

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Komunikasi adalah sarana pertukaran pesan verbal maupun non verbal antara pengirim dan penerima pesan untuk mempengaruhi sikap dan tingkah laku seseorang. Para ahli komunikasi telah menjelaskan uraian tentang makna komunikasi. John R. Wenburg dan William W. Wilmot juga Kenneth K. Sereno dan Edward M. Bpdaken memaparkan bahwa ada tiga kerangka pemahaman mengenai makna komunikasi, yaitu komunikasi sebagai interaksi, komunikasi sebagai transaksi, dan komunikasi sebagai tindakan satu arah.<sup>1</sup> Jadi dengan adanya komunikasi seseorang bisa dengan mudah memahami maksud dan tujuan seseorang, selain itu komunikasi juga bisa memberikan pengertian terhadap orang lain yang tujuannya dapat mempengaruhi pemikiran dan tingkah laku seseorang dalam bertindak.

Secara paradigmatic, komunikasi mengandung tujuan tertentu, ada yang dilaksanakan melalui lisan serta tatap muka, atau dilakukan melalui media, baik itu media massa seperti film, televisi, surat kabar, aatau radio, maupun melalui media non massa` seperti, spandek, poster, papan pengumuman, telepon dan lain-lain.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Istiharini, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak melalui Bermain Peran pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Aikmel* (Jurnal Edukasi dan Sains, Vol. 1 No. 2 Oktober 2019), 181.

<sup>2</sup>Onong Uchjana Effendy, *Dinamika Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 5.

Komunikasi ialah alat sarana yang dipakai seseorang dalam menyampaikan pesan atau informasi, hubungan antara orang tua dan anak dikatakan baik apabila komunikasi diantara orang tua dan anak tersebut juga baik. Anak harus ditanamkan cara berkomunikasi yang baik sejak dini, baik itu komunikasi verbal melalui kata-kata maupun komunikasi non verbal contohnya seperti sentuhan, pelukan dan ciuman. Komunikasi pada anak dapat dilatih dan diajarkan sejak anak usia 0 tahun atau sejak dini, di usia yang demikian anak-anak sangat mudah untuk dilatih bagaimana menyampaikan komunikasi yang baik dan benar, karena komunikasi merupakan hal yang sangat penting untuk menjalani kehidupan mereka di masa yang akan datang.

Manfaat pelaksanaan pembelajaran komunikasi ini bertujuan untuk pembentukan moral, nilai (value), kepribadian dan sikap seseorang, sehingga mereka akan terbentuk menjadi penerus bangsa yang memiliki sikap dan kepribadian luhur seperti apa yang di cita-citakan oleh para pahlawan negeri ini.<sup>3</sup> Oleh sebab itu orang tua harus memperhatikan dengan baik cara mereka berkomunikasi dengan anak, karena komunikasi yang baik antara orang tua dan anak akan memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan mereka, apabila orang tua menerapkan pola komunikasi yang baik maka anak akan mudah memahami maksud dan tujuan yang disampaikan, memahami keinginan mereka, perasaan mereka serta mereka

---

<sup>3</sup>Husnul Bahri, *Strategi Komunikasi Terhadap Anak Usia Dini* (NUANSA Vol. XI, No. 1, Juni 2018), 49.

tidak akan takut dalam mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian anak akan mudah dalam mengembangkan komunikasinya baik itu komunikasi dengan orang tua maupun dengan orang lain.

Menurut Moeslichtoen, *role playing* merupakan permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan imajinasi atau daya khayal anak, yaitu menggunakan kata-kata atau berpura-pura berperilaku seperti objek tertentu, keadaan atau orang tertentu, dan hewan tertentu yang tidak dilakukan di kehidupan nyata. Pendekatan role-playing akan dilakukan oleh anak-anak, memainkan peran pilihannya baik dalam format makro maupun mikro. Dalam pelaksanaan bermain peran makro, peserta didik akan langsung memainkan peran sesuai keinginannya sendiri, contohnya berperan sebagai polisi, tentara, dokter, pendidik, hakim, pemadam kebakaran, dan lain-lain.<sup>4</sup>

Metode bermain peran merupakan salah satu alternatif pendekatan yang dapat dilakukan. Hasil penelitian dan eksperimen yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan metode yang efektif digunakan untuk pembelajaran. Dalam konteks ini, bermain peran dirancang untuk mengatasi masalah yang melibatkan hubungan, terutama kehidupan siswa. Dalam bermain peran, siswa berusaha mengeksplorasi hubungan interpersonal melalui presentasi dan diskusi sehingga siswa

---

<sup>4</sup>Citra Fajriani Dan Selia Dwi Kurnia, *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone*(Educhild, Vol. 2 No. 2 Desember 2020), 72.

dapat mengembangkan kemampuan melalui tingkah laku, perasaannya, nilai, serta dapat menyelesaikan masalah atau hambatan secara bersama.<sup>5</sup>

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada anak melalui metode *role playing*. Penggunaan metode pada proses pembelajaran sangat penting karena tidak semua metode sesuai dengan cara penyampaian materi pembelajaran, waktu, kondisi atau keadaan serta bidang pengembangan dalam pembelajaran. Jadi peneliti memilih metode *role playing* karena metode ini mampu meningkatkan kemampuan peserta didik terutama kemampuan dalam berkomunikasi, selain itu metode ini merupakan metode yang berorientasi pada pembelajaran yang bersifat menyenangkan jadi anak-anak akan mudah dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik selain itu anak akan mudah dalam mengembangkan kreatifitas mereka dan kerjasama antar teman atau lawan main.

Berdasarkan hasil obeservasi awal yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Torjun, bahwasanya di lembaga ini sudah memiliki standar pengajaran yang baik, sesuai dengan penggunaan metode pembelajaran yang diberikan kepada anak didik, termasuk metode peran yang sudah terealisasi dengan baik. Kemudian kualitas pendidik yang profesional sehingga komunikasi yang tercipta antara pendidik dan anak didik serta

---

<sup>5</sup>E.Mulyasa, *KurikulumYang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 220.

sesama peserta didik terjalin dengan baik sehingga hal ini juga berdampak positif terhadap perkembangan anak didik tersebut.<sup>6</sup>

Selain itu yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di lembaga TK Dharma Wanita yaitu anak didik sudah melakukan komunikasi dengan baik misalnya anak didik sebelum mengambil barang yang ingin dipinjam anak didik meminta izin terlebih dahulu, anak didik juga mematuhi apa yang diperintah oleh guru, misalnya guru memerintah anak didik supaya tidak keluar kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan konteks penelitian yang dipaparkan diatas, maka peneliti akan meneliti sertamangkaji lebih mendalam, kemudian hasil penelitian yang peneliti dapatkan akan dipaparkan ke dalam skripsi yang berjudul “Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak di TK Dharma Wanita Sampang”

## **B. Fokus Penelitian**

Berangkat dari pemaparan yang telah dijelaskan di atas, maka ada beberapa fokus penelitian yang kami kemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak di TK Dharma Wanita?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak di TK Dharma Wanita?

---

<sup>6</sup>Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar di TK Dharma Wanita pada hari Kamis tanggal 07 April 2022, pukul 08.15.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak di TK Dharma Wanita.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat pada Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak di TK Dharma Wanita.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Seperti penelitian lapangan pada umumnya, penelitian ini juga memiliki manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah keilmuan bagi peneliti khususnya pembaca pada umumnya, sehingga menjadi referensi untuk semua orang yang membutuhkan informasi baik pengetahuan secara teoritis maupun praktis khususnya yang berkenaan dengan Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Anak di TK Dharma Wanita Torjun.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Kepala TK Dharma Wanita Torjun Sampang**

1. Kepala sekolah mampu menjalankan tugasnya sebagai seorang pemimpin suatu lembaga dan bisa menjadikan bahan rujukan untuk kualitas lembaga

2. Sebagai kepala sekolah bisa mencari inovasi baru dalam melaksanakan program baru untuk meningkatkan metode pembelajaran yang baik dan benar bagi AUD.
- b. Bagi guru-guru TK Dharma Wanita Torjun Sampang  
Guru mampu menjalankan tugasnya dengan baik dan profesional sebagai guru.
  - c. Bagi Anak Usia Dini  
Anak bisa mendapatkan pendidikan yang baik sesuai dengan perkembangannya.
  - d. Manfaat Bagi Peneliti  
Dapat memberi pengetahuan daalam bidang ilmu ke Pendidikan Anak Usia Dini khususnya tentang peran guru dalam meningkatkan kemampuan komunikasi melalui metode bermain peran dan dampaknya bagi anak.
  - e. Bagi peneliti lain  
Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain sebagai pedoman, panduan dan referensi bagi peneliti lain. Sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi peneliti lain.

## E. Definisi Istilah

1. Penerapan adalah suatu pelaksanaan yang dilakukan oleh seseorang dimaksudkan untuk diimplementasikan kepada peserta didik memungkinkan seorang anak untuk mengembangkan kebiasaan yang akan selalu mereka lakukan.<sup>7</sup>

### 2. Komunikasi

#### a. Pengertian Komunikasi

Bovee mendefinisikan komunikasi sebagai sarana mengirim pesan dan menerima pesan, hal ini dikatakan efektif apabila seseorang yang mendapatkan pesan tersebut dapat memahami makna dari pesan yang disampaikan serta dapat menstimulus seseorang untuk bertindak sesuai pesan yang diterima .<sup>8</sup>

#### b. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah rencana yang ditentukan atau di *manage* untuk mencapai tujuan dalam perencanaan tersebut, namun dalam mencapai tujuan itu, strategi tidak hanya berfungsi sebagai petunjuk arah saja, akan tetapi juga berfungsi dalam menentukan teknik operasional yang dibutuhkan.<sup>9</sup>

### 3. Bermain Peran

---

<sup>7</sup>NurmayQomariyah, *Implementasi Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di RA ArRohmah Pekukuhan Mojosari Mujokerto* (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), 10.

<sup>8</sup>Wildan Zulkarnain, *Dinamika Kelompok Latihan Kepemimpinan Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 62.

<sup>9</sup>Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 32.



a. Pengertian Bermain Peran

Bermain peranan atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang pada umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarindividu. Teknik tersebut berkaitan dengan studi kasus, akan tetapi studi kasus tersebut melalui peran individu atau interaksi antar orang serta perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam wujud dramatisasi. Setiap siswa berpartisipasi dalam permainan peran tersebut atau menjadi pengamat dalam permainan peran tersebut bergantung pada bagaimana proses pelaksanaannya.<sup>10</sup>

b. Tujuan Bermain Peran

1. Pembelajaran melalui perbuatan,
2. Pembelajaran dengan meniru (imitasi),
3. Pembelajaran melalui balikan,
4. Pembelajaran dalam hal mengkaji, mengulang dan menilai.<sup>11</sup>

4. Anak usia dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Bacharuddin Mustofa, anak usia dini merupakan anak yang berada diusia 1-5 tahun. Definisi ini di maksudkan pada keterbatasan perkembangan psikologi anak, misalnya pada bayiusia 0-1 (*infancy* atau *bobyhood*), anakusia dini 1-5 tahun(*early childhood*), anakusiadini 6-12 (*late childhood*). Setiap anak terlahir dengan

---

<sup>10</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), 199.

<sup>11</sup>Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005), 199.

kemampuan yang bermacam-macam serta dengan bakat minat dan kemampuannya masing-masing.<sup>12</sup>

- b. Karakteristik anak usia dini antara lain:
  - 1. Anak yang memiliki sifat egosentris
  - 2. Anak yang memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*)
  - 3. Anak yang bersifat unik
  - 4. Anak yang memiliki imajinasi dan fantasi
  - 5. Anak yang memiliki konsentrasi rendah.<sup>13</sup>

## **F. Kajian Peneliti Terdahulu**

Agar menghasilkan penelitian yang lebih baik maka perlu adanya rujukan dan kajian terdahulu sebagai berikut:

- 1. Penelitian skripsi yang dibuat oleh Nevi Ermita, pada tahun 2018 dengan judul “Penerepan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarema Bandar Lampung”.<sup>14</sup> Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran dalam peningkatan Bahasa anak di TK ini kurang berkembang dengan baik dikarenakan proses atau kegiatan dalam pelaksanaan metode *erole playing* di TK ini tidak berjalan secara efektif dan efisien dimana langkah-langkah dalam pelaksanaannya

---

<sup>12</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 1-2.

<sup>13</sup>Dadan Suryana, *Hakikat Anak Usia Dini*. (PAUD4170/MODUL 1), 1.8-1.10.

<sup>14</sup> Nevi Ermita, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa Pada Anak Usia Dini Di TK Assalam 1 Sukarema Bnadar Lampung* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018 M/1439 H).

yaitu pendidik memberikan penjelasan mengenai tema dalam bermain peran, kemudian pendidik menyiapkan sarana atau alat yang dibutuhkan, Langkah selanjutnya pendidik membentuk kelompok, kemudian menyiapkan aturan-aturan dalam bermain peran, setelah itu memberikan penjelasan sesuai tugas yang dan tema dalam bermain peran, yang terakhir guru melakukan pengawasan dan mengevaluasi dalam permainan peran ini. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang metode bermain peran dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di lapangan. Akan tetapi bedanya penelitian yang ditulis Nevi Ermita ini mengarah pada peningkatan bahasa pada anak usia dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

2. Penelitian skripsi yang dibuat oleh Nurmay Qomariyah, pada tahun 2020 dengan judul “Implementasi Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di RA Ar Rohmah Pekukuhan Mojosari Mojokerto”. Peneliti ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pelaksanaan metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa anak meliputi: a. Memberikan penjelasan mengenai tema dan alur cerita, b. Mencontohkan kepada anak-anak bagaimana cara melakukan permainan peran sesuai tema, c. Melakukan tanya jawab tentang peran dan tema cerita. 2) melaksanakan metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa anak: a. Guru memberikan peran pada setiap siswa,

b. Anak-anak dapat bermain peran sesuai dengan imajinasi yang diarahkan guru sebelumnya, c. Guru mengamati anak-anak yang bermain peran secara langsung. 3) hasil pembelajaran metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa anak memperoleh penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan).<sup>15</sup> Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif kualitatif, akan tetapi bedanya penelitian yang ditulis Nurmay Qomariyah mengenai implementasi Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Bahasa Anak di RA Ar Rohmah Perkukuhan Mojosari.

Dari beberapa kajian peneliti diatas terdapat beberapa persamaan dan perbedaan, yaitu memiliki kesamaan metode yang dipakai yaitu pendekatan kualitatif dan juga menggunakan metode bermain peran, sedangkan perbedaan dari yang ditulis peneliti yaitu kemampuan komunikasi anak.

---

<sup>15</sup>Nurmay Qomariyah, *Implementasi Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di RA Ar Rohmah Perkukuhan Mojosari* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

