

## METODE *ROLE PLAY* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JAWA ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Khusnul Laely, Mella Andriana**

Dosen, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang

khusnullaely@rocketmail.com, lalamella@yahoo.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak usia 5-6 tahun melalui metode *role play* pada TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian dilakukan dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian sebanyak lima belas siswa pada kelompok B, TK Binasiswa Tahun Ajaran 2014/2015. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dengan analisis kuantitatif deskriptif untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil penelitian, penguasaan kosakata bahasa Jawa mengalami peningkatan dengan hasil kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jawa 52,5%, siklus I mencapai 66,25% dan siklus II mencapai 82,5%. Hal ini berarti bahwa metode *role play* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa di TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

**Kata Kunci:** Metode *role play*, penguasaan kosakata bahasa Jawa anak

### PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan formal sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Lembaga ini sangat penting dalam penyediaan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Anak usia ini merupakan *golden age* yang didalamnya terdapat masa peka yang datang hanya sekali. Bloom menyatakan bahwa 80 % perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia ini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa anak tinggal kelas, drop out, khususnya pada kelas rendah disebabkan anak yang bersangkutan tidak melalui pendidikan di TK (Adiningsih, 2001:35).

Menurut Anastasi (2003:43) anak mempunyai kebutuhan untuk menyatakan perasaan dan pikiran dengan berbagai macam cara menurut keinginannya sendiri. Dalam menyatakan perasaan dan pikiran atau

bereksresi itu anak menghayati berbagai macam perasaan tentang peristiwa yang dialami, diantaranya perasaan senang, perasaan puas, dan perasaan keindahan melalui kosakata yang dimiliki oleh anak.

Keterampilan berbicara merupakan hal paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Pada usia dini inilah anak mulai mengasah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara didukung oleh banyak sedikitnya kosakata yang dikuasai oleh anak. Mereka tidak hanya berinteraksi dan berbicara dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia saja akan tetapi juga harus mampu menangkap pembicaraan dengan bahasa ibu atau bahasa daerah. Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan berbicara untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain-main dengan kata-kata.

Biasanya mereka memiliki teman imajinatif untuk diajak berinteraksi dan berbicara. Teman imajinatif ini akan segera menghilang seiring dengan masuknya anak kedalam periode operasional konkret (Slamet, 2005: 50)

Keterampilan berkomunikasi anak TK Binasiswa lebih banyak diwarnai dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia maupun bahasa Jawa Ngoko (kasar), hal ini menjadi sebuah catatan tersendiri dan mendorong pendidik agar anak-anak sekolah TK Binasiswa mampu menggunakan kosakata bahasa Jawa Halus (kromo) dalam berinteraksi. Hal ini sesuai dengan fungsi bahasa Jawa menurut Supartinah (2010:24) bahwa bahasa Jawa adalah bahasa budaya yang berfungsi komunikatif, sopan santun, agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama dengan nilai-nilai luhur.

*Role play* adalah permainan yang dilakukan dengan memainkan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu disekitar anak. *Role play* merupakan suatu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Mulyasa, 2012:1). *Role play* menekankan kenyataan dimana peristiwa diikutsertakan dalam permainan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Sabri, 2007:3). Dengan demikian *Role play* sangat berarti dalam suatu proses pembelajaran, hal ini dikarenakan *role play* dapat meningkatkan kemampuan berbicara khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Jawa.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dipaparkan di atas, fokus dalam penelitian ini dibatasi pada metode *Role Play* sebagai upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak usia 5-6 tahun.

Rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah cara menggunakan metode role play untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa anak TK usia 5-6 tahun?
2. Apakah penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat meningkat setelah menggunakan metode role play pada anak TK usia 5-6 tahun?

#### **Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa Anak**

Kosakata adalah suatu ejaan kata yang merupakan susunan berbahasa kita pakai dalam kehidupan sehari-hari (Bloomfield, 2005:2). Kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau bagian dari suatu bahasa tertentu. Hendrarti (2010: 90) menyatakan beberapa alasan mendasar mengapa peningkatan kosakata penting dimasukkan dalam pembelajaran bahasa. Pertama, bahwa perkembangan dan peningkatan kosakata setiap orang berlangsung terus menerus. Kedua, pengetahuan seseorang tentang makna sebuah kata berkaitan erat dengan seringnya orang tersebut berhadapan dengan kata tersebut. Ketiga, kata juga bisa mempunyai asosiasi dengan kata-kata lainnya. Keempat, pengetahuan tentang kosakata juga berkaitan erat dengan pengajaran struktur kalimat.

Bahasa Jawa adalah suatu bahasa daerah yang merupakan bagian dari kebudayaan nasional Indonesia, yang hidup dan tetap dipergunakan dalam masyarakat bahasa yang bersangkutan. Bahasa Jawa yang terus berkembang diperlukan penyesuaian ejaan huruf Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah sehingga perlu dilestarikan supaya tidak hilang keberadaannya. Sudjarwadi (1991:74) menjelaskan beberapa tujuan pembelajaran bahasa Jawa bagi pendidikan Anak Usia Dini yaitu sebagai berikut: (a) Siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Jawa sebagai bahasa daerah dan berkewajiban

mengembangkan serta melestraikan; (b) Siswa memahami bahasa Jawa dari segi bentuk, makna, fungsi, serta menggunakannya dengan tepat untuk bermacam-macam tujuan dan keperluan di sekolah, di rumah, dan di masyarakat dengan baik dan benar; (c) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar; (d) Siswa memiliki kemampuan bahasa Jawa yang baik dan benar untuk meningkatkan keterampilan, kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial; serta (e) Siswa dapat bersikap positif dalam tata kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kosakata bahasa Jawa pada anak adalah suatu kemampuan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa yang dimiliki anak dalam mengungkapkan perasaannya, sikap, pendapat melalui kata-kata, percakapan, dan tulisan.

Supartianah (2010: 24) menjelaskan ada beberapa fungsi bahasa Jawa diantaranya yaitu: (a) Bahasa Jawa adalah bahasa budaya disamping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang penuh dengan nilai-nilai luhur; (b) Sopan santun berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggungjawab untuk perbaikan hidup bersama; dan (c) Agar mencapai kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang, maka harus pandai menegangkan perasaan orang lain dalam pergaulan, pandai menghormati kawan maupun lawan, dan pandai menjaga tutur kata kasar, tidak kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain.berbahasa baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Tarigan, 2008: 2). Funk (dalam Ramli, 2011:6) mengemukakan bahwa kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian

seseorang. Sehingga dapat disimpulkan penguasaan kosakata sebagai syarat utama dalam kemampuan berbahasa, semakin banyak kosakata yang dikuasai anak maka semakin terampil anak dalam berbicara.

### **Metode Role Play**

*Role play* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain (Mulyana, 2002: 1). Menurut Sabri (2007: 3) *role play* adalah permainan yang menekankan kenyataan dimana peristiwa diikutsertakan dalam permainan didalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. *Role play* merupakan kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi dan kognisi (Widyatmoko dkk., 2011:1). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* adalah metode kegiatan bermain yang dapat mengungkapkan perasaan, imajinasi dan membuat anak berkemampuan sosial, dapat mengasah peningkatan penguasaan kosakata berbahasa melalui bermain pura-pura.

Erikson (dalam Depdiknas, 2004: 4) mengemukakan bahwa *role play* terbagi menjadi dua jenis *role play* yaitu *role play* makro yaitu dimana anak berperan sebagai pemainnya dan *role play* mikro dimana dalam memainkan peran melalui tokoh yang diwakili dengan benda-benda berukuran kecil. Sehingga dalam penelitian ini metode *role play* yang digunakan yaitu metode *role play* makro.

Menurut Hamalik (2008: 199) menjelaskan beberapa tujuan metode *role play* yaitu para siswa belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan, belajar melalui balikan yaitu pengamat mengomentari atau

menanggapi perilaku para pemain, dan belajar melalui pengkajian, penilaian, serta pengulangan.

Beberapa persyaratan yang dibutuhkan dalam metode *role play* (Salamah, 2012:12) yaitu diantaranya paling sedikit dua orang pemain, menentukan topik, membagi peran masing-masing, setiap pemain memahami dan menghayati perannya, mencari tempat yang ideal, mempersiapkan sarana permainan yang sederhana, membagi setting posisi masing-masing pemain, menentukan plot cerita yang didramatisasikan, memulai permainan, dan dilakukan 30 menit atau lebih secara berkelompok minimal dua kali dalam satu minggu. Adapun tahap-tahap metode *role play* menurut Shaftel (1967) diantaranya yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih partisipan atau peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, dan terakhir membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006: 16) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Proses perencanaan disesuaikan dengan tahapan metode *role play* dengan materi “Rasukan kula enggal”, “Sadayan Sosis”, “Tindak Kebun Binatang” dan “Pak Polisi” yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret tahun ajaran 2014-2015 di TK Binasiswa Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang selama empat kali pertemuan setiap siklus. Uji validitas

instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan dua *expert judgement* dengan keahlian ke-PAUD-an dan bahasa. Analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis kuantitatif deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu penelitian dikatakan berhasil apabila telah mencapai 25 % peningkatan dari kondisi semula sebelum subyek penelitiandikenai perlakuan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian dilakukan penilaian pra tindakan guna mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata bahasa Jawa. Hasil yang di dapatkan yaitu penguasaan kosakata bahasa Jawa mencapai 52,5%. Setelah dilakukan tindakan siklus 1 dengan metode *role play* yang dilakukan sebanyak 4 pertemuan dengan tema kegiatan materi “Rasukan kula enggal”, “Sadayan Sosis”, “Tindak Kebun Binatang” dan “Pak Polisi”, kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jawa menjadi 66,25% sehingga peningkatannya baru mencapai 13,75 %. Hal ini menunjukkan sudah ada peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa akan tetapi belum mencapai target yang diharapkan. Sehingga perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa dengan melakukan tindakan siklus II. Setelah dilakukan tindakan siklus II kemampuan penguasaan kosakata menjadi 82,5%. Sehingga peningkatannya meningkat dari 13,75% menjadi 30 %. Hal ini menunjukkan hasil yang diharapkan sudah memenuhi target yang ditentukan. Sehingga penelitian dihentikan hanya sampai tindakan siklus II saja.

#### PENUTUP

##### Simpulan

Penguasaan kosakata bahasa Jawa dapat ditingkatkan melalui metode *role play*. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan skor penguasaan kosakata bahas Jawa yang

diperoleh melalui metode *role play*. Data menunjukkan bahwa skor penguasaan kosakata bahasa Jawa pada pra tindakan 52,5%, akhir siklus I mencapai 66,25% , dan akhir siklus II mencapai 82,5%. Penguasaan kosakata mengalami kenaikan paling pesat terjadi pada siklus II.

Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jawa melalui metode *role play* dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih partisipan atau peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, dan terakhir membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran kepada guru, lembaga PAUD, dan peneliti diantaranya.

1. Bagi guru, dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jawa pada anak dapat menggunakan metode *role play* dengan ide yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran lebih menarik.
2. Lembaga PAUD hendaknya menyediakan sarana pembelajaran yang memadai, mendukung, dan bervariasi untuk terciptanya kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang sejenis atau mereplikasi penelitian ini hendaknya memperhatikan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penelitian ini sehingga hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, N.U. 2001. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Rineka Cipta.

Anastasi,A., dan Urbina. 2003. *Tes Psikologi (Alih Bahasa: Robertus H. Imam)*. Jakarta: Indeks

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dardjowidjojo, S. 2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Leonard, Bloomflied. 1995. *Bahasa*. Jakarta.

Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Mulyasa, E.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya

Sudjarwadi.1991. *Konggres Bahasa Jawa IV*. Jakarta.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.