

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF  
ANAK 5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE  
ACEH TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**MAYANG SARI**

**NIM. 160210040**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2022 M/1443 H**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK  
5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE ACEH TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**MAYANG SARI**

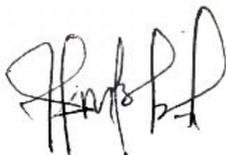
NIM. 160210040

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**



**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 198410012015032005



**Putri Rahmi, M.Pd**  
NIP. 2006039002

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP  
PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK  
5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE ACEH TENGAH**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Senin, 27 Juli 2022  
29 Dzulhijjah 1443

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris

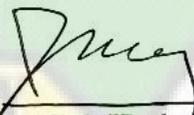


**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 198410012015032005

**M. Zaidan, S.Pd.I**

Penguji I

Penguji II



**Putri Rahmi, M.Pd**  
NIDN. 2006039002

**Dra. Jamaliah Hasballah, M.A**  
NIP. 196010061992203201

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
**Razali, S.H., M.Ag**  
NIP. 195903091989031001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mayang Sari  
NIM : 160210040  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry  
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun Di Tk Jernih Ni Telege Aceh Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunkan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukakan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunkan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 22 Juni 2022

Yang Menyatakan,



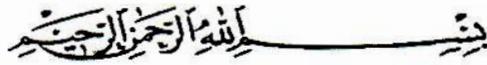
Mayang Sari  
NIM. 160210040

## ABSTRAK

Nama : Mayang Sari  
NIM : 160210040  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah  
Tebal Skripsi : 68 Halaman  
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd.  
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd.  
Kata Kunci : Metode bermain peran makro, bahasa ekspresif anak.

Kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege masih belum berkembang seperti belum mampu mengungkapkan keinginan, belum mampu menunjukkan sikap senang, belum mampu mengungkapkan perasaan atau ide dan belum mampu menceritakan isi cerita secara sederhana. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan rancangan *pre-experimental design one group pretest-posttest designs*. Populasi dalam penelitian ini seluruh anak kelompok B berjumlah 14 anak, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat kemampuan bahasa ekspresif anak. Data yang diperoleh di uji menggunakan uji statistik (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran makro berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege, hal ini terbukti dengan dengan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 12,57 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  1,77. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah”**. Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabat beliau sekalian. Suatu kebahagiaan bagi penulis dapan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis mendapat arahan dan bantuan dari dosen pembimbing. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Zikra Hayati, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Putri Rahmi, M.Pd, sebagai Pembimbing II yang telah sangat banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini.
2. Ibu Loeziana Uce, S.Ag.,M.Ag selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

4. Bapak Dr. Muslim Razali, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah menyetujui penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Hadijah, S.Pd selaku Kepala TK Jernih Ni Telege Aceh Tenga, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian. Serta dewan guru dan seluruh anak murid kelompok B yang telah bersedia memberikan keterangan, informasi, dan data-data untuk keperluan penulisan skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri karena tidak satupun yang terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun dari semua pihak selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

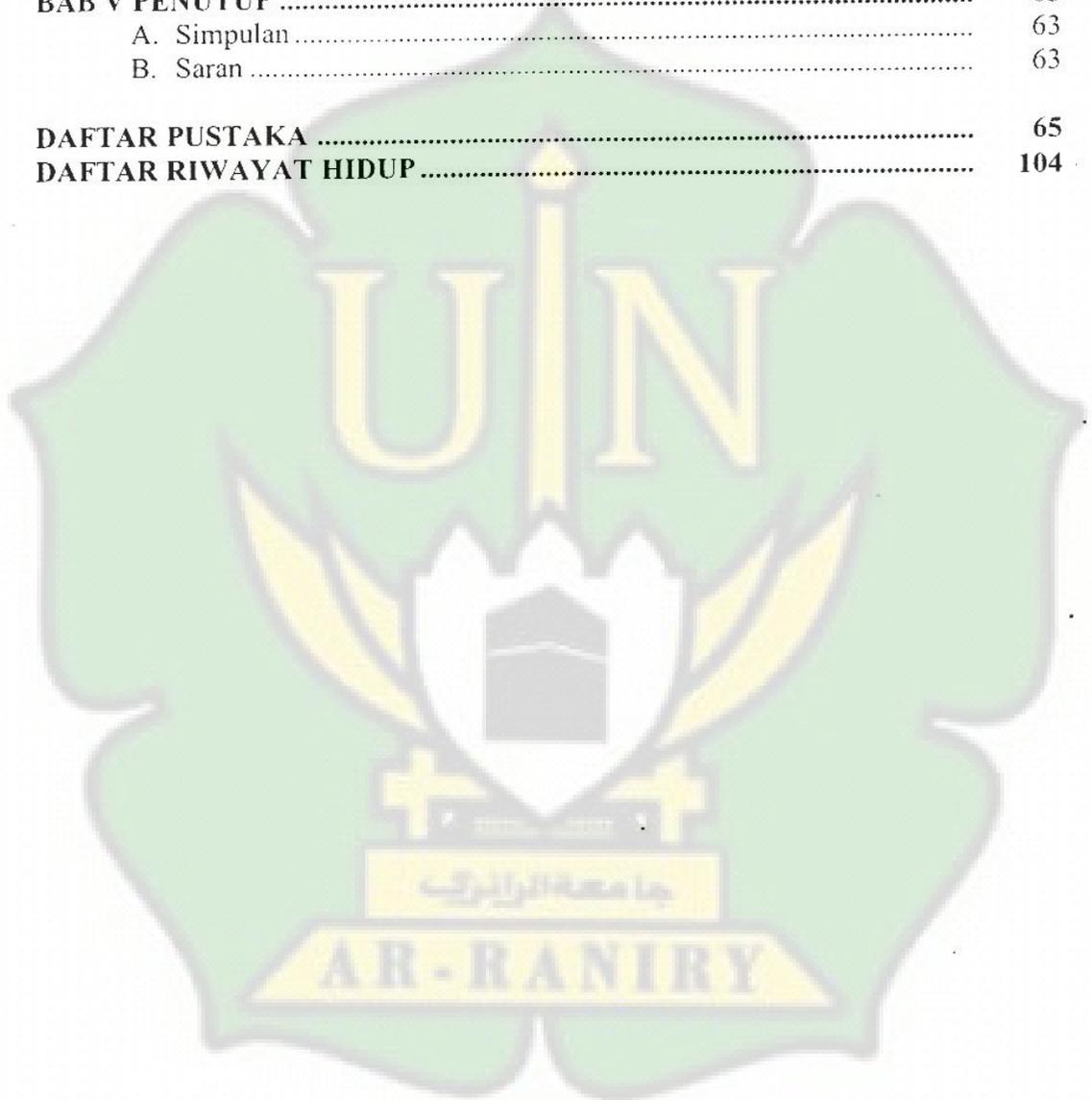
Banda Aceh, 22 Juni 2022  
Penulis,

Mayang Sari  
NIM. 160210040

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Oprasional.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b> .....	<b>11</b>
A. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.....	11
1. Pengertian Kemampuan Berbahasa.....	11
2. Tahap Perkembangan Bahasa Anak.....	12
3. Tahap-tahap Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini.....	15
4. Faktor Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini ...	17
B. Bahasa Ekspresif.....	19
C. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran.....	21
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	21
2. Fungsi Bermain Peran.....	23
3. Jenis Bermain Peran.....	25
D. Bermain Peran Makro.....	27
1. Pengertian Bermain Peran Makro.....	27
2. Langkah-langkah Kegiatan Bermain Peran Makro.....	29
E. Penelitian Relevan.....	30
F. Hipotesis Penelitian.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
A. Rancangan Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	34
C. Instrumen Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian.....	42
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	42

2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
3. Temuan Penelitian.....	45
4. Pengolahan dan Analisis Data.....	48
B. Pembahasan .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Simpulan .....	63
B. Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>104</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan semacam ini, yang dikenal dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menekankan pada pembentukan kepribadian anak serta pertumbuhan dan perkembangannya sepanjang hidupnya. Anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun berhak mendapatkan PAUD yang diamanatkan oleh UU No. 20 Tahun 2003. PAUD bertujuan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap melanjutkan pendidikan. pendidikan.

Anak-anak sejak lahir sampai usia enam tahun adalah fokus pendidikan anak usia dini, yang berusaha membantu mereka mencapai potensi penuh mereka sebagai manusia sejalan dengan kerangka filosofis suatu bangsa. Untuk mencapai hasil terbaik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, semua orang, termasuk orang tua, masyarakat, dan pemerintah, harus bersatu. Martabat dan martabat manusia serta perlindungan dari kekerasan dan prasangka tercantum dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Setiap anak berhak atas pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat intelektualnya yang unik, dan ini adalah salah satu hak tersebut.

Pengembangan anak usia dini memerlukan pembinaan nilai-nilai agama dan moral, keterampilan fisik dan motorik, kemampuan kognitif dan bahasa, kesejahteraan sosial dan emosional, dan kemampuan kreatif sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. Bila semua komponen tersebut dikembangkan secara berkesinambungan dan utuh, itu menjadi sangat penting.

Salah satu bagian terpenting dari pertumbuhan anak adalah perkembangan bahasanya, yang terjalin dengan semua fase lainnya. Berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis semuanya diperlukan untuk mempelajari bahasa baru. Bagi Yusuf dan Sugandi, menulis sebagai sarana untuk mengungkapkan pikiran dan emosi seseorang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi mereka melalui tulisan. Untuk tujuan ini, mereka merekomendasikan agar anak-anak diajari menulis esai atau cerita pendek tentang berbagai aspek kehidupan mereka. seperti menulis memoar, membesarkan keluarga, mempraktikkan pengelolaan lingkungan, dan menetapkan serta mencapai tujuan pribadi.

Bahasa merupakan sarana utama seorang anak untuk mengungkapkan berbagai macam keinginan dan tuntutan yang dimilikinya. Partisipasi guru sangat penting untuk pengembangan kemampuan bahasa lisan dan tulisan anak-anak karena mereka berkembang dengan cepat dan berfungsi sebagai dasar untuk keterampilan bahasa di masa depan.

Bagian bahasa yang reseptif dan ekspresif terlihat di sekolah anak usia dini. Seseorang yang menggunakan bahasa reseptif adalah orang yang mampu secara efektif menerima dan mengimplementasikan informasi yang diberikan oleh pihak lain. Sementara keterampilan bahasa ekspresif memungkinkan seseorang untuk mengomunikasikan pikiran dan perasaannya melalui bahasa tubuh atau simbol yang disepakati, keterampilan bahasa ekspresif adalah yang paling penting.

Secara teoritis, menurut Fizal, ekspresi wajah, nada, dan gerakan tubuh pembicara semuanya dapat digunakan untuk meningkatkan pesan yang ingin mereka sampaikan. Islam menekankan pentingnya melatih keterampilan berbicara karena ia

percaya bahwa setiap orang harus dapat berkomunikasi secara efektif sebagaimana yang terdapat didalam QS. Ar Rahman ayat 3-4 yang artinya: “Dia menciptakan manusia mengajarnya pandai berbicara”. (QS Ar Rahman: 3-4)<sup>1</sup>.

Untuk memahami ayat 3-4, kita dapat menggunakan teori Fozal dan QS. Ar Rahman, yang berpendapat bahwa salah satu hal terpenting yang dapat dimiliki manusia adalah kemampuan untuk mengekspresikan bahasa seseorang secara efektif dalam situasi sosial, di mana bahasa berfungsi sebagai saluran untuk mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan sebagainya dengan orang yang diajak bicara. salah satunya berinteraksi. Pengajaran bahasa ekspresif pada usia dini sangat penting karena akan memiliki dampak jangka panjang pada harga diri anak-anak dan kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Realitas masyarakat Indonesia saat ini tidak sesuai dengan nilai yang ditanamkan pada pengembangan bahasa ekspresif pada seorang anak dalam rangka mempersiapkannya untuk sukses sosial sebagai orang dewasa. Menurut Suhartono, anak berevolusi dari entitas biologis menjadi pribadi dalam komunitas melalui penggunaan bahasa. Dengan siapa pun dia berada di dekat dia memiliki pandangan yang sama tentang dunia dan kehidupan.<sup>2</sup>

Namun, anak-anak di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah, usia 5-6 tahun, masih memiliki tingkat perkembangan bahasa ekspresif yang kurang baik. Misalnya, anak-anak yang mengalami kesulitan mengungkapkan keinginan dan kebutuhan mereka, serta mereka yang tidak dapat mengingat apa yang dikatakan instruktur,

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an Surah Ar Rahman Ayat 3-4, (Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia, Pustaka Jaya Ilmu : Jakarta, 2014) h, 541.

<sup>2</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 55.

ditemukan memiliki kemampuan bahasa ekspresif yang buruk selama pengamatan awal pada 4-6 Mei 2021. Anak-anak, misalnya, belum dapat secara akurat mengulang acara sekolah. Selain itu, anak-anak belum dapat menggambarkan tindakan mereka atau mengomunikasikan emosi mereka dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Anak-anak usia 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege masih lamban dalam menjawab pertanyaan, dan mengalami kesulitan dalam mengingat kata-kata yang telah diucapkan. Amati bagaimana anak-anak mampu menjawab pertanyaan yang sebelumnya tidak mudah dijawab. Tidak adanya pendekatan khusus yang digunakan oleh instruktur untuk memahami bagaimana membangun kemampuan bahasa ekspresif anak menjadi salah satu alasannya.

Pendekatan macro role playing digunakan untuk membantu anak-anak di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menggunakan permainan peran makro, siswa dapat memerankan sikap, perilaku, dan apresiasi mereka di lingkungan kelas. Anak usia dini harus disuguhkan permainan makro sebagai sarana untuk mengajarkan peristiwa kompleks yang melibatkan banyak orang. Dari sudut pandang pedagogik, metode ini lebih disukai daripada hanya bercerita karena membuat informasi lebih konkret dan dapat dipahami oleh anak-anak. Selain mengajar siswa bagaimana mengatasi kesulitan sosio-psikologis, kami juga mengajari mereka bagaimana bergaul dengan orang lain dan bagaimana memahami masalah mereka dengan lebih baik.

Permainan peran makro adalah jenis permainan peran yang mendidik anak-anak tentang dunia di sekitar mereka, serta bahasa, perspektif, dan empati. Permainan

peran seperti ini adalah cara terbaik untuk mengajari anak-anak tentang masyarakat tempat mereka tinggal. Anak-anak dapat mengambil bagian dari karakter dengan menggunakan alat berskala, seperti ukuran mereka sendiri, ketika mereka terlibat dalam akting peran makro.<sup>3</sup>

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Martha, telah menunjukkan bahwa bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada kelompok A2 TK Tunas Cendekia Mojokerto, sesuai dengan temuan penelitian ini. Setelah meneliti pengaruh pendekatan macro role playing terhadap kemampuan berbicara anak, Nirwana melakukan penelitian lain. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini, dan strategi eksperimen digunakan dalam penelitian ini. Akibatnya, penelitian yang lebih besar tentang efek bermain peran pada kemampuan bahasa ekspresif diperlukan.

Peneliti tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut pendekatan permainan makro dan dampaknya terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak-anak dengan mempertimbangkan latar belakang dan hasil penelitian yang ditunjukkan di atas. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh metode bermain peran makro

---

<sup>3</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi...*, h.

terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mempelajari bagaimana pendekatan bermain peran makro mempengaruhi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak di TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah, adalah tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada pernyataan masalah yang disajikan di atas.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

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

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber bagi para guru yang ingin meningkatkan kemampuan komunikasi lisan siswa mereka melalui akting peran makro. Guru, orang tua, dan profesional pendidikan cenderung mendapat manfaat dari penelitian ini, yang menunjukkan bahwa permainan bermain peran makro dapat digunakan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada masa bayi awal.

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

Manfaat secara langsung atau praktis dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

##### **a. Bagi Sekolah**

Menambah kreasi dan inovasi metode pembelajaran dalam proses pendidikan yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai kurikulum sekolah. Sebagai acuan bagi sekolah untuk menerapkan metode bermain peran makro sehingga perkembangan bahasa ekspresif anak menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk mempermudah proses belajar mengajar yang efektif dan menarik utamanya dalam perkembangan bahasa ekspresif. Menambah keterampilan pendidik untuk efisiensi kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini dengan bermain peran makro.

c. Bagi Anak Didik

Meningkatkan kapasitas anak-anak untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan mereka melalui bahasa secara langsung membantu kemampuan mereka untuk lebih memahami apa yang dikatakan orang lain saat berpartisipasi dalam kegiatan bahasa.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pemahaman peneliti dan pendidik tentang bagaimana anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun memperoleh bahasa ekspresif.

e. Prodi PIAUD FTK UIN Ar-Raniry

Studi ini dapat digunakan sebagai titik awal untuk penyelidikan mendalam lebih lanjut tentang efek permainan peran makro.

## **E. Definisi Operasional**

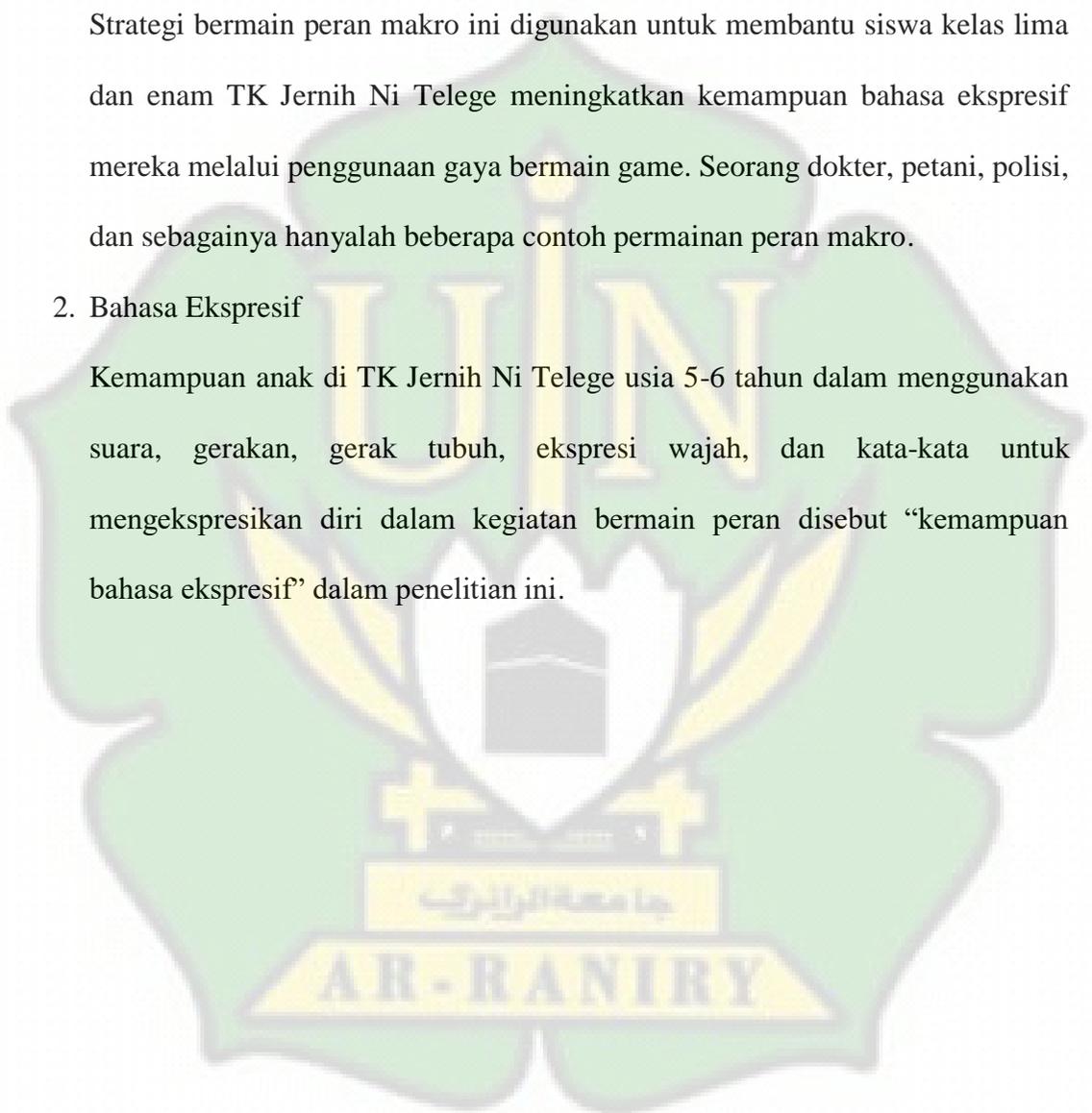
Kata-kata berikut dioperasionalkan untuk meminimalkan salah tafsir istilah dalam judul penelitian.

1. Metode Bermain Peran Makro

Strategi bermain peran makro ini digunakan untuk membantu siswa kelas lima dan enam TK Jernih Ni Telege meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka melalui penggunaan gaya bermain game. Seorang dokter, petani, polisi, dan sebagainya hanyalah beberapa contoh permainan peran makro.

2. Bahasa Ekspresif

Kemampuan anak di TK Jernih Ni Telege usia 5-6 tahun dalam menggunakan suara, gerakan, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan kata-kata untuk mengekspresikan diri dalam kegiatan bermain peran disebut “kemampuan bahasa ekspresif” dalam penelitian ini.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Kemampuan Berbahasa**

Ini adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan sukses dengan orang lain yang dianggap Jahja sebagai bahasa. Simbol adalah sarana yang melaluinya kita mengekspresikan diri kita secara verbal dan nonverbal. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan orang dan aturan untuk menggabungkan dan menghasilkan yang baru. Untuk berbicara dan berkomunikasi, setiap orang mengandalkan penggunaan bahasa.

Adalah mungkin untuk merenungkan masa lalu dan mempersiapkan masa depan dengan bantuan bahasa. Bahasa yang dapat diucapkan dapat digunakan sebagai sarana transmisi informasi dari generasi ke generasi. Sekolah menanamkan pentingnya mengekspresikan ide, emosi, dan kebutuhan seseorang kepada orang lain melalui penggunaan bahasa.. Dengan demikian, anak belajar bahwa bercakap-cakap dengan orang lain adalah cara untuk menyesuaikan diri dengan kelompok dan memperluas kosa kata seseorang serta metode untuk memahami mereka dengan lebih baik. Kosakata dan penggunaan kata kerja yang tepat keduanya tumbuh pada titik ini dalam proses pembelajaran.

Kita dapat menyimpulkan dari sudut pandang di atas bahwa bahasa adalah kunci terpenting bagi manusia. Bahasa memungkinkan individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Menggunakan bahasa juga merupakan sarana berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan sumber daya linguistik dari lokasi

yang beragam memiliki korelasi yang kuat dengan seberapa baik kita dapat memahami dan menghargai satu sama lain melalui bahasa yang kita gunakan. Jika kita memperhatikan apa yang dikatakan orang lain, kita mungkin lebih memahami apa yang mereka katakan dan mengapa mereka mengatakannya.

## **2. Tahap Perkembangan Bahasa Anak**

Berdasarkan peraturan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2014. Standar tingkat keberhasilan tumbuh kembang anak, disusun menurut kelompok usia anak. Anak-anak antara usia 5 dan 6 mengalami fase perkembangan bahasa berikut:

### **a. Menerima Bahasa,**

- 1) Harus bisa memahami banyak perintah sekaligus.
- 2) Mengulangi kalimat yang lebih panjang dan lebih rumit
- 3) Untuk memainkan game, perlu mengetahui aturannya..

### **b. Mengungkapkan Bahasa,**

- 1) Mampu menghadapi soal-soal yang lebih sulit dipahami.
- 2) Gambar dengan suara yang sama mungkin dikelompokkan bersama.
- 3) Membaca, menulis, dan berhitung semua membutuhkan kelancaran dalam komunikasi lisan, kosakata yang luas, dan pemahaman simbol.
- 4) Atur frasa kecil menjadi satu kesatuan yang koheren (predikat kalimat-kata keterangan utama)
- 5) Pastikan menggunakan lebih banyak kata untuk menyampaikan pemikiran kepada orang lain.
- 6) Mempertahankan sebagian cerita/dongeng yang telah dikisahkan.

7) Mendemonstrasikan pemahaman prinsip-prinsip buku dongeng.

Menurut Jamaris, ada tiga bagian perkembangan bahasa anak:

a. Kosakata

Kosakata seorang anak muda tumbuh dengan cepat saat ia dewasa dan mendapatkan eksposur ke dunia luar.

b. Sintaksis (Tata Bahasa)

Anak telah mampu menggunakan struktur kalimat yang dapat diterima dalam bahasa lisan meskipun faktanya dia belum belajar tata bahasa dari contoh-contoh di sekitarnya.

c. Semantik

Semantik mengacu pada cara kata-kata digunakan dalam konteks. Dengan menggunakan kata dan frasa yang benar, anak TK dapat mengomunikasikan permintaan, penolakan, dan ide mereka.<sup>4</sup>

Perintah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014.

Walaupun Standar Pendidikan Anak Usia Dini memuat berbagai indikator perkembangan bahasa anak, penelitian ini berfokus pada indikator-indikator yang dicakup oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014. Perkembangan Menggunakan kalimat sederhana untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan ditemukan sebagai cara paling efektif untuk berkomunikasi dengan anak-anak dan orang dewasa. Studi lain menemukan bahwa pilihan kata yang tepat dan menceritakan kembali cerita yang didengar

---

<sup>4</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman. Kanak-kanak*, (Surabaya: Kanus, 2006), h. 42.

sebelumnya adalah cara paling efektif untuk berkomunikasi secara lebih kompleks dengan anak-anak dan orang dewasa.

### **3. Tahap-tahap Perkembangan Berbahasa Anak Usia Dini**

Semua komponen fisik dan psikologis perkembangan anak berlangsung selama anak masih dalam kandungan ibunya. Kemampuan anak untuk berbicara berkembang seiring waktu, tergantung pada usia dan kedewasaan anak. Dalam pandangan Piaget dan Vygotsky, perkembangan bahasa anak dibagi menjadi dua tahap yang berbeda: maraban dan linguistik.<sup>5</sup>

#### **a. Tahap Maraban (Pralinguistik)**

##### **1) Tahap Maraban Pertama (0-5 bulan)**

Bayi banyak menangis, mendengkur, menjerit, dan tertawa selama beberapa bulan pertama kehidupan mereka. Suara yang mirip dengan ini mungkin terdengar di seluruh bahasa di dunia.

##### **2) Tahap Maraban Kedua**

Anak muda itu tidak lagi tunduk seperti pada tahap maraban pertama saat ini. Anak-anak berusia 5-6 bulan mulai memahami lebih banyak dan lebih banyak arti kata-kata ketika kemampuan bahasa mereka meningkat dan berkembang.

#### **b. Tahap Linguistik**

Ada lima langkah dalam proses ini, menurut psikolinguistik::

##### **1) Tahap Linguistik I**

---

<sup>5</sup> Dadan Suryan, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 113.

Pada tahap ini, anak mampu mengucapkan satu kata. "Holofrasa/holofrasik" mengacu pada fase di mana anak-anak menggunakan kata-kata tunggal untuk menyampaikan ide-ide yang kompleks, menurut penelitian Tarigan.

#### 2) Tahap Linguistik II

Saat anak-anak mendekati ulang tahun kedua mereka, mereka biasanya memasuki tahap kedua perkembangan verbal. Langkah awal dalam proses ini adalah anak-anak mengucapkan dua kata yang sama secara berurutan.

#### 3) Tahap Linguistik III

Sekitar usia 2,6 tahun, seorang anak memasuki tahap ini. Ciri-ciri gramatikal yang lebih kompleks, seperti: pola kalimat dasar, kata tugas dan bentuk jamak, imbuhan (terutama awalan dan akhiran yang mudah), sering digunakan oleh anak-anak pada tahap ini.

#### 4) Tahap Linguistik IV

Anak-anak antara usia 4 dan 5 sering mengalami periode perkembangan bahasa yang cepat ini. Pada titik ini, anak-anak mulai menggunakan frasa dan struktur bahasa yang lebih kompleks. Meski anak-anak dianggap mampu menghasilkan kata-kata yang rumit, Tarigan mengklaim bahwa mereka tetap melakukan kesalahan. Sebenarnya, masalahnya adalah salah satu struktur frase dan pilihan kata. Untuk mengatasinya, mereka akan membutuhkan banyak pengalaman berbicara dengan orang tua atau instruktur mereka.

#### 5) Tahap Linguistik V

Orang dewasa mulai mengenali tahap ini sebagai "kompetensi penuh" pada usia 7 atau 8 tahun.

Perkembangan bahasa anak yang ideal dimungkinkan karena beberapa elemen yang mempengaruhinya. Dengan demikian, tahap linguistik IV dan V diperiksa dalam penelitian ini.

#### **4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Kemampuan anak-anak untuk berkomunikasi secara verbal meningkat seiring bertambahnya usia. Pemberian stimulasi pada anak usia dini berupa pemerolehan bahasa sangat penting dilakukan agar perkembangan bahasa dapat maksimal. Selain itu, anak-anak belajar bahasa yang sangat penting sebelum mereka berusia enam tahun. Ada dua unsur yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada masa bayi awal, menurut Agoes Dariyo seperti dikutip Wiyani, ujarnya.

##### a. Kematangan Fisiologis

Kematangan otak anak dan fungsi sistem saraf pusat mereka memiliki dampak langsung pada perkembangan bahasa mereka. Potensi untuk berkomunikasi dan berbicara tertanam dalam diri setiap anak sejak saat pembuahan, meskipun keterampilan ini tidak selalu berkembang sepenuhnya. Perlu waktu lama bagi dasar-dasar kemampuan linguistik manusia untuk berkembang menjadi sesuatu yang lebih rumit. Untuk mencapai kematangan fisiologis, otak, sistem saraf, tenggorokan, faring,

lidah, dan mulut harus berkembang secara alami tanpa gangguan dari sistem pernapasan atau organ fisik lainnya.

#### b. Perkembangan Sistem Syaraf dalam Otak

Sistem saraf bayi akan tumbuh dengan baik jika ia telah memiliki pengalaman berkomunikasi dengan dunia luar. Setiap input eksternal yang diterima dengan baik oleh anak berkontribusi pada perkembangan jaringan saraf di otak. Sistem jaringan saraf otak menjadi lebih rumit dan padat seiring bertambahnya usia dan terlibat dengan berbagai peristiwa yang lebih luas.

Syamsu Yusuf mengungkapkan bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini.<sup>6</sup>

##### a. Faktor Kesehatan

Perkembangan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kesehatan anak secara keseluruhan. Perkembangan bahasa anak lebih mungkin tertunda atau bermasalah jika dia sering tidak sehat dalam dua tahun pertama kehidupan.

##### b. Intelegensi

Kecerdasan seorang anak mungkin memberi tahu banyak tentang perkembangan bahasanya pada tahap awal kehidupan. Anak-anak normal atau di atas rata-rata-cerdas cenderung memperoleh keterampilan linguistik mereka dengan cepat.

##### c. Status Sosial Ekonomi Keluarga

---

<sup>6</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 118.

Anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah lebih mungkin dibandingkan mereka yang berasal dari keluarga berpenghasilan tinggi untuk menghadapi keterlambatan dalam perkembangan bahasa mereka, menurut banyak penelitian. IQ dan peluang pendidikan orang sangat berbeda, yang mungkin menjadi faktor penyebabnya.

d. Jenis Kelamin

Tidak ada perbedaan gender pada tahun pertama kehidupan dalam hal vokalisasi. Ketika seorang anak berusia dua tahun, perkembangan bahasa wanita jauh lebih cepat daripada anak laki-laki.

e. Hubungan Keluarga

Perkembangan kemampuan berbahasa anak dapat dibantu dengan adanya interaksi positif antara orang tua dan anak. Perkembangan bahasa seorang anak mungkin terhambat atau tertunda jika koneksi mereka tidak berfungsi.

## **B. Bahasa Ekspresif**

Belajar berbicara, membaca, dan menulis hanyalah sebagian dari keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan sejak dini. Bagi anak-anak, mengekspresikan pikiran mereka dalam bahasa adalah keterampilan yang vital.

Ekspresif, menurut penulis, adalah mampu menyampaikan ide, kesan, atau sentimen dalam bentuk representasi visual. Kemampuan bahasa verbal dan nonverbal merupakan bagian dari perkembangan bahasa ekspresif pada masa bayi awal. Pengucapan, makna kata, kosa kata, dan koherensi adalah bagian dari bahasa verbal. Ekspresi wajah, gerak tubuh yang sesuai, kenyaringan suara yang jelas (volume),

kefasihan berbahasa dan sentuhan dengan orang lain adalah contoh komunikasi nonverbal.

Strok dan Widdowson percaya bahwa pembelajaran bahasa dipisahkan menjadi dua tahap yang berbeda: kematangan mendengarkan (kemampuan bahasa reseptif) dan kematangan bicara (keterampilan bahasa yang mahir) (keterampilan bahasa ekspresif). Sebagai sarana untuk menyampaikan makna, bahasa ekspresif digunakan dalam tindakan berbicara. Perkembangan bicara anak dimulai dengan mereka mengumamkan atau mengulangi apa yang mereka dengar. Kapasitas anak-anak untuk berkomunikasi tumbuh seiring waktu ketika mereka belajar untuk mengekspresikan diri mereka melalui penggunaan ucapan.

Anak usia lima atau enam tahun sudah mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pendapatnya dalam kalimat sederhana ketika berbicara dengan anak lain seusianya atau dengan orang dewasa, menurut Permendikbud nomor 146 Tahun 2014 indikator pencapaian pemahaman bahasa ekspresif. mengekspresikan bahasa secara verbal dan nonverbal). Perilaku verbal dan non-verbal yang menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan pikiran dan emosi seseorang melalui bahasa mencakup hal-hal seperti membaca buku dengan keras, menggunakan kata-kata dasar untuk menggambarkan perasaan atau ide seseorang, dan menceritakan kisah dalam istilah yang sederhana.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Permendikbud Nomor 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2014.

Tabel 2.1 Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Indikator
Bahasa Ekspresif	1. Mampu menyampaikan keinginannya
	2. Mampu menceritakan kembali apa yang telah dilihat atau didengar
	3. Jelaskan apa yang telah dia lakukan;
	4. Menyampaikan keadaan emosi dengan tepat

Sumber: Permendikbud, Nomor 146 Tahun 2014<sup>8</sup>

Perkembangan kemampuan berbicara pada anak usia dini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Kapasitas berbicara egosentris seorang anak muncul antara usia 2 dan 3 tahun (monolog). Ketika datang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, pertumbuhan mereka sebagai pribadi sangat penting.
2. Kapasitas untuk berbicara secara sosial berkembang ketika seorang anak terlibat dengan teman sebayanya atau dunia di sekitar mereka.<sup>9</sup>

Kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak, seperti permainan, dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Namun, fase-fase permainan anak usia dini harus dipertimbangkan..

### C. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran

#### 1. Pengertian Metode Bermain Peran

Ini adalah pendekatan metodelis dan terencana untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teknik adalah cara di mana rencana yang disiapkan diimplementasikan

<sup>8</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (Lampiran 1), 31.

<sup>9</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode....*, h. 29.

dalam tindakan nyata untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara optimal. Bagian penting dari perkembangan anak adalah pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pemikiran kritis melalui penggunaan permainan dan bentuk permainan lainnya.

Permainan simbolik, permainan pura-pura, khayalan, dan imajinasi adalah sinonim dari permainan peran, yang juga dikenal sebagai permainan peran. Pada awal kehidupan seorang anak, terutama antara usia dua dan tujuh tahun, manfaat bermain game tidak dapat dilebih-lebihkan (Erikson). Membayangkan diri sendiri di masa depan dan menciptakan keadaan untuk masa lalu dapat dicapai melalui permainan peran. Menurut buku *Methodical Didactic*, bermain peran di taman kanak-kanak diartikan sebagai “melakukan karakter atau hal-hal di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan kreativitas dan apresiasi terhadap materi pengembangan yang dilakukan”.

Bermain peran, menurut Yuliani dan Sujiono, adalah semacam dramatisasi di mana anak-anak memanfaatkan barang-barang rumah dan kegiatan untuk memerankan peran anggota keluarga dan proses serta kebiasaan yang mereka ikuti. Anak-anak yang terlibat dalam permainan pura-pura, menurut Moeslichatoen, terlibat dalam jenis permainan yang mengandalkan imajinasi mereka, seperti menggunakan bahasa atau berpura-pura bertindak dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata.

Bermain peran membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan antusiasme mereka untuk hal-hal yang mereka pelajari. Tokoh mati atau hidup dapat membantu menumbuhkan kreativitas dan antusiasme anak terhadap seni. Metode

seperti bermain peran dapat digunakan untuk mengajarkan sejarah, membuat peristiwa terkini, atau mempersiapkan peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan.

Kita dapat menyimpulkan bahwa bermain peran adalah sejenis permainan yang melibatkan berpura-pura menjadi orang lain selain diri normal seseorang, seperti dokter atau perawat atau bidan atau guru atau polisi atau penjahat atau binatang dari apa yang dikatakan para ahli.

Memainkan tokoh dalam teknik role-acting merupakan kegiatan terencana yang melibatkan anak dalam memerankan tokoh tersebut. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, kemampuan berbicara anak ditingkatkan melalui permainan peran ini.

## **2. Fungsi Bermain Peran**

Drama, menurut Fledman, memberi anak-anak kesempatan untuk memerankan peristiwa kehidupan nyata, melepaskan emosi, meningkatkan kemampuan bahasa mereka, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengekspresikan diri secara artistik. Dikatakan dalam Moeslicatoen bahwa ada delapan fungsi permainan anak yang dapat digunakan dalam bermain peran, yaitu:<sup>10</sup>

- a. Belajar dari orang dewasa. Misalnya, seorang dokter menyembuhkan orang sakit dengan meniru tindakan seorang ibu di dapur, dan sebagainya.
- b. Sebagai guru, sopir bus, petani, dan sebagainya di dunia nyata, seseorang dapat memainkan berbagai pekerjaan.

---

<sup>10</sup> Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 33-34.

- c. Untuk tujuan menggambarkan dinamika keluarga dan situasi dunia nyata. Sebagai contoh: Adik-adik dididik oleh ibu mereka, sementara ayah mereka membaca koran.
- d. Ekspresi emosi yang intens, seperti memukul kaleng atau menepuk-nepuk air.
- e. Dengan kata lain, melepaskan godaan untuk menjadi pencuri, menjadi anak nakal, dan melanggar lalu lintas, dan sebagainya.
- f. kenangan tugas sehari-hari seperti menyikat gigi, makan sarapan, dan menggunakan angkutan umum adalah penyebab umum dari ini.
- g. Misalnya, semakin tinggi dan tebal suatu tubuh sebagai hasil dari pertumbuhan, semakin mampu ia berlari dengan kecepatan tinggi.
- h. Kemampuan untuk menemukan solusi kreatif untuk tugas sehari-hari, seperti mendekorasi ulang ruang, memasak makanan, atau mengadakan pesta, dan berbagi ide tersebut dengan orang lain.

bermain pura-pura memiliki berbagai tugas dalam kehidupan anak TK, antara lain mengatasi kendala, menghindari hal-hal yang menyakiti, dan menyalurkan sentimen negatif yang tidak terpenuhi, yang kesemuanya dapat dihindari melalui permainan pura-pura. itu mungkin untuk meliha.<sup>11</sup>

### **3. Jenis Bermain Peran**

Secara umum, bermain peran dapat dipisahkan menjadi varietas makro dan mikro.

---

<sup>11</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 174.

a. Bermain Peran Makro

Anak-anak mengambil persona sejati dan mengambil identitas baru. Kemampuan pra-akademik termasuk mendengarkan, menjaga target, memecahkan masalah, dan bermain secara damai dengan orang lain semuanya dikembangkan pada anak-anak yang secara teratur terlibat dalam permainan peran makro (tema berdasarkan kehidupan nyata).<sup>12</sup>

b. Bermain Peran Mikro

Hal-hal kecil digunakan oleh anak-anak untuk membuat pemandangan. Peran mikro memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan memahami perspektif mereka.<sup>13</sup>

Dalam Mukhtar Latif, Erik Erikson menggambarkan dua macam role playing: kecil (mikro) dan besar (makro) (makro). Adalah tugas anak muda untuk bertindak baik sebagai aktor dan dalang untuk memanipulasi boneka yang digunakan untuk memerankan peran tersebut. Di pusat permainan peran yang besar, anak-anak dapat belajar tentang dunia di sekitar mereka, serta meningkatkan keterampilan bahasa mereka, kemampuan untuk melihat sesuatu dari banyak sudut pandang, dan kemampuan untuk berempati dengan orang lain.

Memainkan peran sebagai penyedia layanan, seperti dokter, tukang pos, atau penjual sayur, adalah hal biasa dalam latihan bermain peran di taman kanak-kanak. Dua jenis permainan peran tersedia untuk anak-anak: makro dan mikro. Bermain peran makro melibatkan anak yang berperan sebagai dokter atau tukang

---

<sup>12</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 157.

<sup>13</sup> Lilis Madyawati, *Strategi...*, h. 157.

pos, misalnya. Bermain peran mikro melibatkan penggunaan benda-benda, seperti pensil dan kotaknya, untuk memainkan peran karakter. Sudah termasuk mobil dan kendaraan lain. Dengan menggunakan strategi bermain peran makro, peneliti di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun..

#### **D. Bermain Peran Makro**

##### **1. Pengertian Bermain Peran Makro**

Bermain peran yang mengajarkan anak-anak tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, keterampilan sudut pandang, dan empati dikenal sebagai bermain peran makro. Ini adalah latihan bermain peran yang membantu anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka. Anak-anak dapat mengambil bagian dari karakter dengan menggunakan alat berskala, seperti ukuran mereka sendiri, ketika mereka terlibat dalam akting peran makro.

Spesialis perkembangan anak mulai memantau permainan peran lebih dari seabad yang lalu, dan temuan mereka menjadi dasar teori permainan peran:

##### **1. Sroufe, Cooper dan DeHart**

Memainkan peran anak-anak, seperti polisi atau dokter, adalah cara terbaik untuk menanamkan peran gender pada anak kecil, dan bermain peran adalah cara yang bagus untuk mencapainya. Role-playing melibatkan asumsi banyak personas selain anak sendiri.

##### **2. Vygotsky**

Vygotsky mengatakan bahwa anak-anak dapat berkembang melampaui tahap perkembangan mereka saat ini dengan terlibat dalam kegiatan bermain

peran. Imajinasi adalah keterampilan yang hanya bisa dipelajari. Dalam kehidupan nyata, anak berusia tiga tahun tidak dapat menyetrika pakaian seperti orang dewasa, tetapi ketika mereka memainkan peran ini, mereka dapat mencapai hal yang sama.

Mengingat dua gagasan yang diuraikan di atas, bermain peran dapat dilihat sebagai sarana untuk mendapatkan kontrol diri atas impuls seseorang. Lantas, bagaimana tanggapan seorang anak muda ketika seseorang mencoba melukai egonya? Orang-orang muda yang tidak mampu atau tidak mau berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dengan rekan-rekan mereka mungkin merasa lebih sulit untuk merencanakan kegiatan dan berbicara dengan rekan-rekan mereka dan instruktur seiring bertambahnya usia.

Perkembangan awal main peran sebagaimana dikemukakan oleh Mukhtar Latif,<sup>14</sup> dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Perkembangan Awal Main Peran

No	Kategori	Uraian	Contoh
1	Awal pura-pura	Tidak ada bukti bahwa anak tersebut berpura-pura, meskipun faktanya dia terlibat dalam aktivitas tersebut.	Melemparkan seteguk botol ke bibir mulut boneka itu sebelum melanjutkan percakapan teleponnya
2	Pura-pura dengan dirinya	Anak itu terlibat dalam perilaku fiktif yang semata-mata ditujukan padanya, dan dia berusaha berpura-pura melihat dengan benar	Mengangkat cangkir ke bibir, anak menyentuh cangkir dan mengeluarkan suara menyedap
3	Pura-pura dengan yang lain	Berpura-pura bertindak mengenai orang lain adalah apa yang	Selain mengendarai truk mainan di lantai dan menimbulkan kebisingan

<sup>14</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru...*, hal 211-212.

		dilakukan anak muda ketika dia dibimbing oleh orang lain	dengan membuat suara, seorang anak memberi makan boneka menggunakan mainan atau cangkir botol bayi
4	Pengganti	Anak menggunakan objek seadanya akamcara yang kreatif atau sesuai hayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda	Ini adalah contoh bagaimana anak-anak bermain dengan imajinasi mereka saat memberi makan boneka mereka dan berpura-pura sedang makan makanan asli
5	Pura-pura dengan objek atau benda	Berpura-pura sesuatu, substansi, orang, atau binatang yang ada dalam pikiran seorang anak	Anak itu bergerak di sekitar ruangan membuat suara seperti sepeda motor sambil menuangkan teh ke dalam cangkir dan berkata, "kopi."
6	Agen aktif	Ketika anak-anak menyalakan mainan yang menyerupai mainan (seperti boneka atau binatang), mereka menjadi peserta aktif dalam permainan imajinatif	Dengan tangan diletakkan di bibir boneka dan suara bernada tinggi, anak-anak meniru tindakan hewan berkaki satu yang berlomba di atas karpet dan memberi makan diri mereka sendiri
7	Urutan yang belum berbentuk cerita	Mengulang-ulang suatu adegan atau kegiatan kepada sekelompok orang merupakan kebiasaan yang umum dilakukan oleh anak-anak.	Setelah itu, anak itu menawarkan boneka itu secangkir minuman.
8	Urutan cerita	Adalah umum untuk bermain peran untuk memasukkan lebih dari satu skenario	"mmmm, rasanya enak sekali," kata anak muda itu sambil mengaduk cangkir dan menyesapnya.
9	Perencanaan	Permainan peran anak-anak menunjukkan bahwa mereka telah merencanakan ke depan	Anak menyatakan akan memberi makan boneka sebelum memasukkan botol bayi ke dalam mulut boneka

## 2. Langkah-langkah Kegiatan Bermain Peran Makro

Melalui akting peran, anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, dan kemampuan untuk berempati dengan orang lain.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran sebagaimana dikemukakan oleh Mukhtar Latif dkk<sup>15</sup> adalah sebagai berikut:

a. Pijakan Pengalaman Main Peran

Berikan waktu yang cukup kepada anak-anak untuk mengembangkan ide-ide mereka, mengundang lebih banyak aktor, memutuskan peran yang akan mereka mainkan, dan mencapai kesepakatan tentang kisah yang akan mereka perankan. Meningkatkan dan memperluas kosakata anak, menjadi panutan untuk komunikasi yang efektif, dan memberikan landasan untuk interaksi sosial di masa depan.

b. Pijakan Pengalaman Setelah Main Peran

Dorong anak-anak untuk merenungkan pengalaman mereka sendiri dan orang lain saat bermain. Waktu pembersihan dapat berubah menjadi kesempatan belajar jika didekati dengan cara yang benar, dengan orang yang tepat, dalam urutan yang tepat, dan dalam kondisi yang tepat.

c. Jenis Hubungan Sosial Anak

Tidak masalah apakah seorang penonton, pemain, rekan setim, atau semua hal di atas.

d. Kriteria Main Anak

Anak-anak didorong oleh keinginan intrinsik mereka sendiri. Mereka bebas bermain sesuka hati; tidak ada yang membuat mereka melakukan apa pun. Mereka melakukan semuanya dengan waktu dan usaha mereka sendiri. Itu semua menyenangkan dan permainan untuk mereka. Permainan ini

---

<sup>15</sup> Mukhtar Latif dkk, *Orientasi Baru...*, hal 216.

dimainkan dengan cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata, dan anak-anak adalah pemain utama (bahkan jika mereka berpartisipasi, orang dewasa hanya bermain sebagai pendamping).

### **E. Penelitian Relevan**

Beberapa peneliti sebelumnya telah melihat pendekatan permainan peran makro, dan berikut ini adalah beberapa dari mereka yang dianggap relevan dengan penelitian ini.

Studi Kelompok A "Meningkatkan Keterampilan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Makro Role-Play" oleh Martha adalah langkah pertama. Berdasarkan tinjauan temuan siklus I dan II, terdapat peningkatan kemampuan bahasa ekspresif sebesar 22,23 persen melalui permainan peran makro. Bermain peran makro dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak kelompok A2 TK Tunas Cendekia Mojokerto, sesuai dengan uraian di atas.

Namun yang membedakan penelitian ini dari penelitian penulis adalah metode investigasinya. Studi Martha adalah jenis CAR, sedangkan karya penulis bersifat eksperimental. Penelitian ini dilakukan pada usia yang jauh lebih muda dari penelitian Martha, yang berlangsung antara 4-5 tahun dan 5-6 tahun. Akibatnya, diperlukan penyelidikan yang lebih mendalam dengan menggunakan metodologi eksperimental dan banyak kelompok.

Penelitian lain yang berjudul "Penerapan Metode Macro Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara" dilakukan oleh Nirvana. Menurut temuan, pendekatan bermain peran makro berdampak pada kemampuan berbicara anak-anak yang bekerja dengannya. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara

anak dinilai berbeda sebelum dan sesudah menjalani pelatihan bermain peran makro. Penelitian yang dilakukan oleh Nirvana berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena perbedaan desain penelitian dan materi pelajaran. Penelitian Nirvana bersifat kualitatif, sedangkan penelitian penulis bersifat kuantitatif.

Ketiga, penelitian Nurhayati. Studi perkembangan sosial menemukan bahwa persentase rata-rata keterampilan anak yang terlihat pada tahap I perkembangan adalah 66,61%. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan sosial di negara berkembang sedang meningkat, yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut. Akibatnya, hasil perkembangan tahap II dengan kategori terbentuk sepenuhnya Anak-anak kelompok B (usia 5-6 tahun) menunjukkan kemajuan yang sangat baik dari tahap pertama hingga tahap kedua perkembangan sosialnya. Anak-anak TK Bhakti Ibu 1 Mataram di kelompok B (usia 5-6 tahun) dapat tumbuh dengan baik jika mereka sering mendapatkan stimulasi dan olahraga, menurut temuan ini.

Penelitian Nurhayati didasarkan pada jenis PTK dan pembangunan sosial. Jadi ada perbedaan yang mencolok antara penelitian dan penelitian penulis, baik dari segi gaya maupun komponen perkembangan yang ingin dicapai.

Dari ketiga penelitian di atas terlihat jelas bahwa penelitian penulis berbeda dengan dua penelitian lainnya. Perbedaan pertama adalah pada jenis penelitian, pokok bahasan, dan tujuan penelitian.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Ketika melakukan penelitian, hipotesis adalah titik awal untuk menjawab pertanyaan. Dimungkinkan untuk menjelaskan hipotesis dari berbagai perspektif, termasuk secara etimologis, teoritis, statistik, dan sebagainya. Menurut premis

penelitian, anak-anak usia 5-6 di TK Jernih Ni Telege di Aceh Tengah mendapat manfaat dari penggunaan pendekatan bermain peran makro untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka.



### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Untuk penelitian ini, kami menggunakan teknik kuantitatif. Untuk mengumpulkan data yang relevan atau diperlukan untuk memahami suatu topik, studi semacam ini menggunakan desain eksperimental dengan langkah-langkah yang jelas untuk pengumpulan data.

Kami menggunakan desain pra-eksperimental sebagai strategi eksperimental kami. Hanya ada satu kelompok dalam desain pra-eksperimental, dan tidak ada kelompok kontrol yang terlibat dalam eksperimen mana pun. Konsep pra eksperimen adalah satu kelompok perlakuan dan satu tes tanpa kontrol, menurut Sutrisno Hadi. TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah menggunakan metode eksperimen dengan desain pra eksperimen karena dalam penelitian ini hanya satu kelompok yang digunakan sebagai kelas eksperimen tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding penerapan metode role playing terhadap kemampuan bahasa ekspresif siswa. anak usia 5-6 tahun.

Satu kelompok desain pretest-posttest adalah desain pra-eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini. Merancang penelitian pada satu kelompok pretest-posttest memerlukan pemberian terapi kepada kelompok tersebut dan kemudian mengamati hasil tes akhir mereka (posttest). Dalam metodologi penelitian eksperimental ini, Sugiyono memaparkan paradigma sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain *One Group Pretest Posttest Design*

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

(Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*)

Keterangan:

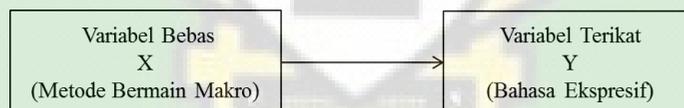
$O_1$  : Preetest (sebelum penerapan metode bermain peran makro)

X : Penerapan metode bermain peran makro

$O_2$  : Posttest (setelah penerapan metode bermain peran makro)

Tabel 3.1 menunjukkan desain sebelum dan sesudah tes untuk satu kelompok. Sebelum dan sesudah eksperimen dilakukan tes (penerapan metode macro role playing). Dampak eksperimen dievaluasi antara fase sebelum dan sesudah pengujian ( $O_1$ ) dan  $O_2$ , yang masing-masing disebut sebagai prates dan pascates ( $O_2$ ). Pendekatan bermain peran makro digunakan untuk mengajarkan keterampilan bahasa ekspresif di kelas eksperimen.

Ada dua jenis variabel dalam penelitian eksperimental: independen dan dependen. Siswa TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah usia 5-6 tahun dipelajari kemampuan bahasa ekspresifnya (variabel Y) dan penggunaan pendekatan bermain peran makro (variabel X).



Gambar 3.1 Variabel Penelitian

## B. Populasi dan Sampel Penelitian

Sebanyak 14 siswa TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah selama tahun ajaran 2020/2021 menjadi sampel penelitian. Mereka semua berada dalam kelompok usia 5 tahun B. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan atribut. Purposive sampling, atau pemilihan sampel tergantung pada tujuan penelitian, adalah metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Siswa kelompok B dari

TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah menjadi sampel penelitian ini, berjumlah 14 siswa (8 laki-laki dan 6 perempuan).

### C. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data untuk pekerjaannya. Peneliti menggunakan instrumen tersebut untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang mereka amati..<sup>16</sup>

#### 1. Lembar Observasi

Instrumen pengumpulan data di lapangan disebut lembar observasi. Daftar periksa observasi yang ditujukan untuk anak-anak akan digunakan dalam instrumen penelitian ini. Dengan menggunakan kriteria Mandas Diknas, kelompok peserta penelitian diukur sebagai berikut:

Tabel 3.1 Katagori Keberhasilan Anak Didik

Pencapaian	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0 – 25
Mulai Berkembang (MB)	26 – 50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51 – 75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	75 – 100

Sumber: Johni Dimiyati, 2016<sup>17</sup>

#### 2. Dokumentasi

Data dari perangkat pembelajaran, guru, siswa, dan infrastruktur sekolah dapat dilengkapi dengan perangkat dokumentasi.

<sup>16</sup> Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 211.

<sup>17</sup> Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 106.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan observasi partisipatif yang digunakan dalam penelitian ini karena peneliti dan guru di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah menggunakan metode bermain peran makro di kelompok B. Melalui penggunaan bermain peran makro, diharapkan informasi yang tepat dapat diperoleh. diperoleh pada perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 5-6 tahun.

Informasi yang diperoleh dari pengamatan ini akan lebih tepat, komprehensif, dan memberikan wawasan tentang jumlah signifikansi yang melekat pada setiap tindakan siswa. Lembar daftar periksa adalah alat pilihan untuk melakukan pengamatan. Sebagai contoh, perhatikan data berikut:

**Tabel 3.3 Instrumen Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun**

Variabel	Indikator	Keterangann	Kriteria			
			BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun	1. Menggunakan bahasa yang sederhana untuk menyampaikan emosi, pikiran, dan gagasan kepada anak-anak atau orang dewasa	1. Ketika anak-anak memerankan peran, mereka tidak dapat menggunakan bahasa sederhana untuk menggambarkan pikiran, emosi, dan ide mereka				
		2. Ketika anak-anak memainkan peran dalam percakapan satu sama lain, mereka belajar menggunakan kata-kata sederhana untuk menyampaikan pikiran, emosi, dan pandangan mereka.				

		3. Dengan arahan instruktur, anak-anak dapat mengkomunikasikan keinginan, emosi, dan pandangan mereka dengan kata-kata singkat sambil bermain peran dengan anak-anak lain				
		4. Ketika anak-anak melakukan bagian mereka dengan tepat, mereka dapat mengkomunikasikan pikiran, emosi, dan ide mereka dengan kata-kata pendek kepada anak-anak lain.				
	2. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya	1. Anak belum menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
		2. Anak mulai menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
		3. Anak menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenali dalam bermain peran dengan dukungan dari guru				
		4. Anak menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
	3. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai	1. Salah satunya, anak belum bisa menggunakan kata-kata yang tepat untuk menyampaikan pikiran, emosi, atau idenya				

ketika berkomunikasi	2. Ketika anak berkomunikasi setidaknya dua kata dengan pola yang tepat, mereka mampu menyampaikan pikiran dan emosinya				
	3. Sedikitnya lima kata dengan pola yang tepat diperlukan anak untuk mengungkapkan pikiran dan emosinya, meskipun masih dalam pengawasan instruktur.				
	4. Ketika anak mengomunikasikan setidaknya lima kata dengan pola yang tepat, mereka mampu menyampaikan pikiran dan emosinya				
	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana	1. Bahkan dalam istilah yang paling dasar, balita tidak dapat mengingat detail narasi yang didengarnya			
	2. Bahkan dalam mode dasar, anak mulai dapat menceritakan kembali narasi yang didengarnya				
	3. Ketiga, instruktur membantu anak itu menceritakan kembali apa yang dia pelajari dari narasi pendek yang baru saja dia dengar				
	4. Dengan metode yang sederhana dan akurat, anak-anak dapat menceritakan kembali isi cerita				

Keterangan Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak, yaitu sebagai berikut:

- ☆☆☆☆ = Berkembang Sangat Baik (4)
- ☆☆☆ = Berkembang Sesuai Harapan (3)
- ☆☆ = Mulai Berkembang (2)
- ☆ = Belum Berkembang (1)

Tabel 3.4 Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

Skor	Nilai
1	25
2	50
3	75
4	100

### E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian, analisis data adalah tahap yang paling penting karena membantu untuk meringkas temuan. Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan karakteristik orang atau kelompok dengan menggunakan angka. Uji t sisi kanan dengan ambang signifikansi 0,05 digunakan untuk menguji data penelitian. Untuk memulainya, uji-t mengharuskan data menjadi normal sebelum dapat diuji menggunakan statistik uji-t.

#### 1. Uji Normalitas

Untuk melakukan uji normalitas, memerlukan data dari populasi normal. Uji Kolmogorov-satu-sampel Smirnov digunakan untuk melakukan uji normalitas.

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Berikut ini adalah kriteria pilihan hipotesis berbasis P-Value dan signifikansi (Sig):

Ho ditolak atau data tidak berdistribusi teratur jika sig kurang dari 0,05.

data terdistribusi secara teratur jika tingkat signifikansi statistik kurang dari 0,5%, atau Ha dapat diterima.

## 2. Uji-t

Metode analisis data penelitian ini meliputi membandingkan data dari satu kelompok sampel sebelum dan sesudah perlakuan kemudian melakukan pengujian hipotesis komparatif menggunakan uji-t.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari deviasi (d) antara pengamatan awal dengan akhir
- $\sum x^2 d$  = Jumlah Kuadrat Deviasi
- N = Banyaknya subjek
- d.b = Derajat Bebas (Ditentukan Dengan n-1).

Nilai t(hitung) di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi untuk pengujian hipotesis (ttabel). Nilai (ttabel) ditentukan dengan menggunakan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan kriteria hipotesis  $dk = n-1$  untuk uji tangan kanan satu sisi, yaitu teknik ttabel:

Tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$  jika  $t$  hitung  $>$  tabel. Dari  $t$  tabel hitung, tolak  $H_0$ ; lain, terima  $H_0$ . Menurut teori yang digunakan dalam penelitian ini:

$H_0: \mu = \mu_0$  Metode bermain peran makro tidak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah.

$H_a: \mu > \mu_0$  Metode bermain peran makro berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Untuk melakukan penelitian ini, perlu melakukan perjalanan ke TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah yang terletak di Desa Ise-Ise Kec. Linge di Ise-Ise, Kab. Aceh Tengah. TK Jernih Ni Telege didirikan dengan tujuan melayani masyarakat sekitar dengan memberikan pendidikan anak usia dini bagi anak-anak masyarakat dan mengembangkan siswa yang memiliki karakter moral yang kuat, terdidik, terampil, dan mandiri.

Di TK Jernih Ni Telege di Aceh Tengah, empat pendidik melayani dalam berbagai kapasitas, termasuk perancang pelajaran, pelaksana, dan penilai kemajuan siswa. Selain itu, ia berfungsi sebagai komunikator dan administrator untuk mempromosikan manajemen pembelajaran berkualitas tinggi, itulah sebabnya sangat penting. Berikut daftar tenaga pengajar TK Ni Telege Aceh Tengah:

Tabel 4.1 Nama-nama Guru yang ada di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1	Hadijah, S.Pd	Kepala
2	Salawati	Guru
3	Siti Nurbaya	Guru
4	Patria Murni	Guru

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, instruktur TK/PAUD memegang peranan penting. Adalah tugas kita sebagai pendidik untuk memastikan bahwa siswa memiliki pengalaman belajar yang positif. Tingkatkan pemahaman

tentang peran instruktur dalam persiapan pelajaran. Dalam fungsi ini, pendidik adalah fasilitator, motivator, pengamat, contoh perilaku positif, pembawa damai, dan penjaga. (4) Sebagai pembelajar, evaluasi atau penilaian kemajuan seseorang sangat penting. Siswa tidak dapat belajar tanpa penilaian, yang menentukan kualitas hasil belajar atau sejauh mana siswa telah memenuhi tujuan belajarnya.

Di TK/PAUD, siswa merupakan bagian terpenting dari proses pembelajaran. Di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah, ada 14 remaja putra kelompok B yang ikut serta. Daftar anggota grup B tercantum di bawah ini.

Tabel 4.2 Nama-nama Murid Kelompok B

No	Inisial Murid	Jenis Kelamin
1	SA	Perempuan
2	TS	Laki-laki
3	SU	Perempuan
4	RA	Laki-laki
5	YA	Perempuan
6	FA	Laki-laki
7	FA	Perempuan
8	CN	Perempuan
9	RA	Laki-laki
10	LL	Perempuan
11	GZ	Laki-laki
12	SY	Laki-laki
13	FK	Laki-laki
14	UL	Laki-laki

Sumber: TU TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah, 2022

Sarana dan prasarana diperlukan untuk kelancaran kegiatan pendidikan di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah. Kita tidak dapat berfungsi sebagai masyarakat tanpa infrastruktur yang cukup untuk mendukung proses pendidikan. Sarana dan prasarana, di sisi lain, akan memburuk pada titik-titik tertentu sepanjang waktu. Kualitas dan kuantitas barang mengalami penurunan sejak diperoleh dari pemasok. Semua

perlengkapan, sumber daya, dan perabot yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah disebut fasilitas pendidikan.

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Anak-anak usia 5 hingga 6 tahun di TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah, mengikuti pendekatan *macro role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka. Sebagai semacam tindakan observasional, ujian didasarkan pada penanda keterampilan bahasa ekspresif berikut:

- a. Berkomunikasi dengan anak-anak dan orang dewasa dengan menggunakan kata-kata sederhana untuk mengekspresikan pikiran dan keinginan.
- b. Mempertahankan sikap ramah saat berinteraksi dengan teman atau orang dewasa lainnya.
- c. Gunakan kata-kata yang tepat untuk menyampaikan pikiran dan emosi.
- d. Cukup menceritakan kembali peristiwa cerita

Dari 0 (tidak maju) hingga 4 (persis seperti yang diharapkan), ada empat fase pengembangan untuk setiap indikator (sangat berkembang). Kemampuan bahasa ekspresif anak-anak diuji untuk menentukan apakah mereka meningkat sebelum dan sesudah berpartisipasi dalam latihan bermain peran skala besar. Inilah sebabnya mengapa perlu dilakukan uji-t untuk melihat apakah kemampuan bahasa ekspresif anak-anak berbeda di antara mereka.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan lembar observasi anak digunakan untuk mengimplementasikan metode ini. Penulis dan pendidik di

kelompok B mengandalkan strategi bermain peran makro untuk menyelesaikan pekerjaan mereka.

Menurut RPPH, kegiatan pembelajaran yang dipimpin guru akan berlangsung dari 1-7 Juni 2022. (lihat di bawah). Macro-role-playing sedang diuji pada anak-anak di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah untuk menentukan apakah itu dapat membantu mereka meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka. Sebagai bagian dari protokol proyek studi, ini dilakukan sesuai dengan RPPH..

### 3. Temuan Penelitian

Anak-anak kelompok B di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah diuji kemampuan bahasa ekspresifnya setelah mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk bermain peran makro. Bahasa ekspresif anak-anak di kelompok B dievaluasi menggunakan teknik bermain peran makro, seperti juga hasil akhirnya. Hasilnya adalah sebagai berikut:.

Tabel 4.3 Nilai Pre Test

No	Inisial Anak	Nilai Pre Test
1	SA	6
2	TS	9
3	SU	8
4	RA	6
5	YA	9
6	FA	8
7	FA	9
8	CN	6
9	RA	5
10	LL	11
11	GZ	8

12	SY	8
13	FK	9
14	UL	13

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Anak-anak di kelompok B memiliki kemampuan bahasa ekspresif yang lebih buruk sebelum kami memulai permainan peran makro. Bakat bahasa ekspresif Grup B akan diuji setelah mereka diajari metode bermain peran makro.

Tabel 4.4 Nilai Post Test

No	Inisial Anak	Nilai Post Test
1	SA	9
2	TS	11
3	SU	10
4	RA	10
5	YA	13
6	FA	12
7	FA	11
8	CN	10
9	RA	7
10	LL	14
11	GZ	11
12	SY	10
13	FK	13
14	UL	15

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Perbandingan kemampuan bahasa ekspresif siswa kelompok B di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah sebelum dan sesudah mengadopsi pendekatan bermain peran makro dimungkinkan.

Tabel 4.5 Daftar Nilai Pretest dan Posttest

No	Inisial Anak	Pre test	Post test
1	SA	6	9
2	TS	9	11
3	SU	8	10
4	RA	6	10
5	YA	9	13
6	FA	8	12
7	FA	9	11
8	CN	6	10
9	RA	5	7
10	LL	11	14
11	GZ	8	11
12	SY	8	10
13	FK	9	13
14	UL	13	15
Jumlah		115	156
Rata-rata		8,21	11,14

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Perkembangan kemampuan bahasa ekspresif sebelum dan sesudah penerapan macro role playing game menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B telah berkembang ketika strategi macro role playing diterapkan.

#### 4. Pengolahan dan Analisis Data

Kemampuan bahasa ekspresif anak-anak kelompok B telah meningkat sebagai hasil dari hasil yang diuraikan di atas. Namun, untuk membuktikan secara ilmiah bahwa “pendekatan bermain peran makro berdampak pada pengembangan kemampuan bahasa ekspresif anak 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah”,

perlu dilakukan uji hipotesis. Sesuai dengan uraian pada Bab III, berikut adalah langkah-langkah pengujian hipotesis yang kami lakukan.

**a. Analisis data *pre test***

Distribusi frekuensi hasil pre-test untuk anak adalah sebagai berikut berdasarkan data di atas:

a. Rentang kelas = data terbesar – data terkecil

$$= 13 - 5$$

$$= 8$$

b. Banyak kelas = aturan *sturges*  $1 + 3,3 \log n$

$$= 1 + 3,3 \log 14$$

$$= 4,782 \approx 5$$

c. Panjang kelas =  $\frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$

$$= \frac{8}{5}$$

$$= 1,6 \text{ dibulatkan } 2$$

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test*

Daftar Nilai	Frekuensi ( $f_i$ )	Titik Tengah ( $x_i$ )	$x_i^2$	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
5 – 6	4	5,5	30,25	22	121
7 – 8	4	7,5	56,25	30	225
9 – 10	4	9,5	90,25	38	361
11 – 12	1	11,5	132,25	11,5	132,25
13 – 14	1	13,5	182,25	13,5	182,25
	<b>14</b>			<b>115</b>	<b>1.021,5</b>

Sumber: Hasil penelitian, 2022

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x}_1 = \frac{115}{14}$$

$$\bar{x}_1 = 8,21$$

$$S_1^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{14(1.021,5) - (115)^2}{14(14-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{14.301 - 13.225}{14(13)}$$

$$S_1^2 = \frac{1.076}{182}$$

$$S_1^2 = 5,912$$

$$S_1 = 2,43$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku kemampuan bahasa ekspresif yang ditunjukkan di atas, rata-rata data awal kelas sebelum penerapan teknik permainan peran makro adalah  $(\bar{x}) = 8,21$  dan simpangan bakunya adalah 2,43.

d. Uji normalitas *pre test*

Untuk menghitung normalitas sebaran data *pre test* menggunakan rumus yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Rata-rata dan standar deviasi masing-masing adalah 2,43 dan 2,43, berdasarkan data pre-test. Rata-rata dan standar deviasi dari nilai-nilai ini akan digunakan dalam uji normalitas data untuk pengamatan pertama:

Tabel 4.7 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai *Pre test*

Nilai	Batas Kelas ( $x_i$ )	Z-Score ( $Z_i$ )	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Harapan ( $E_i$ )	Frekuensi Pengamatan ( $O_i$ )
	4,5	-1,53	0,4370			
5-6				0,179	2,506	4
	6,5	-0,70	0,2580			
7-8				0,2102	2,9428	4
	8,5	0,12	0,0478			
9-10				0,2786	3,9004	4
	10,5	0,94	0,3264			
11-12				0,1352	1,8928	1
	12,5	1,77	0,4616			
13-14				0,0336	0,4704	1
	14,5	2,59	0,4952			

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Berdasarkan hasil pada tabel 4.7, maka  $\chi^2$  adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(4 - 2,506)^2}{2,506} + \frac{(4 - 2,9428)^2}{2,9428} + \frac{(4 - 3,9004)^2}{3,9004} + \frac{(1 - 1,8928)^2}{1,8928} + \frac{(1 - 0,4704)^2}{0,4704}$$

$$\chi^2 = \frac{2,232036}{2,506} + \frac{1,117672}{2,9428} + \frac{0,009920}{3,9004} + \frac{0,797092}{1,8928} + \frac{0,280476}{0,4704}$$

$$\chi^2 = 0,891 + 0,3798 + 0,0025 + 0,4211 + 0,59625$$

$$\chi^2 = 2,29$$

Interval kelas  $k=5$ , dan taraf signifikansi 0,05 dengan derajat bebas  $(dk)=(5-3)=2$ , maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data pretest anak kelompok B TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah berdistribusi normal, mengingat  $2,29 < 5,99$ .

**b. Analisis data *post test***

Berdasarkan data di atas, berikut adalah distribusi frekuensi hasil posttest anak:

$$\begin{aligned} \text{a. Rentang kelas} &= \text{data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 15 - 7 \\ &= 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Banyak kelas} &= \text{aturan sturges } 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 14 \\ &= 4,782 \approx 5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{c. Panjang kelas} &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{8}{5} \\ &= 1,6 \text{ dibulatkan } 2 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, berikut ini adalah distribusi frekuensi untuk nilai post-test:.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Daftar Nilai	Frekuensi ( $f_i$ )	Titik Tengah ( $x_i$ )	$x_i^2$	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
7 – 8	1	7,5	56,25	7,5	56,25
9 – 10	5	9,5	90,25	47,5	451,25

11 – 12	4	11,5	132,25	46	529
13 – 14	3	13,5	182,25	40,5	546,75
15 – 16	1	15,5	240,25	15,5	240,25
	<b>14</b>			<b>157</b>	<b>1.823,5</b>

Sumber: Hasil penelitian, 2022

$$\bar{x}_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x}_1 = \frac{157}{14}$$

$$\bar{x}_1 = 11,21$$

$$S_1^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{14(1.823,5) - (157)^2}{14(14-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{25.529 - 24.649}{14(13)}$$

$$S_1^2 = \frac{8.80}{182}$$

$$S_1^2 = 4,835164$$

$$S_1 = 2,20$$

Sebagaimana terlihat pada hasil perhitungan nilai rata-rata kemampuan bahasa ekspresif dan simpangan baku di atas, rata-rata data akhir kelas setelah teknik bermain peran makro adalah = 11,21 dan simpangan bakunya adalah () = 2,20.

d. Uji normalitas *pot test*

Untuk menghitung normalitas sebaran data pos test menggunakan rumus yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Data nilai post-test memiliki rata-rata dan standar deviasi dan = 2,20. Selain itu, akan dilakukan uji normalitas data berikut untuk nilai observasi akhir berdasarkan rata-rata dan standar deviasi:

Tabel 4.7 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai *Post test*

Nilai	Batas Kelas ( $x_i$ )	Z-Score ( $Z_i$ )	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Harapan ( $E_i$ )	Frekuensi Pengamatan ( $O_i$ )
	6,5	-2,14	0,4838			
7-8				0,0931	1,3034	1
	8,5	-1,23	0,3907			
9-10				0,2652	3,7128	5
	10,5	-0,32	0,1255			
11-12				0,0969	1,3566	4
	12,5	0,59	0,2224			
13-14				0,2095	2,933	3
	14,5	1,49	0,4319			
15-16				0,0599	0,8386	1
	16,5	2,40	0,4918			

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Berdasarkan hasil pada tabel 4.7, maka  $\chi^2$  adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(1-1,3034)^2}{1,3034} + \frac{(5-3,7128)^2}{3,7128} + \frac{(4-1,3566)^2}{1,3566} + \frac{(3-2,933)^2}{2,933} + \frac{(1-0,8386)^2}{0,8386}$$

$$\chi^2 = \frac{0,0921}{1,3034} + \frac{1,6569}{3,7128} + \frac{6,9875}{1,3566} + \frac{0,0044}{2,933} + \frac{0,0260}{0,8386}$$

$$\chi^2 = 0,070 + 0,446 + 5,150 + 0,0015 + 0,0310$$

$$\chi^2 = 5,70$$

Dapat disimpulkan bahwa sebaran data postes anak kelompok B TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah berdistribusi normal karena yaitu 5,70 5,99 maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data postes anak kelompok B berdistribusi normal. didistribusikan.

Terlihat pada tabel di bawah ini bahwa penggunaan pendekatan macro role playing membantu anak usia 5-6 tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah meningkatkan kemampuan bahasa ekspresifnya setelah lulus uji kenormalan tersebut di atas:

Tabel 4.8 Langkah Pengujian Hipotesis

No	X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub>	(d)	Md ( $Md = \frac{\sum d}{N}$ )	X <sub>d</sub> (d-Md)	X <sub>d</sub> <sup>2</sup>
1	9	6	3	2,93	0,07	0,0049
2	11	9	2	2,93	-0,93	0,8649
3	10	8	2	2,93	-0,93	0,8649
4	10	6	4	2,93	1,07	1,1449
5	13	9	4	2,93	1,07	1,1449
6	12	8	4	2,93	1,07	1,1449
7	11	9	2	2,93	-0,93	0,8649
8	10	6	4	2,93	1,07	1,1449
9	7	5	2	2,93	-0,93	0,8649
10	14	11	3	2,93	0,07	0,0049
11	11	8	3	2,93	0,07	0,0049
12	10	8	2	2,93	-0,93	0,8649
13	13	9	4	2,93	1,07	1,1449

No	X <sub>2</sub>	X <sub>1</sub>	(d)	Md ( $Md = \frac{\sum d}{N}$ )	X <sub>d</sub> (d-Md)	X <sub>d</sub> <sup>2</sup>
14	15	13	2	2,93	-0,93	0,8649
			<b>∑d=41</b>			<b>∑ X<sub>d</sub><sup>2</sup>=10,93</b>

Sumber: Hasil penelitian, 2022

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{41}{14}$$

$$Md = 2,93$$

Untuk menerima atau menolak hipotesis di gunakan taraf signifikan 5% (0,05), dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika  $t_{hitung} \geq t_{table}$ , maka  $H_a$  diterima, dan tolak  $H_0$
- Jika  $t_{hitung} \leq t_{table}$ , maka  $H_a$  ditolak, dan  $H_0$  diterima

Terima  $H_a$  jika  $t_{hitung} > t_{(t-\alpha)}$  dihasilkan dengan mengambil daftar t dan membaginya dengan n-1. Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{table}$  dan tolak  $H_0$  jika memiliki nilai lain, dan tolak  $H_0$  jika ada. Dengan demikian, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{2,93}{\sqrt{\frac{10,93}{14(14-1)}}}$$

$$t = \frac{2,93}{\sqrt{\frac{10,93}{14(13)}}}$$

$$t = \frac{2,93}{\sqrt{\frac{10,93}{182}}}$$

$$t = \frac{2,93}{\sqrt{0,600}}$$

$$t = \frac{2,93}{0,245}$$

$$t = 11,96$$

Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka kemampuan bahasa ekspresif pada empat indikator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif

Klp	Rata-rata		db	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Ket	Terima $H_a$	Tolak $H_0$
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>							
B	8,21	11,21	13	0,05	11,96	1,77	$t_{hitung} > t_{tabel}$	√	-

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan hasil prosedur pengujian hipotesis. Strategi bermain peran makro digunakan di TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah, untuk memperkuat kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5 sampai 6. Uji-t, semacam pengujian hipotesis yang membandingkan thitung, memanfaatkan awal dan hasil tes akhir (post-test). harus memiliki setidaknya dua kali lebih banyak kasus uji untuk mengadopsi hipotesis  $H_a$ . Dalam perhitungan, thitung keseluruhan adalah 11,96. Untuk melihat apakah nilai persentil untuk distribusi (ttabel) berbeda secara signifikan dengan nilai thitung, derajat kebebasan (db) dikalikan dengan N-1 kemudian 13 untuk sampai pada tingkat

signifikansi (0,05). Karena nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,77 maka diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $11,96 > 1,77$ ).

Akibatnya,  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima, yang mengakibatkan perbedaan besar antara hasil pengujian awal dan akhir. Dengan cara ini, kategorinya adalah BSB (Sangat Berkembang). Agar temuan hipotesis ini benar, anak-anak di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah yang berusia 5-6 tahun harus diberikan pendekatan bermain peran makro agar kemampuan bahasa ekspresifnya meningkat.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini mengandalkan TK Ni Telege Aceh Tengah untuk datanya. Data tunggal penelitian ini berasal dari siswa di kelas eksperimen. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belajar bukanlah cara terbaik untuk meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif anak-anak, tetapi itu tidak menjelaskan alasannya.

Kemampuan bahasa ekspresif anak-anak kurang berkembang karena ketidakmampuan guru untuk menggunakan taktik pengajaran yang tepat, itulah sebabnya strategi bermain peran besar-besaran digunakan untuk membantu mereka maju.

Teknik "bermain" sesuai dengan gagasan pendidikan anak usia dini "belajar sambil melakukan" untuk tujuan pendidikan dini pada anak kecil. Perkembangan anak dapat dibantu dengan melakukan kegiatan yang mereka sukai. Kemampuan bahasa ekspresif anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan menggunakan teknik bermain peran makro.

Kemampuan bahasa ekspresif anak-anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan bermain peran makro. Kemampuan bahasa ekspresif anak ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan macro role playing sebagai hasil penelitian yang dilakukan peneliti di TK Jernih Ni Telege, Aceh Tengah, pada anak kelompok B. 8,21 dari 10 kemungkinan adalah hasil pra-tes rata-rata pada kelompok awal hingga berkembang. Sedangkan nilai keseluruhan post-test atau rata-rata post-test adalah 11,21 dalam kategori BSB (Sangat Baik Berkembang), yang merupakan hasil tertinggi.

Teknik bermain peran makro anak-anak di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka, menurut penelitian ini. Dengan menggunakan metode bermain peran makro ini, dinyatakan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak-anak dapat ditingkatkan sesuai dengan hasil pra-terapi mereka. Strategi bermain peran makro TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah terbukti berhasil mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada siswa kelompok B, menurut hasil penelitian.

Anak-anak didorong oleh orang tua mereka untuk memanfaatkan produk dan kegiatan rumah untuk memainkan peran dan prosedur keluarga, menurut pandangan Yuliani dan Sujiono. Menurut Moeslicatoen, anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan pura-pura terlibat dalam permainan yang mengandalkan imajinasi mereka, seperti menggunakan bahasa atau berpura-pura berperilaku dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata.

Menggunakan temuan pre-test, rata-rata dan standar deviasi diketahui 2,43, menurut penelitian yang dilakukan di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah pada masa

lalu. Rata-rata data post-test dan simpangan baku keduanya = 2,20. Hasilnya, nilai ujian awal (pre test) dari 8,21 meningkat menjadi 11,69 pada ujian akhir (post test) untuk anak kelompok B.

Tabel 4.10 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak *Pre test* dan *Post test*

No	Tahapan	Nilai Rata-rata
1	<i>Pre test</i>	8,21
2	<i>Post test</i>	11,69

Sumber: Hasil penelitian, 2022

Pengujian hipotesis bahwa nilai thitung (11,96) lebih dari nilai tabel (1,77), kami menemukan bahwa pendekatan bermain peran makro berdampak pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia lima hingga enam tahun di TK Jernij Ni Telege, Central Aceh. Beberapa penelitian sebelumnya, seperti Martha, telah menunjukkan bahwa bermain peran makro dapat membantu anak-anak di kelompok A2 TK Tunas Cendekia Mojokerto meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka.

Juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya, hipotesis Jean Piaget menunjukkan bahwa bermain peran makro dimulai sekitar usia satu tahun. Ketika anak-anak berpura-pura mengonsumsi pasir dalam mangkuk, mereka terlibat dalam permainan peran, menurut Piaget, karena mereka melakukan kegiatan yang tidak mungkin dilakukan dalam kehidupan nyata. Menurut Vygotsky, anak-anak dapat melewati tahap perkembangan mereka saat ini dengan terlibat dalam kegiatan bermain peran. Imajinasi adalah keterampilan yang hanya bisa dipelajari. Dalam kehidupan nyata, anak berusia tiga tahun tidak dapat menyetrिका pakaian seperti orang dewasa, tetapi ketika mereka memainkan peran ini, mereka dapat mencapai hal yang sama.

Menggunakan penelitian Nur Alim, ditunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak-anak meningkat ketika mereka diajarkan melalui metode pendidikan bermain peran. Anak-anak, menurut Lilis Madyawati, memiliki peran yang berarti untuk dimainkan dan menjadi seseorang atau sesuatu ketika mereka melakukan peran makro. Anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan pra-akademik seperti mendengarkan, menjaga target, memecahkan masalah, dan bermain damai dengan orang lain ketika mereka memiliki pertemuan sehari-hari dengan permainan peran makro (tema berdasarkan kehidupan nyata).

Metode bermain peran makro ini sangat perlu dikembangkan karena kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pemahamannya tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, keterampilan sudut pandang, dan empati melalui permainan peran yang mengalirkan pengetahuan ke dalam diri mereka. anak melalui bermain peran.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 8,21 yang menunjukkan bahwa teknik macro role playing berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif. Untuk anak-anak usia lima hingga enam tahun, TK Ni Telege, di Aceh Tengah, memberikan pengajaran dalam bahasa ekspresif. Ho ditolak, sedangkan Ha diterima.

#### **B. Saran**

Anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun dapat mengambil manfaat dari menggunakan panduan berikut, berdasarkan temuan penelitian, untuk meningkatkan bahasa ekspresif mereka:

1. Hasilnya, para pengajar TK di Jerni Ni Telege, Aceh Tengah, diharapkan dapat memodifikasi metode pengajaran mereka agar lebih sesuai dengan tahap perkembangan dan tingkat pemahaman setiap anak. Setiap kesulitan yang dihadapi anak selama pembelajaran harus ditanggapi lebih serius oleh guru agar tidak terjadi kebosanan.
2. Penting untuk memanfaatkan temuan penelitian ini untuk lebih memahami kemampuan bahasa ekspresif anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun.
3. Cara lain di luar metode bermain peran makro, yang lebih berhasil mengembangkan keterampilan anak usia dini yang berbeda, diprediksi

akan digunakan atau digabungkan oleh para peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amri. Nur Alim. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2 Oktober 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007, *tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, UU Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Desyan Retno Ari P, 2017. *Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Outbound di TK Kemala Bhayangkari Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora*. Skripsi. Semarang: UNS Pers.
- Dhieni, Nurbiana. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dimiyati, Johni. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers And Circle Time (BBCT)" (Pendekatan Sentra Dan Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Djaali, Pudji Muljono, 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Gramedia.
- Emzir. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Fizal, 2008. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Bandung: Karya Putra.
- Gontina, Rima dkk, 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak*. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No 1 (Juni 2019),

- Gunarti, Winda dkk, 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Prenada Media.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Surabaya: Kanus.
- Kemenag RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahan*, Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu.
- Khaerudin, 2012. *Penelitian Eksperimen*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Latif, Mukhtar dkk, 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, Jakarta: Kencana.
- Martha Citraningwulan DS, 2016. *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A*, Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016.
- Moeslichatoen R, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muliawan, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*, Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyani, Novi, 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa, 2016. *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, 2014. *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nirwana, 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara*, Jurnal Instruksional , Volume 1, Nomor 1, Oktober 2019.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*, Cetakan I, Jakarta: Kencana.
- Nuraini, Yuliani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.

- Nurhayati, 2016. *Penerapan Metode Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Bhakti Ibu 1 Mataram Tahun Ajaran 2016/2017*, Jurnal Skripsi. Mataram: Universitas Mataram.
- Paternsen, Sandra H dan Wittmer, Donna S. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sangadji, Etta Mamang dan Sopiha, 2010. *Metodologi Penelitian Praktis dalam Penelitian*, Yogyakarta, Andi Offside.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Soetjiningsih, 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Suhartono, 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Supardi, 2013. *Aplikasi Statistiks dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication.
- Suryan, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Susilo, Setiadi. 2016. *Pedoman Akreditasi PAUD*, Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Sutrisni, Enny dan Marisa, 2018. *Strategi Pembelajaran di Lembaga PAUD*, Tangerang Selatan: Alpha Aksara.
- Syamsuddin.dkk, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Wiyani, Novan Ardy, 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami Serta Mendidik Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.
- Yanti Sumiati, dkk, 2018. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Role Playing*”, *Pendidikan Guru PAUD*, Gelombang 2 (2018).
- Yudho Bawono, *Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah : Sebuah Kajian Pustaka*, (Diunduh Dari <http://Jurnal.Unissula.Ac.Id>. Diakses tanggal 10 Juni 2021).
- Yusrianti, 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*, (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun 2016).
- Yusuf, Syamsu dan Sugandhi, M. Nani. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Rajagrafindo Persada.







**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6688/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022  
Lamp :-  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala Sekolah TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MAYANG SARI / 160210040**  
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Darussalam Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Metode bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Juni 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,

Berlaku sampai : 14 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1468/Un.08/Kp.PIAUD/05/2022  
Lamp : 1 Lembar  
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,  
Ibu Faizatul Faridy, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Mayang Sari  
NIM : 160210040  
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun Di TK Jernih Ni Telegr Aceh Tengah  
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 25 Mei 2022  
An. Ketua Prodi PIAUD,  
Sekretaris Prodi PIAUD,

Heliati Fajriah



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**TK SWASTA JERNIH NI TELEGE**



Jln. Takengon-Blang Kejeren, kampung. Ise-Ise, Kecamatan. Linge, Kabupaten. Aceh Tengah

**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor Surat : 072/TKJT/06/2022

Kepala TK Jernih Ni Telege menerangkan bahwa:

Nama : Mayang Sari

Nim : 160210040

Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar nama tersebut telah melakukan penelitian di TK Swasta Jernih Ni Telege pada bulan Juni 2022. Kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian/pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (Skripsi) dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 5-6 Tahun di TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah.”** berdasarkan surat dari kampus nomor: B-6688/Un./08/FTK.1/TL.00/06/2022.

Demikian surat ini disampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Tengah, 23 juni 2022

Kepala Sekolah



Pradipati, S. Pd

## INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Anak :  
 Kelas :  
 Hari/Tanggal :  
 Pengamat :

### A. Petunjuk

Berilah tanda check list (√) pada kolom penilaian sesuai dengan dengan tingkat kemampuan anak pada tabel berikut.

Keterangan:

- BSB : Berkembang Sangat Baik (Skor 4)  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Skor 3)  
 MB : Mulai Berkembang (Skor 2)  
 BB : Belum Berkembang (Skor 1)

### B. Tabel Penilaian Kemampuan Bahasa Ekspresif

Variabel	Indikator	Keterangann	Kriteria			
			BB	MB	BSH	BSB
Kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun	1. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa	1. Anak belum mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak lainnya ketika bermain peran				
		2. Anak mulai mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak lainnya ketika bermain peran				
		3. Anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak lainnya ketika bermain peran atas bimbingan dari guru				
		4. Anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak lainnya ketika bermain peran dengan baik dan benar				

2. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya	1. Anak belum menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
	2. Anak mulai menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
	3. Anak menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenali dalam bermain peran dengan dukungan dari guru				
	4. Anak menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya dalam bermain peran				
3. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi	1. Anak belum mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi				
	2. Anak mulai mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi minimal 2 kata dengan pola yang benar				
	3. Anak mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi minimal 5 kata dengan pola yang benar namun masih dibimbing oleh guru				
	4. Anak mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi minimal 5 kata dengan pola yang benar				
Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana	1. Anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarnya meskipun secara sederhana				
	2. Anak mulai mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarnya meskipun secara sederhana				
	3. Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana yang telah didengarnya dengan bantuan guru				

		4. Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana dengan baik dan benar					
--	--	--	--	--	--	--	--

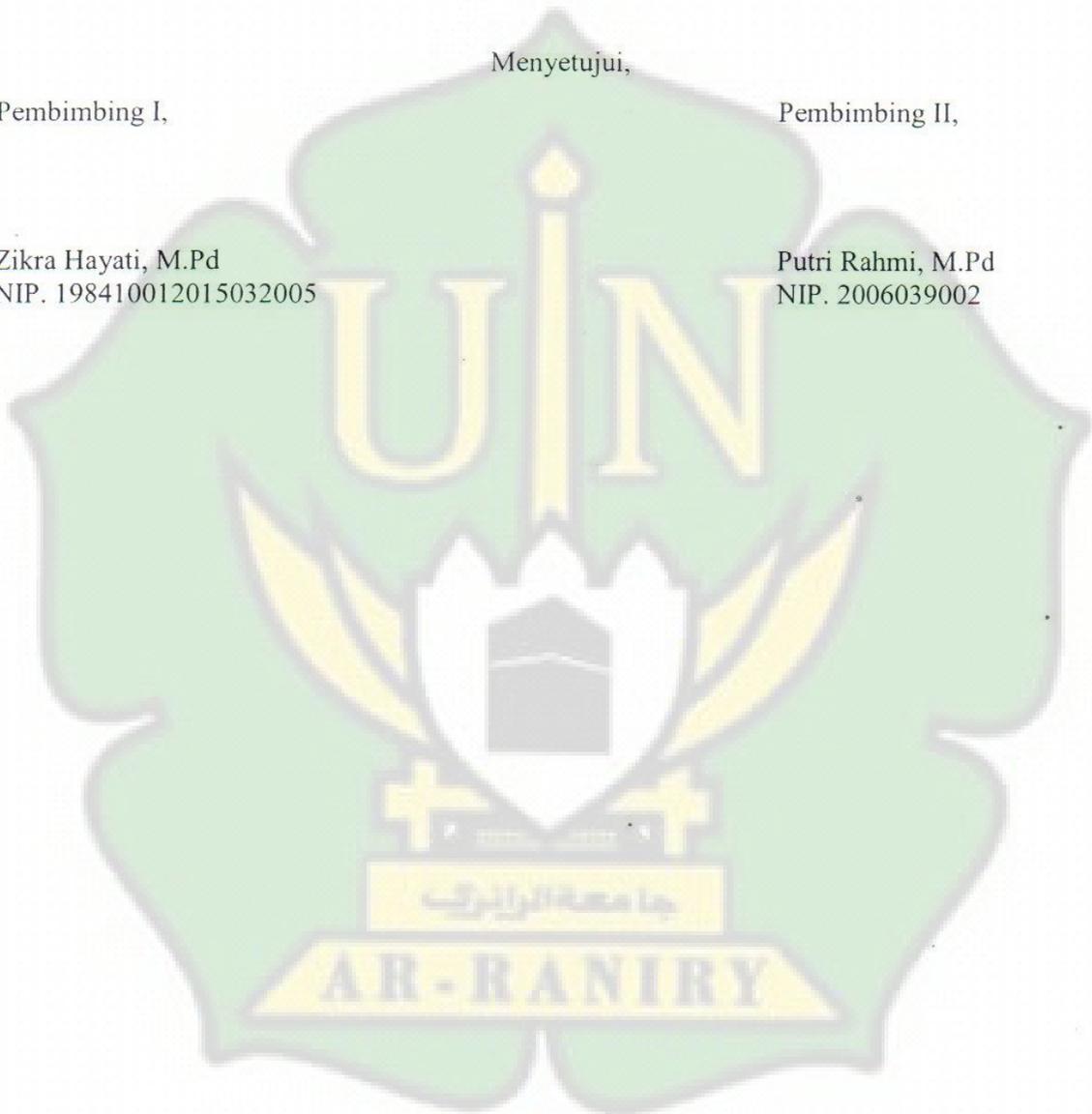
Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Zikra Hayati, M.Pd  
NIP. 198410012015032005

Putri Rahmi, M.Pd  
NIP. 2006039002



Pretest: RPPH Pertama

### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Pekerjaan/Bidang Kesehatan/Perawat

Kelompok/Usia : B/5-6Tahun

Semester/Minggu : 2/3

Hari/Tanggal : Senin/....

Model Pembelajaran : Kelompok

Pendekatan :

#### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman. .
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Perawat sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri

<b>FISIK MOTORIK</b>	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan bermain sebagai peran perawat
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran sebagai perawat
<b>SOSIAL EMOSIONAL</b>	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
<b>KOGNITIF</b>	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 mencocokkan gambar peralatan perawat sesuai dengan jumlahnya
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 mengenalkan peran apa saja yang dilakukan perawat sesuai dengan pelatan yang digunakannya
<b>BAHASA</b>	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Bermain peran sebagai perawat

	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang perawat
<b>SENI</b>	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya topi perawat

Materi dalam Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama pekerjaan bagian kesehatan "perawat"
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (putih, merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
4. Lagu "perawat"

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan perawat
3. Anak dapat mengenal perawat
4. Anak dapat menciptakan hasil karya
5. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
6. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Baju perawat, topi, buku catatan, pulpen, karton, lem dan peralatan (perawat) lainnya.

Sumber :

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi salam dan membaca doa.</li> <li>- Menanyakan kabar anak.</li> <li>- Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama</li> <li>- Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya</li> <li>- Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>- Guru memperkenalkan kelompok bermain peran</li> <li>- Guru memberitahu cara bermain dengan bahan dan peralatan perawat</li> <li>- Guru memberitahu aturan bermain</li> </ul>	30 menit

		<p>bermain perawat</p> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (tema rekreasi) dengan tema yang akan dipelajari (tema pekerjaan)</li> </ul> <p><i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari</li> <li>- Guru memperlihatkan gambar perawat</li> <li>- Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru</li> </ul> <p><b>(Mengamati)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa pekerjaan dibidang kesehatan (perawat) adalah pekerjaan yang mulia.</li> </ul>	
2. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberitahukan tema hari ini</li> <li>- Tanya jawab tentang pekerjaan perawat dan anak menyebutkan apa saja peralatan perawat</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang perawat <b>(Menanya)</b></li> <li>- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba peralatan perawat dan menceritakannya pengalamannya saat kerumah sakit <b>(Mencoba)</b></li> <li>- Guru dan anak bernyanyi tentang perawat Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak manfaat adanya perawat) <b>(Menanya)</b></li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya</li> </ul>	60 menit

		<p><b>(Menalar/menggali informasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam peralatan perawat</li> </ul> <p><b>(Mengkomunikasikan)</b></p> <p><b>Kelompok 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mencocokkan jumlah gambar peralatan perawat sesuai dengan jumlahnya yang ada di kertas HVS</li> </ul> <p><b>Kelompok 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memainkan peran sebagai perawat dan pasien dengan menggunakan peralatan perawat</li> </ul> <p><b>Kelompok 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bermain peran dengan menggunakan peralatan perawat sebagian anak menjadi pasien yang ingin berobat.</li> </ul> <p><b>Kelompok pengaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak melakukan kegiatan berhitung mencocokkan gambar peralatan perawat sesuai dengan jumlahnya</li> <li>- Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat.</li> <li>- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.</li> </ul>	
3. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci dan membasuh tangan</li> <li>- Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>	30 menit
4. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p><b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain.</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> </ul>	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan)</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan</li> <li>- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>- Pemberian tugas kepada anak untuk menjaga kesehatan (<b>peduli terhadap dirinya</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (<b>Mandiri</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (<b>tanggung jawab</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (<b>hormat dan sopan santun</b>)</li> <li>- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan bercerita pendek</li> <li>- Berdoa</li> <li>- Salam</li> </ul>	
--	--	---	--

#### Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal perawat sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan perawat		

<b>Pengetahuan</b>	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan pekerjaan perawat dan jumlah peralatan perawat		
	Dapat mengenal peran apa saja yang dilakukan perawat sesuai dengan pelatan yang digunakannya		
<b>Keterampilan</b>	Menyajikan karya yang berkaitan dengan peralatan perawat		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan perawat		
	Menggunakan alat sederhana (pensil, lem, gunting)		

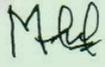
\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 15 anak

Guru Kelas,

  
(Siti Nurbaya)

Aceh Tengah, ..... Juni 2022  
Peneliti,

  
(Mayang Sari)  
NIM. 160210040

Mengetahui,  
Kepala TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah



(Mardiah, S.Pd)

Pos test: RPPH Kedua

### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Pekerjaan/Bidang Kesehatan/Apoteker  
Kelompok/Usia : B/5-6Tahun  
Semester/Minggu : 2/3  
Hari/Tanggal : Selasa/....  
Model Pembelajaran : Kelompok  
Pendekatan :

#### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 obat-obatan herbal sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang

		dilakukan anak pada saat memainkan kegiatan bermain sebagai peran apoteker
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran sebagai apoteker
<b>SOSIAL EMOSIONAL</b>	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
<b>KOGNITIF</b>	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 menarik gambar obat-obatan sesuai dengan bentuk dan warnanya
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 mengenalkan peran apa saja yang dilakukan apoteker sesuai dengan pelatan yang digunakannya
<b>BAHASA</b>	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Bermain peran sebagai apoteker
	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang apoteker

<b>SENI</b>	3.15 Mengetahui dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya meracik obat
-------------	--	--

Materi dalam Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama pekerjaan bagian kesehatan "apoteker"
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (putih, merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
4. Lagu "apoteker"

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan apoteker
3. Anak dapat mengenal pekerjaan apoteker
4. Anak dapat menciptakan hasil karya
5. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
6. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Baju apoteker, peralatan meracik obat, spidol, plastic/cobek, permen sebagai obat.

Sumber :

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi salam dan membaca doa.</li> <li>- Menanyakan kabar anak.</li> <li>- Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama</li> <li>- Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya</li> <li>- Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>- Guru memperkenalkan kelompok bermain peran</li> <li>- Guru memberitahu cara bermain dengan bahan dan peralatan apoteker</li> <li>- Guru memberitahu aturan bermain bermain apoteker</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (sub tema perawat) dengan tema yang</li> </ul>	30 menit

		<p>akan dipelajari (sub tema apoteker)</p> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari</li> <li>- Guru memperlihatkan gambar apoteker</li> <li>- Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru (<b>Mengamati</b>)</li> <li>- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa pekerjaan dibidang kesehatan (apoteker) adalah pekerjaan yang mulia.</li> </ul>	
2. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberitahukan tema hari ini</li> <li>- Tanya jawab tentang pekerjaan apoteker dan anak menyebutkan apa saja peralatan apoteker</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang apoteker (<b>Menanya</b>)</li> <li>- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba peralatan apoteker dan menceritakannya pengalamannya saat ke apotik (<b>Mencoba</b>)</li> <li>- Guru dan anak bernyanyi tentang apoteker Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak manfaat adanya apoteker) (<b>Menanya</b>)</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya (<b>Menalar/menggali informasi</b>)</li> <li>- Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam peralatan apoteker atau obat-obatan di apotik (<b>Mengkomunikasikan</b>)</li> </ul> <p><b>Kelompok 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak menarik garis gambar obat-obatan</li> </ul>	60 menit

		<p>sesuai dengan bentuk dan warnanya yang ada di kertas HVS</p> <p><b>Kelompok 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memainkan peran penjaga apotik</li> </ul> <p><b>Kelompok 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bermain peran dengan menggunakan peralatan apoteker untuk meracik obat</li> </ul> <p><b>Kelompok pengaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak melakukan kegiatan berhitung gambar obat-obatan sesuai dengan warnanya</li> <li>- Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat.</li> <li>- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.</li> </ul>	
3. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci dan membasuh tangan</li> <li>- Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>	30 menit
4. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p><b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain.</li> </ul> <p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan)</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan</li> <li>- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>- Pemberian tugas kepada anak untuk menjaga kesehatan (<b>peduli terhadap dirinya</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk</li> </ul>	30 menit

		<p>mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (<b>Mandiri</b>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (<b>tanggung jawab</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (<b>hormat dan sopan santun</b>)</li> <li>- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan bercerita pendek</li> <li>- Berdoa</li> <li>- Salam</li> </ul>	
--	--	---	--

#### Format Penilaian Harian

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
<b>Sikap Spiritual</b>	Mengenal obat-obatan sebagai ciptaan Tuhan		
<b>Sikap sosial</b>	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan apoteker		
<b>Pengetahuan</b>	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan pekerjaan apoteker dan jumlah obat yang ada di apotik		
	Dapat mengenal peran apa saja yang dilakukan apoteker sesuai dengan pelatan yang digunakannya		
<b>Keterampilan</b>	Menyajikan karya yang berkaitan dengan peralatan apoteker		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan apoteker		

	Menggunakan alat sederhana (spidol, cobek, plastik)		
--	--	--	--

\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 14 anak

Guru Kelas,

  
(Siti Nurbaya)

Aceh Tengah, ..... Juni 2022  
Peneliti,

  
(Mayang Sari)  
NIM. 160210040

..... ketahui,  
Kepala ..... Gege Aceh Tengah



جامعة الرانيري

AR-RANIRY

Treatment: RPPH Ketiga

### RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema/Sub Tema/Sub Tema Spesifik : Pekerjaan/Bidang Kesehatan/Dokter  
Kelompok/Usia : B/5-6Tahun  
Semester/Minggu : 2/3  
Hari/Tanggal : Rabu/....  
Model Pembelajaran : Kelompok  
Pendekatan :

#### A. Kompetensi Inti

No	Kompetensi Inti (KI)
1.	Menerima ajaran Agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
3.	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, merasa, meraba): mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4.	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan, melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

Progam Pengembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
NAM	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 dokter sebagai ciptaan Tuhan
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.	1.2.1 Menjaga lingkungan dan kebersihan diri
FISIK MOTORIK	2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif	2.3.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif terhadap kegiatan yang dilakukan anak pada saat

		memainkan kegiatan bermain sebagai peran dokter
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri saat melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran sebagai dokter
<b>SOSIAL EMOSIONAL</b>	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	2.6.1 Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar	2.7.1 Mampu bersikap tenang tidak mudah marah dan dapat mengontrol emosi 2.7.2 Memiliki sikap mau menunggu giliran
<b>KOGNITIF</b>	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya.	3.6.1 Mencocokkan bentuk-bentuk geometri yang bergambar peralatan dokter
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	4.6.1 mengenalkan peran apa saja yang dilakukan dokter sesuai dengan pelatan yang digunakannya
<b>BAHASA</b>	3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Bermain peran sebagai dokter

	4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuknya	4.12.1 Menyampaikan apa yang diketahui tentang dokter
<b>SENI</b>	3.15 Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya gambar dokter

Materi dalam Kegiatan:

1. Doa sebelum dan sesudah belajar
2. Nama pekerjaan bagian kesehatan "dokter"
3. Mengelompokkan berdasarkan warna (putih, merah, biru, kuning) dan jumlah bilangan (1-3)
4. Lagu "dokter"

Tujuan Pembelajaran:

1. Anak mempercayai bahwa dirinya ciptaan Tuhan
2. Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan dokter
3. Anak dapat mengenal pekerjaan dokter
4. Anak dapat menciptakan hasil karya
5. Anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
6. Anak sabar menunggu giliran.

Media : Baju dokter, baju dokter, peralatan dokter-dokteran, uang mainan, kertas ukuran kecil untuk memberikan resep dokter, permen sebagai obat.

Sumber :

Kegiatan Pembelajaran	Jam	Kegiatan Guru dan Anak	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	07.30-08.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi salam dan membaca doa.</li> <li>- Menanyakan kabar anak.</li> <li>- Guru mengajak anak untuk bersalawat bersama</li> <li>- Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya</li> <li>- Mendorong anak untuk bertanya</li> <li>- Guru memperkenalkan kelompok bermain peran</li> <li>- Guru memberitahu cara bermain dengan bahan dan peralatan</li> </ul>	30 menit

		<p>dokter</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberitahu aturan bermain bermain dokter</li> </ul> <p><i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan tema kemarin yaitu (sub tema apoteker) dengan tema yang akan dipelajari (sub tema dokter)</li> </ul> <p><i>Motivasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab antara anak dengan guru mengenai yang akan dipelajari</li> <li>- Guru memperlihatkan gambar dokter</li> <li>- Anak mengamati gambar yang diperlihatkan oleh guru</li> </ul> <p><b>(Mengamati)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberi stimulus dengan menjelaskan bahwa pekerjaan dibidang kesehatan (dokter) adalah pekerjaan yang mulia.</li> </ul>	
2. Kegiatan Inti	08.00-09.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberitahukan tema hari ini</li> <li>- Tanya jawab tentang pekerjaan dokter dan anak menyebutkan apa saja peralatan dokter</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang dokter <b>(Menanya)</b></li> <li>- Guru memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba peralatan dokter dan menceritakannya pengalamannya saat ke rumah sakit <b>(Mencoba)</b></li> <li>- Guru dan anak bernyanyi tentang dokter Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait gambar yang diamati oleh anak (guru menanyakan kepada anak</li> </ul>	60 menit

		<p>manfaat adanya dokter)</p> <p><b>(Menanya)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada anak menalar/mengali informasi tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru dan menjawabnya</li> </ul> <p><b>(Menalar/menggali informasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat menyebutkan kembali macam-macam peralatan dokter</li> </ul> <p><b>(Mengkomunikasikan)</b></p> <p><b>Kelompok 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mencocokkan bentuk geometri yang bergambarkan peralatan dokter</li> </ul> <p><b>Kelompok 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memainkan peran sebagai dokter</li> </ul> <p><b>Kelompok 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bermain peran dengan menggunakan peralatan dokter memberikan resep obat dan sebagian anak menjadi pasien</li> </ul> <p><b>Kelompok pengaman</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak melakukan kegiatan mewarnai gambar dokter</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat.</li> <li>- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.</li> </ul>	
3. Istirahat	09.30-10.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencuci dan membasuh tangan</li> <li>- Berdoa sebelum dan sesudah makan</li> <li>- Bermain bebas</li> </ul>	30 menit
4. Kegiatan Penutup	10.00-10.30	<p><b>Recalling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan mainan</li> <li>- Diskusi tentang perasaan selama melakukan kegiatan bermain.</li> </ul>	30 menit

		<p><b>Kesimpulan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>- Penguatan pengetahuan yang didapat anak (mengomunikasikan)</li> </ul> <p><b>Penanaman Nilai Karakter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- Mengajak anak bersyukur telah bermain yang menyenangkan</li> <li>- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai</li> <li>- Pemberian tugas kepada anak untuk menjaga kesehatan (<b>peduli terhadap dirinya</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain. (<b>Mandiri</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (<b>tanggung jawab</b>)</li> <li>- Tanamkan kepada anak untuk membiasakan diri bersikap dan berkata dengan baik (<b>hormat dan sopan santun</b>)</li> <li>- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan materi hari ini</li> <li>- Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari</li> <li>- Kegiatan penenangan yang berupa: bernyanyi dan bercerita pendek</li> <li>- Berdoa</li> <li>- Salam</li> </ul>	
--	--	---	--

**Format Penilaian Harian**

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi yang Dicapai	Muncul *)	Belum Muncul*)
Sikap Spiritual	Mengenal dokter sebagai ciptaan Tuhan		
Sikap sosial	Mengembangkan rasa ingin tahu anak tentang pekerjaan dokter		
Pengetahuan	Mengenal kosa kata yang berkaitan dengan pekerjaan dokter		
	Dapat mengenal peran apa saja yang dilakukan dokter sesuai dengan pelatan yang digunakannya		
Keterampilan	Menyajikan karya yang berkaitan dengan dokter		
	Mengucapkan kosa kata yang berkaitan dengan dokter		
	Menggunakan alat sederhana (permen, uang, peralatan dokter)		

\*) Catatlah nama anak yang masuk dalam kriteria ini

Jumlah peserta didik = 14 anak

Guru Kelas,

  
(Siti Nurbaya)

Aceh Tengah, .....<sup>20</sup> Juni .....2022  
Peneliti,

  
(Mayang Sari)  
NIM. 160210040

Mengetahui,

Kepala TK Jernih Ni Telege Aceh Tengah



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

### PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK 5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE ACEH TENGAH

Nama Sekolah : TK jernih ni telege Aceh tengah  
Kelompok/ Semester : B/ I (Satu)  
Kurikulum Acuan : K-13  
Penulis : Mayang sari  
Nama Validator : faizatul faridy, M. pd  
Pekerjaan Validator : Dosen

---

#### A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

#### B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I	<b>FORMAT:</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. <input checked="" type="radio"/> Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. <input checked="" type="radio"/> Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. <input checked="" type="radio"/> Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama

	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II	<b>BAHASA:</b>	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	<b>KONTEN SUBSTANSI:</b>	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

### C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik

3. Baik

4. Baik Sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu*

**D. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh..... 2022

Validator

جامعه الزاوية

AR-RANIRI

Faizatul Faridy, M. pd

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE ACEH TENGAH**

Kelompok : Kelompok B (5-6 Tahun)  
Pengamat : Mayang Sari

Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan berikut.

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Keterangan:

- A. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- B. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- C. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- D. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Pertama (*Pre Test*)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	✓				✓				✓				✓				4
2		✓			✓				✓				✓				5
3	✓				✓				✓				✓				4
4	✓				✓				✓				✓				4
5		✓			✓				✓				✓				5
6		✓			✓				✓				✓				5
7		✓			✓					✓			✓				6
8	✓				✓								✓				4
9	✓				✓				✓				✓				4
10		✓				✓			✓					✓			8
11	✓					✓				✓							5
12		✓			✓				✓				✓				5
13		✓				✓			✓	✓			✓	✓			6
14			✓				✓			✓					✓		10

Keterangan:

- A. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- B. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- C. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- D. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Kedua (*Pre Test*)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		✓				✓				✓				✓			6
2		✓				✓					✓				✓		8
3		✓				✓				✓				✓			6
4		✓				✓				✓				✓			6
5			✓			✓				✓					✓		9
6		✓				✓				✓				✓			7
7		✓				✓				✓					✓		8
8		✓				✓				✓				✓			6
9		✓					✓			✓				✓			5
10			✓				✓				✓				✓		10
11		✓				✓				✓				✓			7
12		✓				✓				✓					✓		8
13			✓				✓			✓				✓			9
14				✓			✓				✓				✓		13

Keterangan:

- A. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- B. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- C. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- D. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Ketiga (*Pre Test*)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1			✓			✓				✓				✓			9
2			✓				✓					✓				✓	14
3				✓			✓				✓				✓		13
4			✓			✓				✓				✓			9
5				✓			✓				✓				✓		13
6		✓				✓						✓				✓	12
7		✓				✓						✓				✓	12
8		✓				✓				✓						✓	8
9		✓				✓				✓				✓			7
10			✓					✓				✓				✓	15
11		✓					✓			✓						✓	11
12		✓					✓			✓						✓	11
13				✓			✓				✓				✓		13
14			✓					✓				✓				✓	15

Ringe, ..... 2022  
Peneliti,



Mayang Sari  
NIM. 160210040

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK JERNIH NI TELEGE ACEH TENGAH**

Kelompok : Kelompok B (5-6 Tahun)

Pengamat : Mayang Sari

Berilah Tanda (√) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan berikut.

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Keterangan:

- E. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- F. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- G. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- H. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Pertama (*Post Test*)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1		√				√			√				√				6
2		√				√			√				√				6
3					√				√				√				5
4		√			√				√				√				5
5			√			√				√			√				9
6			√			√				√			√				7
7		√				√			√	√			√				6
8		√				√			√				√				6
9	√				√				√				√				4
10		√					√			√						√	11
11			√			√				√			√				7
12		√			√				√				√				5
13			√			√				√				√			16
14			√			√						√				√	19

Keterangan:

- A. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- B. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- C. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- D. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Kedua (*Post Test*)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1			✓				✓			✓			✓				10
2		✓					✓			✓						✓	11
3			✓				✓			✓			✓				10
4			✓			✓				✓				✓			9
5			✓			✓						✓				✓	14
6			✓			✓						✓				✓	12
7			✓			✓						✓				✓	12
8		✓					✓			✓			✓				10
9		✓				✓				✓			✓				7
10			✓			✓						✓				✓	14
11			✓				✓			✓			✓			✓	11
12			✓			✓				✓			✓				10
13			✓			✓						✓			✓		13
14			✓				✓					✓				✓	15

Keterangan:

- A. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa.
- B. Menunjukkan perilaku senang kepada teman atau orang dewasa yang dikenalnya.
- C. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi.
- D. Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pertemuan Ketiga (Post Test)

No	Aspek Pengamatan/Skor																Jlh Skor
	A				B				C				D				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1				✓			✓				✓				✓		13
2																	16
3			✓					✓				✓				✓	15
4			✓					✓				✓				✓	15
5				✓				✓				✓				✓	16
6				✓				✓				✓				✓	16
7			✓				✓					✓				✓	14
8			✓					✓				✓				✓	15
9	✓						✓			✓						✓	11
10				✓				✓				✓				✓	16
11			✓				✓					✓				✓	14
12			✓				✓					✓				✓	14
13				✓				✓				✓				✓	16
14				✓				✓				✓				✓	16

Ringe, ..... 2022  
Peneliti,



Mayang Sari  
NIM. 160210040