan yang signifikan dibanding dengan anak laki-laki. Pada siklus pertama ketika sudah dilakukan tindakan anak lebih bisa berimajinasi lebih dalam, karena selain menggunakan metode bermain peran, anak-anak juga disuguhkan program *java* yang tentunya menambah imajinasi mereka dengan peran yang sudah pernah mereka lihat sebelumnya. Pada siklus kedua ini, anak-anak sudah dapat berbaur, turut serta dalam percakapan teman-temannya. Anak juga sudah dapat mewakili dirinya dalam imajinasi tertentu dengan menggunakan program *java*.

3. Peningkatan Keterampilan Sosial dan Keterampilan bahasa anak PAUD Putra Putri Pademangan Barat setelah diterapkan metode *role playing* menggunakan program *java*

Penerapan metode bermain peran memberikan kontribusi yang sangat besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbahasa anak di PAUD Putra Putri Pademangan Barat setelah diterapkan metode *role playing* menggunakan program *java* kelas B, terlihat dari anak-anak yang tadinya tidak mau berinteraksi dan ragu untuk mengeluarkan kosakatanya, ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa.

4. Kendala yang Dihadapi Guru Dalam Menerapkan Metode Bermain Peran menggunakan program *java* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan bahasa Anak di PAUD Putra Putri Pademangan Barat

Lingkungan anak memengaruhi perkembangan sosial dan bahasanya, anak lebih senang bermain sendiri atau bahkan kurang merespon guru ketika pembelajaran berlangsung, b) Letak geografis PAUD Putra Putri Pademangan Barat yang berada di lingkungan perumahan, tempat sekolah di kantor RW yang terkadang dalam aktivitas belajarnya terganggu karena adanya kegiatan RW lainnya, seperti kegiatan Posyandu balita ataupun lansia, kegiatan dasawisma, kegiatan jemantik, dan masih kegiatan lainnya, c) Kebanyakan pengajar adalah ibu-ibu sosial yang bekerja secara sukarela, hanya terdapat dua guru yang sudah lulus S1 PAUD, selain itu guru yang masih baru dan minim dalam menerapkan metode bermain peran, d) Ruang kelas yang sempit,

digunakan satu ruang aula yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A dan B, sehingga menyulitkan mereka untuk konsentrasi dengan keadaan kelasnya masing-masing, e) Guru sulit menerapkan metode bermain peran pada tema-tema tertentu menggunakan program *java*, f) Media bermain peran yang minim, karena ini merupakan hal baru yang dilakukan oleh para pengajar PAUD Putra Putri Pademangan Barat, g) Orangtua yang berpandangan bahwa bermain peran hanya sebatas permainan saja yang bukan sebagai proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan PTK ini berhasil meningkatkan kemampuan keterampilan sosial dan bahasa anak usia dini. Selain itu, hal ini dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri para guru ketika harus mengajar materi yang berkaitan dengan fokus meningkatkan kemampuan sosial dan bahasa anak usia dini. Oleh karena itu direkomendasikan sebagai berikut: (a) Peran kepala sekolah dalam menerapkan pentingnya penguasaan dan penggunaan media bermain peran menggunakan program *java* yang disesuaikan dengan kemajuan IPTEK pada saat ini perlu diterapkan kepada semua guru dan tenaga pendidik di era revolusi 5.0; (b) Beberapa peserta sudah menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan kemampuan sosial dan bahasa anak, tetapi beberapa peserta lainnya masih tampak belum menguasai sehingga disarankan agar lebih banyak berlatih; (c) Para guru diharapkan agar lebih memprioritaskan pengajaran bahasa Indonesia khusus untuk memperoleh keterampilan sosial dan bahasa anak usia dini;

DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, N. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dinihari, Y; Nazelliana, D. P. (2019). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 7 No. 1 Januari 2018. *Lingua Rima*, 7(1), 53–68. Retrieved from <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/2396>
- Galing, H. A., & Lestari, A. D. (2010). *Pembuatan Aplikasi Widget Untuk Monitoring Saham*. Yogyakarta: STMIK Amikom.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hilmi, M. (2018). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya. *PALAPA*. <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.71>.
- Janice J. Beaty. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Kolnel, O. M. H., & Zandrato, J. (2019). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS I PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR XYZ GUNUNGSITOLI, NIAS [IMPLEMENTATION OF THE ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE GRADE 1 STUDENTS' SPEAKING SKILLS IN AN INDONESIAN LANGUAGE LESSON AT PRIMARY SCHOOL XYZ GUNUNGSITOLI, NIAS]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*. <https://doi.org/10.19166/pji.v15i2.1058>
- Partini, D. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Sallaby, A. F., Utami, F. H., & Arliando, Y. (2015). Aplikasi Widget Berbasis Java. *Jurnal Media Infotama*, 11(2), 171-180.
- Siska, Y. (2011). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.31289/jppuma.v1i1.548>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R., Dewi, E. K., & Indriati, R. (2016). Implementasi Metode SMART untuk Mengidentifikasi Perkembangan Anak dalam Mengikuti Ekstra. *Nusantara Of Engineering*, 3(1), 59-64.
- Zaini, Hisyam Bermawiy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga.