

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Profil RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan

a. Sejarah Singkat RA I'anatus Shibyan

Awal mula berdirinya RA I'anatus Shibyan atas prakarsa tokoh-tokoh masyarakat dan keluhan berbagai wali murid MDTA I'anatus Shibyan di Dusun Tambak dan sekitarnya. Dimana anak-anak usia dini tidak punya penyaluran didalam mengembangkan pendidikannya sehingga anak-anak mereka hanya mengandalkan Pendidikan keluarga dari orang tuanya.

Pada bulan juli 1997 Ketua Yayasan Al-Isti'anh mengumumkan secara terbuka kepada masyarakat dan wali santri MDU I'anatus Shibyan untuk membuka Pendidikan RA I'anatus Shibyan tahun pelajaran 1997-1998. Masyarakat yang memiliki anak yang masih usia dini dari umur 4-6 tahun dapat memasukkan putra putrinya ke RA I'anatus Shibyan. RA I'anatus Shibyan awalnya dinamai TK Plus I'anatus Shibyan dengan ciri khas yang ingin ditampilkan dalam sistem Pendidikan di RA I'anatus Shibyan yaitu bisa baca Al-Qur'an dan buku serta berhitung.

RA I'anatus Shibyan Pamekasan yang berlokasi di Desa Tambak Desa Blumbungan Larangan Kabupaten Pamekasan yang awalnya hanya 23 anak, alhambdulillah saat ini mencapai 63 anak. Kelompok A sebanyak 32 peserta didik. Kelompok B sebanyak 31

peserta didik, dan total keseluruhan menjadi 63 peserta didik dengan jumlah guru sebanyak 7 orang. Dan alhamdulillah saat ini memiliki Gedung sendiri.

b. Identitas Lembaga

Nama Lembaga : RA I'anatus Shibyan
 Alamat/ Desa : Blumbungan
 Kecamatan : Larangan
 Kabupaten : Pamekasan
 Provinsi : Jawa Timur
 Kode Pos : 69384
 No. Telpon : -
 Nama Yayasan : Al- Isti'anah
 Status Sekolah : Swasta
 NSM : 101235280086
 NIS/NPSN : 69810220
 Tahun Berdiri : 1997
 Status Tanah : Waqof
 Nama Kepala Sekolah : Rofiqo Suaidiyah, S.Pd.I

c. Visi dan misi Sekolah

1) Visi Sekolah

Mewujudkan anak yang beriman, bertaqwa, berakhlakul karimah, berilmu, cerdas, kreatif, inovatif dan mandiri.

Indikator visi RA I'anatus Shibyan:

- a) Terbiasa melakukan kegiatan sendiri serta memiliki rasa percaya diri.
- b) Berani dan mampu berkreasi.
- c) Terbiasa berperilaku baik, benar dan sopan.
- d) Terbiasa berkomunikasi dengan bahasa yang santun.
- e) Mampu dalam baca tulis Al-Qur'an.
- f) Mampu dalam menghafal surat-surat pendek dan doa-doa sehari-hari.
- g) Terbiasa melakukan solat 5 waktu sehari.

2) Misi Sekolah

- a) Melaksanakan Pendidikan islam yang mampu membekali generasi muda islam menuju terbentuknya manusia berkualitas.
- b) Melaksanakan nilai-nilai taqwallah dan akhlakul karimah.
- c) Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, kecerdasan dan keterampilan.
- d) Melaksanakan nilai-nilai sosial kemasyarakatan

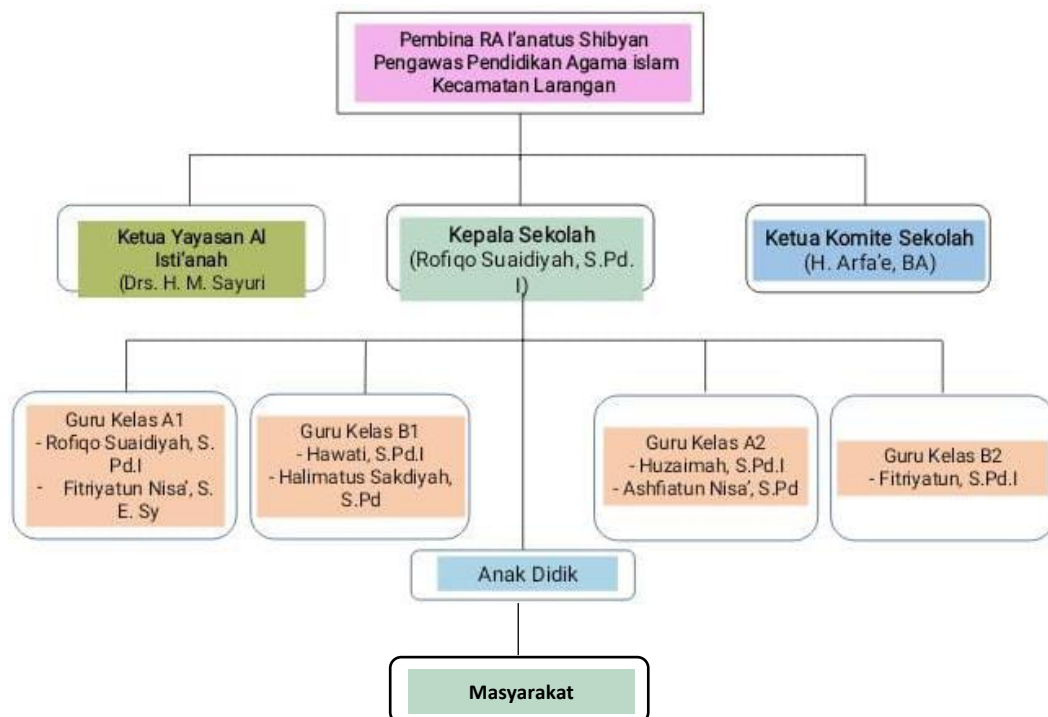
3) Tujuan

- a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia dan beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.

- b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- c) Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motoric, kemandirian dan seni untuk memasuki Pendidikan dasar.

**Struktur Kepengurusan RA I'anatus Shibyan Masa Khidmat 2020-2025
(Penyelenggara Pengelola Guru Dan Uraian Tugasnya Masing-Masing)**

Bagan 4.1



d. Alokasi pembelajaran

Alokasi pembelajaran di RA I'anatus Shibyan sebanyak 5 jam tiap harinya. Kegiatan tatap muka dilaksanakan selama 6 hari, yaitu mulai hari senin-sabtu dari pukul 06.45-10.00.

e. Data Fasilitas Sekolah

Tabel 4.1

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	4	4	0	0
2	Ruang Bermain	1	0	0	0
3	Ruang Tata Usaha	1	0	0	0
4	Ruang Kepala Sekolah	1	0	0	0
5	Ruang Guru	1	0	0	0
6	Ruang UKS	0	0	0	0
7	Gudang	1	0	0	0

f. Alat Penunjang KBM

Tabel 4.2

No	Fasilitas	Jumlah	Pemanfaatan Alat			Kondisi		
			Dipakai	Tidak	Jarang	Baik	RR	RB
1	Balok	1	1	0	0	1	0	0
2	Puzzle	4	4	0	0	4	0	0
3	Alat bermain seni	5	5	0	0	5	0	0
4	Bola berbagai ukuran	2	2	0	0	2	0	0
5	Alat bermain keaksaraan	2	2	0	0	2	0	0
6	Alat bermain Peran	1	1	0	0	1	0	0
7	Alat bermain Sensorimotor	1	1	0	0	1	0	0
8	Alat Pengukur Berat Badan	1	1	0	0	1	0	0
9	Alat Pengukur Tinggi Badan	1	1	0	0	1	0	0
10	Perlengkapan Cuci Tangan	5	5	0	0	5	0	0

2. Temuan Penelitian

Setelah melaksanakan penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan, selanjutnya peneliti akan memaparkan data hasil penelitian selama meneliti di RA I'anatus Shibyan, khususnya yang berkaitan dengan upaya dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak melalui metode bermain peran, serta manfaat metode bermain peran, faktor penghambat dan pendukung guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini di RA I'anatus Shibyan. Adapun pemaparan mengenai hal tersebut akan peneliti jelaskan sebagai berikut:

a. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Bermain Peran Di RA I'anatus Shibyan Pamekasan

Pada hari Sabtu 22 Oktober 2022 jam 07.00 WIB. Peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah dan segenap guru di RA I'anatus Shibyan untuk melakukan observasi langsung mengenai kegiatan belajar mengajar disana. Disini peneliti melakukan dua kali observasi. Dan di bawah ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara serta hasil observasi pertama dan kedua terkait upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan.

1) Hasil Wawancara

Berdasarkan dari wawancara bersama Ustadzah Rofiqo Suaidiyah, S.Pd.I selaku kepala sekolah dan tenaga ajar di RA

I'anatus Shibyan, pada hari sabtu 22 Oktober pukul 07.00 terkait upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan. Sebelumnya peneliti berbincang-bincang mengenai kecerdasan linguistik peserta didik di RA I'anatus Shibyan.

“berbicara tentang kecerdasan ya mbak, jadi setiap anak itu dilahirkan dengan kecerdasan masing-masing. Kita sebagai pendidik tidak bisa mengatakan bodoh pada anak yang kurang pandai dalam menghitung, kurang pandai membaca, sulit dalam menghafal misalnya. Karena bisa jadi mereka itu memiliki kecerdasan yang lain. Seperti ada anak yang kurang pandai menghitung, mereka pandai berbicara, pandai mengolah kata. Ya kita sebagai guru harus bisa menstimulasi dengan metode pembelajaran yang cocok bagi anak.”¹

Dari wawancara diatas dapat kita simpulkan bahwa setiap individu mempunyai kecerdasan yang beragam. Kecerdasan tersebut dapat dikembangkan oleh pendidik melalui metode pembelajaran yang tepat.

Pernyataan ustdzah Rofiqoh Suaidiyah diperkuat oleh ustdzah fitriyatun, S.Pd.I, beliau selaku guru di kelas B

“Sebenarnya untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak-anak di sini itu bisa dilakukan dengan berbagai metode. Kecerdasan linguistik disini tidak hanya bisa dikembangkan melauai metode bermain peran, melainkan juga bisa dikembangkan dengan metode yang lain seperti metode bernyanyi, metode bercerita dan metode tanya jawab. Akan tetapi metode bermain peran juga dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak. Karena

¹ Rofiqo Suaidiyah, kepala sekolah RA I'anatus Shibyan, *Wawancara Langsung* (22 Oktober 2022)

dengan bermain peran anak-anak akan lebih banyak berinteraksi, banyak berbicara, mengeluarkan bahasa, otomatis kosakata mereka akan bertambah. Dan upaya kami dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran itu dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian, kami menggunakan tema-tema tertentu untuk metode bermain peran ini. seperti tema tentang pekerjaanku, keluarga, dan tanaman. Kami berupaya agar anak senang mengikuti kegiatan bermain peran salah satunya dengan menggunakan alat peraga. Jadi sebelum bermain peran berlangsung, kami sebagai guru memperagakan bagaimana menjadi tokoh dalam permainan tersebut. Seperti contoh ketika tema tentang pedagang, kami pura-pura menjadi pembeli yang sedang bertanya tentang apa yang dijual. Nah ketika mereka asyik memainkan peran, kami mengawasi mereka, takutnya nanti saling rebutan mainan, kadang ada anak yang bahasanya kurang tepat karena bahasa sehari-hari mereka kan menggunakan bahasa madura. Sementara di dalam kelas mereka menggunakan bahasa Indonesia, jadi sambil lalu kami mengawasi mereka sekaligus memperbaiki bahasa mereka”²

Dari pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran adalah membuat rancangan pembelajaran harian, menyediakan media atau alat peraga yang dibutuhkan dalam tema yang digunakan pada saat bermain peran dan memperbaiki bahasa anak yang masih keliru.

2) Hasil Observasi

Dalam hal ini peneliti akan mendeskripsikan penemuan yang didapat dari lapangan selama melakukan observasi sebagai observasi non partisipan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti telah mendapatkan data di lapangan terkait upaya guru dalam

² Fitriyatun, Guru Kelas B2, *Wawancara Langsung* jam 10.00 (22 Oktober 2022)

mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan, dengan melakukan dua kali observasi

a) Hasil observasi Pertama

Untuk menguatkan hasil wawancara diatas, peneliti melakukan observasi Pada hari sabtu tanggal 22 Oktober 2022 pukul 07.30 WIB. Dalam hal ini peneliti hanya sebagai pengamat saja. Peneliti mengamati guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik di RA I'anatus Shibyan. Ternyata benar dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak di RA I'anatus Shibyan tidak hanya dilakukan dengan satu metode melainkan dengan berbagai metode, seperti metode tanya jawab, metode bercerita, metode bernyanyi dan metode bermain peran. Dan disini peneliti hanya ingin meneliti terkait upaya untuk mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran.

Sebelum melakukan metode bermain peran guru di RA I'anatus Shibyan menyiapkan media atau alat yang akan digunakan pada saat bermain peran. Kebetulan pada waktu itu temanya adalah tanaman, subtemanya adalah sayuran. Jadi disini guru mengenalkan sayuran melalui metode bermain peran dengan pura-pura menjadi penjual dan pembeli. Sebelum memainkan peran guru menyiapkan alat menjelaskan terlebih dahulu sayuran apa yang ada dibawa

guru, ada sayur bayam, ada sayur kelor, kacang Panjang. Guru juga membuat pertanyaan pada peserta didik seperti dimana tempat jual sayur, dan jawaban peserta didik beragam, ada yang menjawab di pasar, ada juga yang menjawab abang sayur keliling. Kemudian setelah itu barulah guru menggunakan 2 boneka yang satunya sebagai penjual, satunya lagi sebagai pembeli. Peserta didik terlihat antusias mendengarkan guru.

Setelah guru selesai memperagakan, barulah guru menanyakan siapa yang berminat untuk menjadi penjual, dan siapa yang berminat menjadi pembeli. Pada saat kegiatan bermain peran sesekali guru ikut andil dalam bermain peran, sesekali menjadi tokoh sebagai pembeli yang menanyakan harga, menanyakan berapa banyak sayur yang dijual. Guru juga sesekali memperbaiki bahasa anak seperti ketika anak yang berperan sebagai pembeli bertanya pada saat bermain peran berlangsung. Ada anak yang mengucapkan “berapa harga *marongkih*. Guru memperbaiki dengan cara menegur anak secara halus bahwasanya sayuran itu memang benar marongkih, tapi bahasa indonesianya marongkih itu kelor.

Pada saat bermain peran anak-anak terlihat senang, hal itu peneliti lihat bukan hanya pada saat kegiatan di dalam kelas, pada saat istirahatpun ada sebagian anak yang bermain peran melanjutkan peran yang sudah dilakukan didalam

kelas. Ada juga anak yang bermain peran sebagai tokoh animasi favoritnya seperti pura-pura menjadi ultramen. Guru tidak hanya mengawasi anak-anak ketika bermain peran didalam kelas, pada saat istirahat juga mengawasi.

b) Hasil observasi kedua

Observasi kedua, peneliti lakukan pada hari senin tanggal 24 Oktober 2022 pukul 07.30. dalam hal ini peneliti masih sebagai pengamat saja. Guru sebagai fasilitator dan anak mendengarkan apa yang dijelaskan guru. Namun jika pada saat observasi pertama subtemanya tentang sayuran, kali ini subtemanya tentang buah-buahan. Yang peneliti lihat pada saat observasi kedua guru menyediakan alat yang digunakan pada saat bermain peran yaitu buah tiruan, wadah tempat buah. Sebelumnya guru menanyakan warna, bilangan yang berkaitan dengan tema hari ini. Setelah itu guru menceritakan dongeng, yang mana nanti dari dongeng tersebut akan diperankan langsung oleh peserta didik. Guru juga membuat kesepakatan dalam menentukan tokoh dalam arti guru membebaskan peserta untuk memilih tokoh yang akan diperankan.

Saat bermain peran guru juga ikut berdialog bersama peserta didik seperti menanyakan buah yang mereka pegang, berapa jumlah buah yang mereka makan, serta memperbaiki kata-kata yang mereka ucapkan. Guru juga berupaya agar

semua anak ikut berperan salah satunya dengan menggunakan tokoh yang banyak sehingga semua peserta didik bisa mengikuti kegiatan bermain peran.

Berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti tentang proses kegiatan bermain peran, upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak yaitu dengan menggunakan anak sebagai tokoh utama dalam bermain peran, guru juga menyediakan media yang sesuai dengan tema, guru mengawasi anak guna memperbaiki kata-kata yang keliru.

b. Manfaat Bermain Peran Pada Anak di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan

Pada bagian ini akan dipaparkan temuan dari hasil penelitian yang berkaitan dengan manfaat bermain peran pada anak di RA I'anatus Shibyan. Tentu peneliti melakukan wawancara serta observasi yang dilakukan dua kali. Adapun hasil wawancara serta observasinya sebagai berikut.

1) Hasil wawancara

Berdasarkan wawancara dengan ustadza Rofiqo Suaidiyah pada tanggal 22 Oktober 2022, jam 07.00 WIB. Bermain peran memiliki banyak manfaat terhadap kecerdasan serta aspek perkembangan anak

“menurut saya metode bermain peran ini merupakan kesempatan bagi anak untuk menghafal, memahami kosa kata baru yang nantinya akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu bermain peran dapat

meningkatkan kreativitas anak. Seperti ketika bermain di luar kelas anak-anak akan menggunakan daun sebagai uang, menggunakan alat tulisnya sebagai alat bermain peran, sehingga imajinasi mereka dapat berkembang. Dan dengan bermain peran anak akan akrab satu sama lain. Intinya pada saat bermain peran ini mbak, semua aspek dapat berkembang.”³

Pernyataan Ustadzah Rofiqo Suaidiyah diperkuat oleh pernyataan dari ustdzah Ashfiyatun Nisa’ S.Pd. mengenai manfaat metode bermain peran di RA I’anatus Shibyan

“anak-anak ketika selesai melakukan peran didalam kelas, mererka masih melanjutkannya pada saat istirahat. Jadi menurut saya bermain peran ini sangat cocok untuk anak karena dapat melatih bahasa ingatan anak semakin kuat, anak juga dapat mengenal sikap empati, jujur, dan pemberani.”⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran disukai oleh peserta didik, bermain peran juga memiliki banyak manfaat yaitu dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, membangun kemampuan sosial, dan terampil dalam memecahkan masalah.

2) Hasil observasi

Pada bagian ini peneliti akan membahas hasil observasi yang sudah peneliti lakukan sebanyak dua kali, adapun temuannya akan peneliti paparkan dibawah ini

³ Rofiqo Suaidiyah, kepala sekolah RA I’anatus Shibyan, *Wawancara Lansung* (22 Oktober 2022)

⁴ Ashfiyatun Nisa’, Guru RA A, *Wawancara langsung* (22 Oktober 2022)

a) Hasil observasi pertama

Seperti yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya, peneliti melakukan observasi pertama pada hari sabtu 22 oktober 2022 jam 08.00 WIB. Dari hasil pengamatan, peneliti temukan manfaat bermain peran yaitu pada saat bermain peran anak lebih banyak berinteraksi, banyak mengeluarkan bahasa, saling tolong menolong. Seperti pada saat memainkan peran sebagai pedagang, ada anak yang memainkan perannya sebagai orang sakit sehingga anak yang lain membantu orang yang sakit tersebut dengan membelikan sayuran supaya cepat sehat.

b) Hasil obeservasi kedua

Pada hari senin tanggal 24 oktober 2022 jam 08.00 melakukan observasi yang kedua mengenai manfaat bermain peran pada anak di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan. Peneliti menemukan manfaat bermain peran yaitu mengembangkan aspek moral agama. Hal ini peneliti temukan setelah anak bermain peran. Mereka menjadi lebih tau etika seperti minum tidak boleh berdiri, ketika makan tidak boleh sambil berjalan. Merka akan mengingat dan saling tegur jika meelakukan hal yang sudah dilewati atau sudah diperankan.

Maka berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bermain peran sangat bermanfaat pada seluruh aspek perkembangan salah satunya membangun kemampuan sosial,

dan terampil dalam memecahkan masalah, memperoleh banyak kosa kata baru, dan membangun komunikasi yang baik Bersama temannya.

c. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kecerdasan Linguistik Anak Di Ra I'anatus Shibyan

Dalam mengembangkan kecerdasan linguistik pasti ada faktor pendukung dan faktor penghambatnya.

1) Hasil wawancara

Pada bagian ini peneliti mewawancarai kepala sekolah yaitu Ustadzah Rofiqo Suaidiyah, S.Pd.I selaku tenaga ajar di RA I'anatus Shibyan, pada hari sabtu 22 Oktober pukul 07.00 terkait faktor pendukung dan penghambat dalam mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak di RA I'anatus Shibyan

“saya awali dengan faktor pendukungnya dulu ya mbak, diibaratkan gini, Ketika ada anak yang malas mengikuti pembelajaran kita sebagai pendidik harus memotivasi anak supaya semangat, dengan cara pada akhir pembelajaran memberikan reward pada anak yang semulanya tidak berani melakukan sesuatu, atau yang semulanya tidak bisa membaca kemudian sedikit demi sedikit bisa. Penggunaan metode yang bervariasi juga merupakan faktor pendukung kecerdasan linguistik anak. Disini kita tidak hanya menggunakan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak, tetapi disini kita juga menggunakan metode bernyanyi, metode bercerita, dan metode tanya jawab. Selanjutnya faktor pendukung kecerdasan linguistik yaitu media atau sarana yang memadai, dimana untuk menstimulasi kecerdasan linguistik, anak, kita dibantu media seperti flash card, buku menggambar, buku abjad, alat peraga dan lain sebagainya.”⁵

⁵ Rofiqo Suaidiyah, Kepala Sekolah RA I'anatus Shibyan, Wawancara Langsung, (22 Oktober, 2022)

Setelah menjelaskan faktor pendukung, Ustadzah Rofiqo Suaidiyah juga menjelaskan faktor penghambatnya

“dan untuk faktor penghambatnya menurut saya yang pertama itu anak yang sering sakit, karena kalok mereka sakit jadi tidak optimal dalam mengikuti pelajaran. Kedua rasa malas yang dimiliki anak. Dalam hal ini guru harus power membujuk anak, mampu menarik perhatian anak supaya mereka antusias mengikuti pembelajaran. Ya Namanya kan anak usia dini, mereka gampang bosan. Jadi untuk mengatasi kebosanan tersebut kami menggunakan kata bermain pada saat pembelajaran. Seperti jika mau mengenalkan huruf, kami menginstruksikan kepada anak-anak bahwa kita mau bermain huruf gitu mbak. Karena bagi mereka belajar sambil bermain. faktor yang ketiga adalah kurangnya stimulasi dari lingkungan menyebabkan anak kurang percaya diri. jika kita to’ yang menstimulasi anak itu masih kurang, tanpa diulang-ulang ketika dirumahnya. Jadi memang lingkungan itu sangat berpengaruh pada anak. Lebih-lebih lingkungan keluarga. Karena anak lebih lama dengan keluarga dari pada di sekolah.”⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kecerdasan linguistik pada anak yaitu 1) motivasi guru, 2) metode yang digunakan guru pada saat pembelajaran, 3) media atau sarana yang memadai. Dan untuk penghambatnya adalah anak yang sering sakit, rasa malas pada diri anak dan kurangnya stimulasi dari lingkungannya. Dan ini terdapat keselarasan dengan yang peneliti amati pada saat observasi.

⁶ Rofiqo Suaidiyah, Kepala sekolah RA Ianatus Shibyan, Wawancara langsung, (22 Oktober 2022)

2) Hasil observasi

Agar tujuan pembelajaran bisa berjalan secara efektif Pada bagian ini peneliti akan membahas hasil observasi yang peneliti sudah lakukan sebelumnya.

Adapun Faktor pendukung kecerdasan linguistik pada anak di RA I'anatus Shibyan.

a) Motivasi guru

Terlihat jelas pada saat pembelajaran dimulai guru selalu memberikan dorongan pada peserta didik dorongan yang diberikan tidak hanya berupa fasilitas, tapi juga dorongan emosional berupa sentuhan atau tepukan.

b) Metode yang digunakan

Seperti yang peneliti paparkan diawal bahwa di RA I'anatus Shibyan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik itu menggunakan berbagai metode, seperti metode mendongeng, metode tanya jawab, metode bernyanyi. Hal itu dilakukan agar peserta didik tidak bosan.

c) Sarana yang memadai

Dengan adanya sarana yang memadai seperti APE, alat peraga, flash card mampu membuat anak tertarik mengikuti pembelajaran.

Dan faktor penghambat kecerdasan linguistik pada anak di RA I'anatus Shibyan adalah:

a) Kesehatan yang terganggu

Pada saat observasi pertama dan kedua peneliti menemukan anak yang kurang semangat belajar, sehingga anak tersebut sering mengalami keterlambatan dalam belajar.

b) Rasa malas

Tidak semua anak giat dalam mengikuti pembelajaran, ada saja rasa malas yang menghampiri atau kurang minat mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti pada saat kegiatan bermain peran kemaren. Peneliti temukan peserta didik yang tidak mau mengikuti permainan

c) Lingkungan

Anak yang tumbuh dalam keluarga yang tidak mendukung, acuh tak acuh pada perkembangan anak, dan hanya pasrah ke sekolah tanpa diberikan stimulasi dari rumahnya merupakan penghambat pada kecerdasan linguistik anak sehingga anak akan ketinggalan dari teman-teman yang lain.

B. Pembahasan

1. Upaya dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan

Dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak melalui metode bermain peran ada 3 upaya yang dilakukan guru yaitu:

a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran

Sebelumnya, guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan pedoman bagi pendidik tentang bagaimana melakukan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, RPP memuat konten yang terkait langsung dengan kegiatan pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi inti pada peserta didik.⁷

b. Menyediakan media yang sesuai dengan tema

Dalam konteks pembelajaran, media dimaknai sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam bentuk bahan ajar sehingga membuat anak-anak menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.⁸ Bermain peran memiliki dua jenis

1) Bermain peran mikro

Pada saat bermain peran mikro peserta didik yang memegang atau menggerak-gerakkan sendiri benda berukuran kecil untuk menyusun cerita, pada saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Di RA I'anatus Shibyan bermain peran mikro digunakan pada waktu istirahat atau anak sedang di luar kelas. Seperti bermain rumah-rumahan dan boneka barbie. Biasanya mereka menggunakan bahasanya sendiri. Pada saat

⁷ Sugi, *Strategi Peningkatan Keterampilan Guru SMP Menyusun RPP Melalui In House Training*, (Semarang: CV Pilar Nusantara), 10.

⁸ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), 6.

bermain peran mikro guru mengawasi anak serta menanyakan kembali peran apa yang dimainkan

2) Bermain peran makro

Bermain peran makro adalah anak-anak memainkan peran nyata, menjadi seorang atau sesuatu yang mereka ingin mainkan. Anak-anak belajar banyak keterampilan prasekolah seperti mendengarkan, mengerjakan tugas, memecahkan masalah, dan bekerja sama dengan orang lain, dengan mengalami permainan peran makro sehari-hari melalui tema kehidupan nyata.⁹ Bermain peran makro sering digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di RA I'anatus Shibyan. Contoh ketika sub temanya tentang pedagang. Maka murid dibagi menjadi 2 kelompok, ada yang menjadi penjual ada juga yang menjadi pembeli. Sebelumnya guru memperagakan bagaimana sikap atau cara menjadi seorang pedagang. Setelah itu barulah murid memainkan peran sebagaimana kesepakatan yang sudah disepakati dari awal. Dalam hal ini guru tidak hanya mengawasi, melainkan ikut berperan sebagai tokoh untuk memancing anak supaya berkomunikasi. Seperti menanyakan harga, menanyakan apa yang dijual dan lain sebagainya.

c. Menjadi fasilitator

Upaya guru di RA I'anatus Shibyan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik melalui metode bermain peran adalah Guru

⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2010), 145.

bertindak sebagai pengamat yang mengarahkan permainan. Guru yang mengarahkan dan bertanggung jawab atas kegiatan pertama lakon. Guru juga memotivasi, mengajukan pertanyaan, dan membiarkan anak bebas mengungkapkan pikiran dan idenya dengan mengajukan pertanyaan dan memberi komentar.¹⁰

Menurut Nenden Ineu Herawati, selalu sertakan ucapan anak dalam setiap situasi dengan mengoreksi pengucapan anak yang masih salah. Anak-anak mendapat manfaat ketika guru secara aktif terlibat dalam percakapan, mengajukan pertanyaan, dan menekankan bahasa interaktif.¹¹

2. Manfaat bermain peran pada anak di RA I'anatus Shibyan Blumbungan Larangan Pamekasan

a. Mendorong anak untuk berimajinasi dan kreatif

Untuk Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak membutuhkan fokus dan kebebasan. Anak-anak harus memiliki banyak pengalaman dengan benda nyata. Satu contoh anak berimajinasi dengan kreatif bahwa sebuah daun digunakan sebagai uang atau alat pembayaran ketika bermain peran.

Imajinasi bisa suatu atau hal-hal yang diluar pemikiran pada umumnya. Bahkan imajinasi terkadang merujuk pada sesuatu

¹⁰ Dinar Nur Inten, "pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran" *Media Tor*, 10, no.1, (Juni 2017): 113.

¹¹ Nenden Ineu Herawati dkk, *Dinamika Perkembangan Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 35.

yang kadang sulit diterima oleh akal budi pada umumnya. Guru dapat mengembnagkan imajinasi anak dengan metode bermain peran.¹²

Setiap kali ada kesempatan untuk bermain, anak terus melakukan komunikasi dengan lawan bicaranya, baik itu secara verbal maupun non verbal. Awalnya, anak-anak menggunakan bahasa tubuh mereka saat bermain, tetapi seiring waktu, seiring bertambahnya kosa kata mereka, mereka akan menggunakan bahasa verbal untuk berkomunikasi dengan teman bermainnya. Maka dari itu bermain peran memiliki mafaat dalam mengembangkan kecerdasan linguistik.

b. Dapat membangun keterampilan sosial

Kegiatan bermain peran adalah kegiatan bermain pura-pura dimana anak berpura-pura mempraktekkan kehidupan nyata dan bebas membayangkan dirinya pada masa depan. Seperti anak berperan sebagai guru, polisi, pedagang dan dokter. Pengalaman yang didapat dari kegiatan bermain peran bisa mendukung dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak didik.¹³

c. Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak

pada saat bermain peran anak akan berinteraksi dengan lawan bicaranya. Dengan seringnya anak mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya, maka hal tersebut bisa membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan linguistiknya.

¹² Thomas Tan, *The Invisible Character Toolbox*, (Yogyakarta: CV Andi Offset Yogyakarta, 2021), 112.

¹³ Andi Agusniatih Dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019). 159.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Bermain Peran

a. Faktor pendukung kecerdasan linguistik

1) Motivasi guru

Menurut slavin pekerjaan seorang guru bukanlah meningkatkan motivasi dirinya sendiri melainkan menemukan motivasi peserta didik, kemudian mampu mmenyalakan motivasinya dan mempertahankannya sehingga mereka dapat terlibat dalam proses pembelajaran hingga menghasilkan prestasi. Apabila peserta didik termotivasi dalam belajar maka mereka akan tertantang untuk melakukan lebih dari yang diminta oleh seorang guru.¹⁴

2) Metode yang digunakan

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar dengan menggunakan cara atau metode tertentu. Dengan menggunakan berbagai metode seperti metode bernyanyi, metode mendongeng, metode bercerita, metode bermain peran dan metode tanya jawab.

3) Sarana yang memadai

Media yang dipakai pendidik untuk mengembangkan kecerdasan linguistik harus mampu menstimulasi anak. Seperti halnya kartu bergambar atau flash card. Kartu bergambar mampu

¹⁴ Lidia susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 7.

membantu anak dalam merangkang kognitif serta bahasa pada anak.

Sarana belajar adalah media mutlak yang dapat menunjang minat belajar peserta didik. Tersedianya fasilitas belajar di sekolah dapat menciptakan situasi dimana anak-anak lebih giat belajar.¹⁵

b. Faktor penghambat kecerdasan linguistik

1) Anak yang sering sakit

Peserta didik yang kesehatannya bagus dapat belajar lebih cepat dari pada anak yang sakit karena mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kelompok

2) Rasa malas

Rasa malas dapat menghampiri siapa saja, tak terkecuali anak usia dini. Malas dapat membuat anak tidak semangat sehingga ini menjadi faktor penghambat pada kecerdasan anak. Namun pendidik dapat mengatasinya yaitu dengan mencari informasi penyebab anak tersebut malas.

3) Kurangnya stimulasi dari lingkungan

Kurangnya stimulasi anak dalam lingkungan keluarga menyebabkan anak mengalami kesulitan atau keterlambatan dalam pengembangan bahasanya. Karena anak bukan hanya mendapatkan pembelajaran dari sekolah, melainkan orang tua di rumah harus mampu merangsang kecerdasan linguistik anak. Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong

¹⁵ Akhi Abdurahman, *Jurus Maut Mengatasi Kerewelan Anak*, (Jakarta: Thulis Media, 2016), 62.

tumbuh kembang anak, khususnya dalam hal kemampuan atau kecerdasan. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukkan gambar cerita pada anak usia dini dapat mendorong minat dalam belajar berbicara dan keinginan untuk membaca. Oleh karena itu lingkungan yang merangsang dapat mendorong perkembangan fisik dan mental anak secara baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang dapat menyebabkan perkembangan anak berada di bawah kemampuannya.¹⁶

¹⁶ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 57.

