

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR	12
INTISARI	14
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Kemampuan Berbicara	6
2.1.2 Metode Bermain Peran	12
2.2 Penelitian terdahulu yang relevan	20
2.3 Kerangka Pikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.3.1 Populasi	29
3.3.2 Sampel	29
3.4 Sumber Data	30

3.4.1 Data Primer	31
3.4.2 Data Sekunder	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1 Observasi/ Pengamatan	31
3.5.2 Wawancara	31
3.5.3 Dokumentasi	32
3.6 Instrumen Penelitian	32
3.7 Prosedur Penelitian	34
3.8 Uji Keabsahan Data	37
3.8.1 Uji Validitas	37
3.8.2 Uji Realibilitas	38
3.9 Uji Paired Samples T Test	38
3.10 Kategori Skala	39
3.11 Metode Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Deskripsi Data	40
4.2 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen	27
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	30
Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Kemampuan Berbicara	33
Tabel 3. 4 Siklus Kegiatan Bermain Peran	35
Tabel 3. 5 Kategori Reallibilitas Alpha Cronbach	38
Tabel 4. 1 Tabel Uji Normalitas	45
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Statistik Deskriptif	46
Tabel 4. 3 Hasil Statistik Uji Paired Samples T Test	47
Tabel 4. 4 Hasil Kolerasi Uji Paired Samples T Test	48
Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Samples T Test	48
Tabel 4. 6 Hasil Pretest dan Posttest	49
Tabel 4. 7 Hasil Gain ScoreKemampuan berbicara	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir	25
Gambar 4. 1 Grafik Rata-rata Skor Kemampuan berbicara	47
Gambar 4. 2 Grafik Skor Kemampuan berbicara Ayub	53
Gambar 4. 3 Grafik Skor Kemampuan berbicara Yori	56
Gambar 4. 4 Grafik Skor Kemampuan berbicara Aulia	57
Gambar 4. 5 Grafik Skor Kemampuan berbicara Aulia	59
Gambar 4. 6 Grafik Skor Kemampuan berbicara Auzan	61
Gambar 4. 7 Grafik Skor Kemampuan berbicara Zaki	63
Gambar 4. 8 Grafik Skor Kemampuan berbicara Kanaya	65
Gambar 4. 9 Grafik Skor Kemampuan berbicara Syaffira	67
Gambar 4. 10 Grafik Skor Kemampuan berbicara Najwa	69
Gambar 4. 11 Grafik Skor Kemampuan berbicara Narenra	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skenario Bermain Peran	81
Lampiran 2 Dokumentasi.....	84

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak di TK Mutiara Kasih. Metode bermain peran digunakan sebagai pendekatan pembelajaran baru yang melatih kemampuan berbicara dan berbicara anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif pada anak usia dini di TK Mutiara Kasih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Mutiara Kasih. Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan praktis, seperti meningkatkan pengetahuan guru dalam memperbaiki pembinaan untuk pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga menjadi pedoman bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran, serta meningkatkan kesadaran anak akan pentingnya kemampuan berbicara.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara, Anak Usia Dini, dan Bermain Peran

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of role play method on children's speaking ability at TK Mutiara Kasih. The role play method provides a new learning environment for children to practice language skills and communication through enjoyable play activities. The research was conducted using qualitative and quantitative analysis on early childhood children at TK Mutiara Kasih. The results show that the use of role play method can improve children's speaking ability at TK Mutiara Kasih. This research provides both theoretical and practical benefits, such as enhancing teachers' knowledge and improving guidance for early childhood education. Furthermore, it serves as a guideline for teachers to enhance children's communication skills through role play method and raises awareness among children regarding the importance of improving their communication abilities.

Keywords: Speaking Ability, Early Childhood, and Role Play Method

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini mengalami kemampuan yang pesat, hal ini ditandai dengan tumbuh kembangnya jumlah lembaga PAUD dengan nama yang bervariasi. Hal ini sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua betapa pentingnya pendidikan anak di usia dini yang merupakan masa emas (golden age) kemampuan anak, masa sensitifnya semua potensi yang dimiliki untuk berkembang. Untuk itu, perlu dukungan lingkungan yang kondusif bagi kemampuan potensi yang dimiliki anak. Anak membutuhkan bantuan orang lain untuk mengembangkan kemampuan fisik dan motoriknya, kemampuan kognitif, kemampuan berbicara nya serta kemampuan kemampuan lainnya, sehingga anak akan tumbuh menjadi manusia normal sebagaimana mestinya. Sebelumnya banyak peneliti yang secara mendalam mengkaji kehidupan kemampuan anak, di mana anak tidak diberi status khusus, dan tidak dianggap berbeda dengan orang dewasa sehingga dalam hal berpakaian anak diberi pakaian orang dewasa, bahkan anak ikut dipekerjakan layaknya orang dewasa.

Memberikan stimulus yang baik sejak dini merupakan dasar kemampuan bagi anak di tahap selanjutnya. Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Dalam Undang- Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan.

Melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan kemampuan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. (Suryadi, 2014:23)

Montessori dalam Hurlock mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terlambat kemampuannya. Sebagai contoh; masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terlewati maka anak akan mengalami hambatan dalam kemampuan bahasa pada periode berikutnya. (Mulyasa, 2016)

Pada awal kelahiran, anak telah berbicara. Melalui tangisan bayi mengutarakan keinginannya. Seiring dengan makin bertambahnya usia anak maka makin luas pula hubungan yang akan dijangkau oleh anak sehingga anak harus memiliki kemampuan berbicara yang baik. Ciri khas pembelajaran Pestalozzi yang menitikberatkan pembelajaran hanya pada tiga kategori pengembangan kemampuan yaitu suara, bentuk dan bilangan. Dalam kategori pengembangan suara anak harus mendapatkan stimulus dan rangsangan untuk pengembangan kosakata karena Pestalozzi beranggapan perbendaharaan kosakata anak akan menyentuh berbagai dimensi keterampilan seperti keterampilan berbicara. (Hartati, 2005).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pendidikan anak usia dini, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebuah metode

pembelajaran yang dilakukan dengan cara pembiasaan dan kegiatan bermain yang harus dimulai sejak dini melalui stimulus. Apabila ada bagian kemampuan anak yang terlewatkan, maka hal tersebut bisa memberi pengaruh terhadap kemampuan lainnya. Apalagi keterampilan berbicara sangat penting sebagai alat komunikasi maka harus distimulus dengan baik. Pada masa ini anak masih senang bermain maka rangsanglah dengan kegiatan bermain sehingga anak senang dan tidak mudah merasa bosan.

Salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung di sekolah adalah bermain peran. (Uno, 2012) menuliskan bahwa model pembelajaran bermain peran atau role playing ini dipelopori oleh George Shaftel yang memiliki asumsi bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata. Metode bermain peran juga memberikan suasana baru bagi anak didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bermain tanpa terbebani oleh tugas kemampuannya. (Moeslichatoen, 2004) menekankan bahwa “melalui kegiatan bermain peran anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan sukukata, memperluas kosa kata serta berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dan pengamatan langsung di TK Mutiara Kasih Kota Palopo, peneliti melihat dan menemukan masalah bahwa sebagian anak pada TK Mutiara Kasih masih mengalami kesulitan dalam berbicara. Beberapa anak masih mengalami kesulitan

dalam mengungkapkan bahasa seperti masih terbata-bata, malu-malu, serta beberapa anak mengalami kesulitan berbicara disebabkan kurangnya perbendaharaan kata yang mereka miliki.

Dari hasil observasi tersebut, peneliti tertarik untuk memperoleh tentang bagaimana pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di TK Mutiara Kasih. Oleh karena itu peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Peran Pada Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Mutiara Kasih”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak di TK Mutiara kasih?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk: menganalisis seberapa besar pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak di TK Mutiara Kasih.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat didalam dunia pendidikan khususnya mengenai materi hak dan kewajiban. Manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini yaitu mempunyai manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaatnya dari teoretis dan manfaat praktis (siswa, guru, dan sekolah) yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, menambah pengetahuan guru serta sebagai referensi terkait besaran pengaruh kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa didapat dalam penelitian ini bisa berguna untuk:

- a. Bagi sekolah/Taman Kanak-kanak, sebagai bahan masukan dalam memperbaiki binaan untuk mencapai tujuan pendidikan bagi anak usia dini sesuai yang diharapkan
- b. Bagi guru, sebagai pedoman untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar dengan meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran pada anak usia dini.
- c. Bagi anak, sebagai pedoman tentang pentingnya meningkatkan kemampuan berbicara.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Kemampuan Berbicara

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. (Poerwodarminto, 2007) menyatakan bahwa kemampuan yaitu mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan dan kekuatan. Pendapat lain dikemukakan juga oleh Nurhasanah bahwa mampu artinya (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan. Sehubungan dengan hal tersebut (Tuminto, 2007) menyatakan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan atau kekuatan. Berbicara adalah bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankansesuatu yang dimaksudkan. (Purwodarminto, 2007)

Bicara merupakan keterampilan mental-motorik. Berbicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dembulkan bunyi yang jelas, berbeda dan terkendali, ungkapan suara hanya merupakan bunyi artikulasi. Lebih lanjut, sebelum mereka mampu mengaitkan arti dengan bunyi yang terkendali, tidak jadi soal betapapun betulnya ucapan yang mereka keluarkan, pembicaraan mereka hanya “membeo” karena kekurangan unsur mental dari makna yang

dimaksud. (Hurlock, 2008) ngan bunyi yang dihasilkan. Meskipun demikian, tidak semua bunyi yang dibuat anak dipandang sebagai bicara. Sebelum otot syaraf untuk meni. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan. (Tarigan, 2008). Hal yang berbeda dikemukakan oleh (Arsyad & Mukti, 2001) bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kalimat-kalimat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan dan penempatan persendian (*junction*). Jika dilakukan dengan tatap muka, gerakan tangan dan mimik juga berperan.

Kemampuan berbicara merupakan indikator seluruh kemampuan anak. Karena kemampuan berbicara sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya sebab melibatkan kemampuan kognitif, sensori motor, psikologi, emosi dan lingkungan sekitar anak. Seorang anak tidak akan mampu berbicara tanpa dukungan dari lingkungannya. Mereka harus mendengar pembicaraan yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari maupun pengetahuan tentang dunia. Mereka harus belajar mengekspresikan dirinya, membagi pengalamannya dengan orang lain dan mengemukakan keinginannya. (Soetjiningsih, 2005). Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa

kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berbicara dengan orang-orang yang ada disekitarnya sehingga dapat melatih anak untuk terampil bicara. Kemampuan berbicara perlu dilatihkan kepada anak sejak dini, supaya anak dapat mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata sehingga mampu mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Anak membutuhkan reinforcement (penguat), reward (hadiah, pujian), stimulasi dan model atau contoh yang baik dari orang dewasa agar kemampuannya dalam berbicara dapat berkembang secara maksimal. Anak perlu dibiasakan untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak menjadi dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain.

2. Hakikat Berbicara

Berbicara pada hakikatnya merupakan proses berbicara, karena terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat yang lainnya. Saat berbicara memanfaatkan beberapa faktor seperti yang diungkapkan (Haryadi & Zamzami, 1996) bahwa berbicara memerlukan faktor fisik, psikologis, semantik, dan linguistik. Faktor fisik yang dimanfaatkan orang saat berbicara adalah alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa. Selain itu fisik lain yang dimanfaatkan saat berbicara adalah tangan, kepala, dan rona muka. Faktor psikologis yang dimanfaatkan salah satunya stabilitas emosi yang berpengaruh pada kualitas suara

yang dihasilkan dan juga keruntutan bahan pembicaraan. Faktor sematik berhubungan dengan makna, sedangkan faktor linguistik berhubungan dengan struktur bahasa. Dari penjabaran di atas dapat ditegaskan bahwa berbicara merupakan kegiatan berbicara secara lisan yang berisi penyampaian pesan dari sumbernya ke tempat yang lain dengan disertai gerak, mimik, dan ekspresi sesuai dengan apa yang dibicarakan oleh pembicara. Berbicara dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial untuk memberikan informasi, saling bertukar pengalaman, mengutarakan perasaan, dan mengemukakan suatu ide. Melakukan berbicara merupakan hal yang mudah jika dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah berbicara yang baik dan benar. Jika berbicara dengan baik dan benar maka pesan yang akan disampaikan dan yang diterima oleh penerima pesan akan sama dan tidak ada kesalahpahaman. Berbicara erat hubungannya dengan menyimak, karena berbicara dan menyimak merupakan suatu berbicara dua arah yang saling melengkapi. Seperti saat berbicara di kehidupan sehari-hari, dimana saat ada yang berbicara disitu juga ada yang menyimak atau sebagai pendengar. Hal ini membuktikan bahwa berbicara dan menyimak sangat erat hubungannya dalam keterampilan berbicara. Namun tidak hanya itu, keterampilan berbicara yang lain seperti membaca dan menulis juga tidak bisa terpisah satu dengan yang lain.

3. Karakteristik kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun

Hasil penelitian Loban, Hunt, dan Cazda yang dimuat dalam Ellies (Mustakim, 2005) mengemukakan tentang keterampilan berbicara anak usia 4 dan 5 tahun sebagai berikut: Suka berbicara dan umumnya berbicara kepada seseorang, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, banyak bertanya, tata bahasa akurat dan beralasan, menggunakan bahasa yang sesuai, dapat mendefinisikan dengan bahasa yang sederhana, menggunakan bahasa dengan agresi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, sangat aktif berbicara.

Selanjutnya (Dhieni, 2011) menyebutkan anak usia 4-5 tahun mempunyai karakteristik keterampilan berbicara yaitu:

- a. Kemampuan anak untuk dapat berbicara dengan baik,
- b. Melaksanakan 2-3 perintah lisan secara berurutan dengan benar,
- c. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urutan yang mudah dipahami,
- d. Menyebutkan nama, jenis kelamin dan umurnya,
- e. Menggunakan kata sambung seperti : dan, karena, tetapi,
- f. Menggunakan kata Tanya seperti bagaimana, apa, mengapa, kapan,
- g. Membandingkan dua hal,
- h. Memahami konsep timbal balik,
- i. Menyusun kalimat,
- j. Mengucapkan lebih dari tiga kalimat,
- k. Mengenali tulisan sederhana.

Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara

seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi faktor-faktor sebagai berikut:

- a. Ketepatan ucapan
- b. Penempatan tekanan nada, sendi, dan mimik yang tepat
- c. Pilihan kata
- d. Ketepatan sasaran pembicaraan aspek non kebahasaan meliputi :
- e. Sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat;
- f. Kesiapan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain;
- g. Kenyaringan suara dan kelancaran dalam berbicara;
- h. Relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu.

4. Strategi keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Adapun strategi keterampilan berbicara antara lain :

- a. Berbicara terpimpin meliputi frase dan kalimat, dialog, dan pembacaan puisi.
- b. Berbicara semi-terpimpin meliputi reproduksi cerita, cerita berantai, menyusun kalimat dalam sebuah pembicaraan, melaporkan isi bacaan secara lisan.
- c. Berbicara bebas meliputi diskusi, drama, wawancara, berpidato, dan bermain peran.

Dimana strategi atau metode yang digunakan peneliti dalam meningkatkan

keterampilan berbicara anak melalui berbicara bebas menggunakan metode bermain peran.

2.1.2 Metode Bermain Peran

1. Pengertian metode bermain peran

Metode yaitu suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dengan melakukan suatu aktivitas yang terencana. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar. (Hasiban, 2012) Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang di tempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadisasaran ilmu yang akan di capai. (Sanjaya, 2008) mengemukakan metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang di susun tercapai secara optimal. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara untuk mencapai sasaran tujuan agar suatu kegiatan terutama kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura- pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang yang dalam dunia nyata tidak dilakukan (Moeslichaton, 2004: 38). Bermain peran (*Role Playing*) adalah merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pengajaran berdasarkan pada

kegiatan sera ekspresi siswa dalam mengeluarkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. (Nurhasanah & Atep Sujana, 2016)

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau bermain drama sangat penting untuk kemampuan kognisi, sosial dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berimajinasi. Kemampuan ini akan berkembang bila anak mendapat stimulasi secara tepat (Mutiah, 2010). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara yang terencana untuk mencapai suatu tujuan dengan daya imajinasi atau khayal anak yang sangat penting untuk kemampuan anak.

Kegiatan bermain peran ini sangat bermanfaat bagi anak karena dapat menuangkan berbagai ide pikiran yang dimiliki anak sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan yang kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak mendapatkan pengalaman yang akan mengantarkan anak memperoleh suatu pengetahuan yang di butuhkan anak bagi kehidupannya di kemudian hari. Kegiatan bermain peran ini berfokus pada tokoh-tokoh yang di perankan anak seakan menjadi tokoh tersebut yang sesungguhnya. Anak dapat menciptakan situasi khayalan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai peran objek tersebut. Bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik. Banyak ahli

meneliti dan memberi perhatian terhadap aktivitas anak ini dan menghasilkan teori yang menjadi dasar keilmuan bagi kajian bermain peran. (Jhon, 2000). Kegiatan bermain peran dalam hal ini setiap anak dapat berpura-pura menjadi aktor, pengamat dengan melakukan dialog-dialog baik dengan dirinya sendiri tau dengan orang lain, sehingga memberi informasi, gagasan, atau ide-ide mengenai suatu kegiatan atau cerita yang akan di perankan. (Yaumi & Ibrahim, 2013). Bermain peran menurut Vygotsky terbagi menjadi dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, sedangkan bermain peran mikro adalah dimana anak menggerak-gerakan benda berukuran kecil untuk menyusun adegan, saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Keduanya memiliki fungsi yang sama hanya saja yang membedakan kalau bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemerannya sedangkan kalau mikro anak menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil.

2. Jenis bermain peran

Jenis bermain peran meliputi :

- a. Bermain peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak keterampilan pra-akademis, seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.
- b. Bermain Peran Mikro Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-

benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. (Madyawati, 2017). Menurut Erik Erikson dalam buku Mukhtar Latif ada dua jenis main peran yaitu main peran kecil (mikro) dan main peran besar (makro). Main peran kecil mengalirkan materi atau knowledge pada anak melalui alat main yang berukuran kecil anak sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran. Sentra main peran besar adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan knowledge pada anak. Adapun jenis kegiatan bermain peran di TK adalah bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur dan sebagainya. (Dhieni, 2011). Dari dua jenis bermain peran, pertama bermain peran Makro ialah anak melakukan sendiri peran apa yang ia perankan seperti menjadi dokter, tukang pos, dan sebagainya sedangkan bermain peran Mikro ialah anak menggunakan benda untuk memerankan perannya seperti menggunakan pensil sebagai orang-orangan dan kotak pensil sebagai mobilmobilan dan lain-lain.

3. Tujuan bermain peran

Tujuan dari penerapan metode bermain peran(role play) bagi anak didik ialah sebagai berikut: (Yaumi & Ibrahim, 2013)

- a. Memerankan berbagai karakter yang berbeda-beda dan menyesuaikan

dengan ide atau jalannya cerita yang diperankan

- b. Menyelidiki isu-isu yang bersifat kompleks dalam kehidupan sosial di masyarakat
- c. Melakukan asimilasi terhadap informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber-sumber yang tersedia
- d. Menerapkan apa yang telah diperoleh melalui proses asimilasi kedalam situasi yang nyata atau sebenarnya.
- e. Mengembangkan berbagai informasi yang diperoleh melalui proses akomodasi dalam bentuk invenoasi atau improvisasi.
- f. Membantu kemampuan fantasi
- g. Menciptakan suasana yang menyenangkan
- h. Mencapai kemampuan berbicara secara spontan
- i. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
- j. Membangun sikap positif
- k. Menumbuhkan sikap afektif melalui penghayatan isi cerita
- l. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

4. Manfaat bermain peran

Dunia anak adalah dunia bermain karena dengan bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan, kreativitas dan imajinasinya. Dengan bermain anak dapat merasakan hidup positif, berbagi dengan temannya dan dapat menuangkan berbagai ide kreatifnya. Dengan bermain peran anak dapat mengetahui bagaimana posisinya di kalangan teman sebayanya, anak dapat melakukan kegiatan fisik, dan mengembangkan peran suatu tokoh. Manfaat

bermain peran lainnya yaitu membantu penyesuaian diri anak, dengan memerankan berbagai tokoh anak belajar tentang aturan dan perilaku yang bisa diterima oleh orang lain dan anak tentu dapat menilai seberapa penting mereka dianggap dalam suatu hubungan sosial dengan lawan mainnya. Bereksperimen dengan berbagai peran dapat membantu anak menemukan bagian dirinya yang “tidur” dan belum terungkap. Konselor dapat mendorong anak untuk memperluas kualitas yang muncul dengan ikut bermain bersama anak dalam peran yang mendukung munculnya perilaku seperti kepemimpinan, persahabatan, memberi pertolongan, memecahkan masalah, kerjasama, dan kolaborasi. (Rahmalina, 2017). Konselor dapat memainkan peran sebagai korban yang tidak berdaya, teman yang ‘kacau’ atau orang dewasa yang pelupa, untuk lebih mempertajam kontras antara perilaku anak dan konselor yang ikut bermain. Selanjutnya, konselor dapat memperkuat kualitas yang diperlihatkan anak. Sebagai contoh, jika anak bersikap membantu, dalam permainan peran, konselor dapat mengatakan ‘kamu benar-benar pintar menolong. Saya tidak akan bisa melakukan hal itu jika saya tidak mendapat bantuan dari kamu’. Ini mempertegas kemampuan anak untuk membantu.

5. Tahap dan langkah-langkah bermain peran

Menurut (Dhieni, 2011) berikut ini adalah beberapa langkah- langkah menyelenggarakan metode bermain peran yaitu:

- a. Guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- b. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila

kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.

- c. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
- d. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirian memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- e. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- g. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- h. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
- i. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Sedangkan menurut (Sanjaya, 2010) berikut ini adalah beberapa langkah-langkah menyelenggarakan metode bermain peran yaitu:

- a. Tahap persiapan atau perencanaan
 - 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
 - 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
 - 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan

yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- 2) Para anak lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan

c. Tahap penutup

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar anak dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- 2) Merumuskan kesimpulan

Dari pendapat di atas bahwa langkah-langkah metode bermain peran dapat memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, anak dapat memberikan tanggapan terhadap peran yang dimainkan masing-masing dan anak dapat membuat kesimpulan terhadap penampilan perannya masing-masing.

2.2 Penelitian terdahulu yang relevan

Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai bahan perbandingan dan acuan, selain itu untuk dapat menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini.

1. (Ramadhani, 2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk Pre-Eksperiment. Populasi penelitian adalah seluruh anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang berjumlah 105 orang anak dan teknik pengambilan sampelnya yaitu purposive sampling, yaitu anak-anak kelompok B yang berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan uji beda (t-test). Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh pretest rata-rata adalah 18 dan hasil posttest rata-rata 23.61. Dari hasil penelitian menunjukkan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5 %. Hal ini menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Persamaan penelitian adalah subjek penelitian merupakan anak usia dini, sedangkan perbedaan penelitian terletak pada tujuan peneliti menggunakan metode bermain peran, peneliti menggunakan metode bermain peran untuk menganalisis pengaruhnya terhadap tingkat kemampuan berbicara anak usia dini sedangkan (Ramadhani, 2018) menggunakan metode tersebut untuk menganalisis

pengaruhnya terhadap tingkah kemampuan anak usia dini bekerja sama.

2. (Zainna, 2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B di PAUD Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan”. Hasil penelitiannya menunjukkan Pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap penanaman rasa percaya diri anak pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan 88% dari hasil sebelumnya hanya 39% meningkat menjadi 88%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain peran secara empiris telah mengembangkan rasa percaya diri anak usia dini. Persamaan penelitian sama-sama memiliki tujuan penelitian mengenai pengaruh bermain peran untuk anak usia dini. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada sasaran idenya, peneliti bertujuan untuk meningkatkan berbicara anak usia dini sedangkan penelitian (Zainna, 2019) untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.
3. (Agustin, 2022) dengan judul penelitian “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Self Esteem Anak Usia Dini Di Tkit 1 Qurrota A'yun Ponorogo”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah menggunakan teknik observasi dan wawancara. Waktu penelitian selama satu bulan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik Milles Hiberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan dari penelitian. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan. Adapun hasil penelitian ini adalah implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan self esteem anak usia dini di TKIT 1 Qurrota A'yun Ponorogo di kelompok B yaitu bermain peran dengan tema pekerjaan, bermain peran ketika jam bermain bebas dan adanya kegiatan pasar mini yang mana menambah banyak manfaat terutama menambah interaksi anak sehingga anak mampu berpandangan positif tentang dirinya sendiri dan mampu merasa bahwa dirinya penting, berhasil dan berharga. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi dan wawancara, sedangkan perbedaan penelitiannya adalah peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Berbicara anak usia dini dengan bermain peran sedangkan Berbicara anak usia dini dengan bermain peran sedangkan Ayu Agustin menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan *Self Esteem* anak usia dini.

4. (Lengkong, 2022) dengan judul penelitian “Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK GMIM Musafir Kleak Manado”. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dalam beberapa cara yaitu observasi dan analisis dokumen. waktu dari penelitian dilakukan selama 4 (empat) bulan. Tempat penelitian adalah dilaksanakan di TK GMIM Musafir Kleak, Manado. Itu tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus 1 adalah 68% anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sedangkan pada siklus 2, anak-anak berhasil 85%. Jika kedua siklus dibandingkan, siklus 2 lebih banyak berhasil dibandingkan

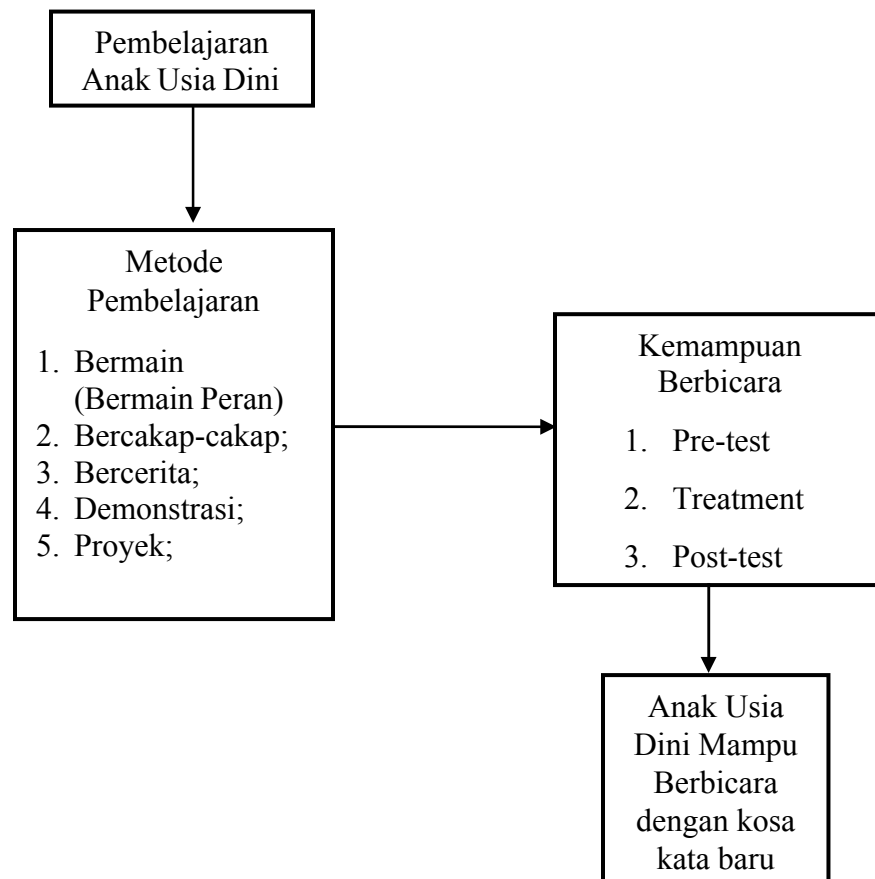
siklus 1. Melihat hasil tindakan kelas ini penelitian, dapat dikatakan bahwa metode role playing ini baik untuk dilakukan diterapkan dalam pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan berbicara dan berbahasa keterampilan. Namun, harus diperhatikan dalam pemberian role-playing alat yang dapat menarik minat anak, meskipun alat atau media tersebut adalah dalam bentuk yang paling sederhana. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, hal tersebut dapat terjadi menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dilakukan dengan baik dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok B GMIM Musafir TK Kleak. Persamaan penelitian adalah tujuan penelitian menganalisis pengaruh bermain peran dalam meningkatkan kemampuan Berbicara anak usia dini, sedangkan perbedaan penelitian adalah peneliti menganalisis pengaruh antara dua variabel sedangkan Eduard menganalisis perbandingan antar siklus metode

5. (Subarti, 2022) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Taman Kanak- Kanak Fajar Menyingsing Kabupaten Gowa” Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Unit analisisnya yaitu 15 orang anak didik kelompok B dan 1 orang guru. Tindakan yang diberikan berupa pelaksanaan metode bermain peran untuk meningkatkan

kemampuan berkomunikasi anak di taman kanak-kanak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus I sebagian besar kemampuan berbicara anak berada pada kategori masih perlu bimbingan. Pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak berada pada kategori sangat baik dimana siklus II menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada siklus I. Hal ini berarti bahwa Meningkatkan kemampuan berbicara anak di Taman Kanak- Kanak Fajar Menyingsing melalui metode bermain peran telah dapat ditingkatkan. Persamaan penelitian adalah tujuan penelitian menganalisis pengaruh bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, sedangkan perbedaan penelitian adalah peneliti menganalisis 10 sampel penelitian sedangkan Subarti menganalisis 15 sampel penelitian.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini diharapkan akan memudahkan pemahaman terkait alur dari penelitian yang dibahas secara sistematis, berikut bagan dari kerangka pikir dari penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Keterangan :

1. Pendidikan pada anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan kepada anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun di mana anak pada usia tersebut merupakan masa keemasan bagi proses kemampuan anak. Selain sebagai masa yang baik untuk kemampuan anak, masa ini juga merupakan masa rentan bagi anak-anak yang apabila penanganannya kurang tepat akan dapat merugikan anak.
2. Metode bermain peran merupakan sebuah metode di mana anak memerankan tokoh atau karakter seperti berperan menjadi seorang

dokter, guru, ibu rumah tangga, memerankan tokoh baik hati ataupun tokoh yang jahat. Melalui metode bermain peran disajikan contoh peran-peran yang dimainkan anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak mendapatkan keahlian berbicara, membangun keahlian sosial, memecahkan masalah, memahami perspektif orang lain, belajar keahlian hidup dari orang dewasa.

3. Kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan ide, pikiran, gagasan atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini dipergunakan variabel bebas dan variable tergantung, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*) : Bermain peran (*role playing*)
2. Variabel tergantung (*dependent*): Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Pada Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di Tk Mutiara Kasih” merupakan Penelitian Kuantitatif Eksperimen. Penelitian eksperimen memiliki tujuan yaitu untuk menentukan sebab serta akibat antara dua variabel. Adapun eksperimen yang terdapat dalam penelitian ini yaitu eksperimen pra-eksperimen. Desain penelitian ini terdapat pre-test atau sebelum diberi perlakuan dan hasil dari perlakuan. (Sudijono, 2015). Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen

O_1	X	O_2
Pretest	Treatment	Posttest

Sumber: (Sudijono, 2015)

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan test awal atau pre test kemudian diberi perlakuan dengan bermain peran lalu test akhir atau post tes. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu menentukan keadaan awal dan menunjukkan kondisi awal proses mengajar dan aktivitas belajar siswa.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian kuantitatif eksperimen ini dilaksanakan di TK Mutiara Kasih, yang beralamat di Perumahan BTP Bogar Blok B No. 25, kelurahan Salekoe, Kecamatan Wara Timur Kota Palopo. Pemilihan tempat ini dilaksanakan di TK tersebut karena setelah peneliti melakukan observasi peneliti menemukan masalah yaitu kurangnya kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Taman kanak-kanak berstatus swasta dan terakreditasi B ini telah berdiri sejak tahun 2013 dengan nomor SK Izin Operasional 421.9/075/DISDIK/IV/2013 dan akreditasi B. Adapun NPSN dari TK Mutiara Kasih yaitu 69849338. Saat ini TK tersebut dipimpin oleh Ritawati sebagai Kepala Sekolah. Taman kanak-kanak Mutiara Kasih memiliki tenaga pengajar sebanyak 4 orang yaitu 1 kepala sekolah dan 3 guru mata pelajaran. Taman Kanak-kanak Mutiara Kasih adalah lembaga pendidikan yang mengacu pada kurikulum merdeka dan dipadukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan kemampuan anak usia dini. Taman kanak-kanak Mutiara Kasih memiliki 3 ruang kelas yang terdiri dari ruang kelas A dan ruang kelas B ada 2 dan jumlah keseluruhan anak didik di Taman kanak-kanak Mutiara Kasih pada tahun ajaran 2022-2023 sebanyak 53 orang anak.

Taman kanak-kanak Mutiara Kasih juga memiliki 1 ruang kantor, dan 1 kamar mandi. Adapun kondisi alat permainan adalah sebagai berikut: ayunan 1 buah dengan kondisi baik, perosotan 3 buah dengan kondisi sangat baik, terowongan ulat 1 buah dengan kondisi cukup baik, rumah-rumah 1 buah dengan kondisi sangat baik, dan mandi bola 1 buah dengan kondisi yang baik.

Visi TK Mutiara Kasih adalah “Mendidik anak usia dini dengan menumbuh

kembangkan potensi dan kreativitas anak melalui program belajarsambil bermain“.

Adapun Misi dari TK Mutiara Kasih adalah:

1. Mewujudkan generasi yang beriman, berakhlak mandiri, dan berdaya saing.
2. Pelaksanaan upaya pemberdayaan peserta didik melalui tindakan terpadu pembelajaran dengan berwawasan lingkungan dan cara belajar yang menyenangkan untuk mengoptimalkan kemampuan aspek-aspek dalam diri peserta didik.

Adapun tujuan dari TK Mutiara Kasih adalah membantu anak didik untuk mengembangkan potensi baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, emosional, kemandirian, kognetik, bahasa, fisik motorik, dan siap untuk mengikuti jenjang pembelajaran pada tingkat selanjutnya.

Sedangkan jadwal kegiatan di TK Mutiara Kasih setiap hari Senin – Jumat pukul 07.30 – 12.00 WITA. Waktu tersebut merupakan pemilihan yang tepat dalam mengisi pembelajaran bagi anak usia dini serta sesuai dengan kurikulum acuan yang berlaku.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Penelitian merupakan subjek yang di dalamnya memenuhi kriteria yang telah ditentukan atau ditetapkan (Nursalam, 2008:89). Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK Mutiara Kasih.

3.3.2 Sampel

Sebelum peneliti melakukan penentuan kelas yang akan dijadikan sampel dalam penelitian maka peneliti terlebih dahulu melakukan tekni penentuan sampel

dengan menggunakan teknik purposive sampling. Penelitian eksperimen ini menggunakan sampel usia dini kelompok A pada TK Mutiara Kasih yang berusia 4-5 tahun yang terhambat berbicara.

Peneliti memilih kelompok A dikarenakan kelompok A merupakan kelompok dengan usia yang akan memasuki sekolah dasar yang kemampuan kognitifnya masih kurang yang sesuai dengan kriteria pengambilan sampel peneliti. Adapun jumlah sampel sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa Perempuan.

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel

No	Nama	L/P
1	Ayub Maulana	L
2	Andi Yori Narendra	L
3	Aulia Misha Arfah	P
4	Aurah Salfa Arafah	P
5	Muh. Fauzan Syauqia	L
6	Muh. Zafki Safaras	L
7	Kanaya Faida Azmi	P
8	Syaffira Ramadhani	P
9	Najwa Asyla	P
10	I Gede Narendra	L

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian menurut (Arikunto, 2006) adalah subjek dari mana data dapat diperoleh, yang diklasifikasikan menjadi orang atau person, tempat atau dan simbol atau place, dan symbol atau paper. Sumber data dalam penelitian ini adalah:

3.4.1 Data Primer

Data Primer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden yaitu siswa kelompok A di TK Mutiara Kasih dan Guru TK Mutiara Kasih.

3.4.2 Data Sekunder

Data Sekunder yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan melalui riset dari berbagai literatur-literatur yaitu buku-buku dan sumber dari internet yang dianggap relevan terutama dalam menunjang tinjauan teoritis terhadap penulisan penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi/ Pengamatan

Metode observasi menurut (Arikunto, 2010) adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan, antara lain kegiatan pemuatan perhatian terhadap objek atau fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan seluruh alat indra. Metode pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung pada anak kelompok A di TK dan memberikan lembar observasi

3.5.2 Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali data yang diperlukan dengan melalui tatap muka dengan responden/orang yang dianggap dapat memberikan informasi terhadap data yang dibutuhkan dalam, kegiatan penelitian (Dimiyati, 2013:68). Wawancara dilakukan setelah hasil pengamatan. Wawancara dilakukan antara penelitian dengan guru tentang kemampuan kosa kata melalui kegiatan

pembelajaran kegiatan bermain peran pada anak kelompok A di TK Mutiara Kasih.

3.5.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpulan data-data berupa gambar-gambar foto kegiatan. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Penelitian ini menggunakan gambar foto dari siklus satu ke siklus berikutnya yang digunakan untuk melengkapi dari hasil observasi

3.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi kemampuan berbicara anak usia dini. Instrumen yang digunakan disusun berdasarkan teori kemampuan berbicara dari beberapa ahli, seperti Tarigan (2008) dan Hurlock (2008), yang menyatakan bahwa kemampuan berbicara mencakup aspek kebahasaan dan non-kebahasaan.

Aspek kebahasaan meliputi:

1. Kejelasan pengucapan kata
2. Penggunaan kosakata
3. Ketepatan struktur kalimat
4. Kelancaran berbicara

Sedangkan aspek non-kebahasaan meliputi:

1. Keberanian berbicara

2. Kontak mata dan ekspresi
3. Sikap saat berbicara
4. Kemampuan merespon lawan bicara

Instrumen ini menggunakan skala penilaian (rating scale) dengan kategori sebagai berikut:

- Sangat Baik (5)
- Baik (4)
- Cukup (3)
- Kurang (2)
- Sangat Kurang (1)

Instrumen digunakan untuk mengukur kemampuan berbicara anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa metode bermain peran.

Tabel 3. 3 Tabel Instrumen Kemampuan Berbicara

No	Aspek	Indikator
1	Pengucapan	Anak mampu mengucapkan kata dengan jelas
2	Kosakata	Anak menggunakan kosakata yang sesuai
3	Struktur kalimat	Anak mampu menyusun kalimat sederhana
4	Kelancaran	Anak berbicara tanpa terbata-bata
5	Keberanian	Anak berani berbicara di depan teman
6	Ekspresi	Anak menunjukkan ekspresi saat berbicara
7	Sikap	Anak menunjukkan sikap percaya diri

No	Aspek	Indikator
8	Respon	Anak mampu merespon pertanyaan

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur rancangan penelitian eksperimental “*One Group Pretest- Posttest Design*” pada penelitian “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan berbicara Anak” adalah:

1. Kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh dari subjek yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian.
2. Kenakan T1, yaitu memberikan pretest sebelum subjek diberikan metode bermain peran berupa lembar observasi kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun yang diisi oleh guru kelas.
3. Kenakan subjek dengan X, yaitu memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu metode bermain peran sebanyak 4 kali sesi dengan durasi waktu 60 menit yang dilaksanakan dalam beberapa hari. Metode bermain peran akan dilaksanakan oleh fasilitator dan dibantu oleh guru TK Mutiara Kasih Kota Palopo.
4. Melakukan observasi dan setelah metode bermain peran dilaksanakan fasilitator dan guru yang membantu fasilitator untuk melakukan evaluasi bersama setelah pelatihan berakhir. Observasi dilakukan oleh observer yang merupakan Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Muhammadiyah Palopo.

5. Berikan T2, yaitu posttest berupa lembar observasi kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun.
6. Bandingkan T1 dengan T2 untuk menentukan seberapa banyak perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimental X

Pada tahap memberikan perlakuan, penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali sesi pertemuan. Masing-masing sesi tersebut memiliki kegiatan dan tujuan yang berbeda-beda. Berikut merupakan dari siklus kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 4 Siklus Kegiatan Bermain Peran

No	SESI	KEGIATAN	METODE	TUJUAN
1	<i>Lets Start This Day with Happily</i>	Pembukaan, pengenalan satu sama lain dan penjelasan materi bermain peran dengan menonton video.	Bercerita dan diskusi	1. saling mengenal satu sama lain sehingga akan menambah keakraban antara fasilitator dengan anak-anak memudahkan fasilitator dalam menyampaikan materi berikutnya.
2	<i>Lets Play and Action Part 1</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain	Bercerita, <i>role play</i> dan diskusi	1. Menambah kosakata anak 2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama

		peran, kemudian mereka memainkan drama “Polisi Aparatur Negara” yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.		3. Mengajarkan pada anak tentang saling memaafkan 4. Mengajarkan kepada anak untuk tidak murka dan berlebihan .
3	<i>Lets Play and Action Part 2</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain peran, kemudian mereka memainkan drama “Dokter Pekerjaan Mulia” yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.	Bercerita, role play dan diskusi	1. Menambah kosakata anak 2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar 3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu dengan yang lain 4. Mengajarkan pada anak tentang persahabatan yang baik 5. Mengajarkan kepada anak untuk bersikap jujur 6. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama
4	<i>Lets Play and Action Part 3</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain peran, kemudian	Bercerita, role play dan diskusi	1. Menambah kosakata anak 2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar 3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu

		mereka memainkan drama “Aku Koki yang Hebat” yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.		dengan yang lain 4. Melatih nada bicara anak agar sesuai dengan kalimat yang diucapkan 5. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama 6. Mengajarkan pada anak tentang sopan santun kepada orang lain 7. Mengajarkan kepada anak untuk saling berbagi dan memberi
--	--	--	--	--

3.8 Uji Keabsahan Data

Instrumen penelitian setelah disusun sebelum diujikan harus diujicobakan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh instrumen penelitian yang baik. Untuk mengetahuinya maka harus diketahui validitas dan reliabilitas.

3.8.1 Uji Validitas

Pada instrumen yang lebih bersifat psikologis, akurasi data hendaknya diperoleh dapat diprediksi dengan perhitungan validitas instrumen tersebut melalui prosedur komputasi tertentu untuk menemukan item yang layak, peneliti melakukan pengujian $r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_t}$ atau $r_{11} = \frac{V_t - V_s}{V_t}$ (Suryabrata, 2011: 56) daya beda atau daya diskriminasi item diperlukan untuk mengetahui seberapa akurat butir pertanyaan itu membedakan subjek yang lebih mampu dari subjek yang kurang mampu. Suatu alat ukur yang valid atau tepat mempunyai validitas tinggi, sedangkan alat ukur

yang kurang valid akan menghasilkan tingkat validitas yang rendah. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila diperoleh 0,3 (Azwar, 2011: 106).

Untuk menguji validitas konstruk, dalam penelitian ini digunakan pendapat ahli (*Professional judgment*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. (Suryabrata, 2011:61).

3.8.2 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas adalah instrumen yang menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu, artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien *Alpha Cronbach* dari instrument yang digunakan. Perhitungan uji reliabilitas skala dihitung dengan menggunakan analisis varian dari Hoyt (Arikunto, 2011).

Tabel 3. 5 Kategori Reallibilitas Alpha Cronbach

Koefesien Reliabilitas	Interpretasi
0,800 - 1,00	Tinggi
0,600 - 0,800	Cukup
0,400 - 0,600	Agak rendah
0,200 - 0,0400	Rendah
0,000 - 0,200	Sangat rendah

3.9 Uji Paired Samples T Test

Uji *Paired Sample T Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang

berbeda. Pada uji *Paired Samples T Test* apabila skor yang dihasilkan $< 0,5$ maka hasil uji yang dilakukan dianggap normal dan memiliki pengaruh yang positif antara skor pretest dengan skor posttest. Namun apabila skor yang dihasilkan > 0.5 maka hasil uji yang dilakukan dianggap gagal dan tidak memberikan pengaruh antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, analisis dari penelitian ini menggunakan analisis *Gain Score* yang merupakan cara analisis data dari desain eksperimen dengan mencari nilai selisih dari skorposttest dan pretest, lebih dari itu analisis gain score dipakai apabila ada interaksi/perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Pada dasarnya *Gain Score* merupakan nilai selisih nilai skor dan dapat diuji menggunakan *t-test*.

3.10 Kategori Skala

Tingkat kemampuan berbicara dapat dilihat melalui kategorisasi dengan rumus sebagai berikut:

X	Kategorisasi	Skor
1	Baik	$X > (M + 1 \text{ SD})$
2	Cukup Baik	$(M - 1 \text{ SD} \leq X \leq (M + 1 \text{ SD}))$
3	Kurang Baik	$X < (M - 1 \text{ SD})$

3.11 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Kuantitatif adalah data dalam bentuk jumlah dituangkan untuk menerangkan suatu kejelasan dari angka-angka atau memperbandingkan dari beberapa gambaran sehingga memperoleh gambaran baru, kemudian dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat atau uraian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan dideskripsikan hasil pengolahan dan pembahasan penelitian yang memperhatikan pengaruh bermain peran pada kemampuan berbicara anak usia dini. Data tentang hasil penelitian diperoleh melalui observasi langsung dan dokumentasi.

4.1.1 Deskripsi Data

Pengumpulan data penelitian ini terdiri dari beberapa tahap dan hambatan yang terjadi dalam proses pengumpulan data akan dijelaskan dibawah ini.

1. Prosedur Pengambilan Data

Prosedur rancangan penelitian eksperimental “*One Group Pretest-Posttest Design*” pada penelitian “Pengaruh Bermain Peran Pada Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di TK Mutiara Kasih” adalah:

a. Tahap Pertama : Pemilihan Subjek Penelitian

Subjek yang menjadi kelompok control dan eksperimen ini adalah subjek yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Anak usia dini yang menimba ilmu di TK Mutiara Kasih Kota Palopo;
- 2) Usia tergolong anak usia dini yaitu 4-5 tahun;
- 3) Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Selain kri dCeria di atas, peneliti meminta terhadap guru kelas untuk memilih anak yang mampu mengikuti dan bersedia untuk mengikuti beberapa tahap dalam bermain peran.

b. Tahap Kedua : Pemberian T1 (Pelaksanaan *pretest*)

Semua subjek penelitian diberikan pretest, subjek diminta untuk mengisi skala kemampuan bicara anak usia dini (4-5 tahun) dengan bantuan guru, sehingga guru TK kelas Matahari yang mengisi skala setiap subjek penelitian. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada tanggal 01 Juli 2023 yakni sehari sebelum dilakukan kegiatan bermain peran yang bertempat di ruang kelas TK Mutiara Kasih dengan jumlah kelompok eksperimen yang berjumlah 10 orang. Distribusi hasil *pretest* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

c. Tahap Ketiga : Pemberian subjek dengan X (pelaksanaan bermain peran)

Pelaksanaan perlakuan yakni bermain peran dilaksanakan pada tanggal 02 Juli s.d 05 Juli 2023 bertempat di ruang kelas TK Mutiara Kasih. Pelatihan dilakukan sebanyak 4 kali sesi dengan durasi waktu 60 menit setiap kali pertemuan, dimulai dari pukul 08.00-09.00 WITA. Peserta bermain peran berjumlah 10 anak TK Mutiara Kasih Kota Palopo. Pelatihan ini juga turut dibuka oleh salah satu guru TK Mutiara Kasih. Adapun rangkuman tahapan perlakuan bermain peran sebagai berikut:

1) Sesi I (*Lets Start This Day with Happily*)

Sesi I dimulai oleh salah satu guru TK Mutiara Kasih dengan memberikan sambutan dan membuka mulainya bermain peran. Pada sesi ini, peserta dan fasilitator diberikan kesempatan untuk memperkenalkan dirinya, sehingga akan terbentuknya *good rapport* antara fasilitator,

observer dan peserta bermain peran. Sesi ini dinamakan dengan “*Lets Start This Day with Happily*” dengan penuh keceriaan dan semangat fasilitator serta peserta bermain peran memperkenalkan dirinya masing-masing dengan menyebutkan nama, hobi, dan cita-citanya. Selain itu, pada sesi ini, observer berkesempatan untuk menyampaikan materi tentang bermain peran dengan cara bercerita dan menayangkan video tentang peran yang akan diperankan.

2) Sesi II (*Lets Play and Action Part I*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang akan peserta bermain peran gunakan selama kegiatan berlangsung seperti: kostum polisi, kostum tentara, serta borgol mainan. kostum dokter, kostum topi, stetoskop, permainan alat masak, serta borgol mainan. Akhirnya mereka memainkan peran pada semi-drama yang di narasikan oleh fasilitator. Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses bermain peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah kegiatan bermain peran berakhir, maka saatnya fasilitator memberikan reward atau hadiah kepada pemain terbaik. Hal ini bertujuan sebagai

penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya

3) Sesi III (*Lets Play and Action Part 2*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang akan peserta bermain peran gunakan selama kegiatan berlangsung seperti: kostum dokter dan stetoskop. Akhirnya mereka memainkan peran pada semi-drama yang dinarasikan oleh fasilitator.

Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses bermain peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah kegiatan bermain peran berakhir, maka saatnya fasilitator memberikan reward atau hadiah kepada pemain terbaik. Hal ini bertujuan sebagai penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya.

4) Sesi IV (*Lets Play and Action Part 3*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh

peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang akan peserta bermain peran gunakan selama kegiatan berlangsung seperti: kostum koki dan permainan alat masak. Akhirnya mereka memainkan peran pada semi-drama yang dinarasikan oleh fasilitator. Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses bermain peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah kegiatan bermain peran berakhir, maka saatnya fasilitator memberikan reward atau hadiah kepada pemain terbaik. Hal ini bertujuan sebagai penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya

d. Tahap Keempat : Pemberian T2 (pelaksanaan *posttest*)

Semua subjek diberikan *posttest*, subjek diminta untuk mengisi skala kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) dengan bantuan guru atau wali kelasnya. Oleh karena itu, guru yang mengisi setiap skala kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) untuk mewakili subjek penelitian dikarenakan anak masih belum bisa mengisi sendiri skala tersebut. Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan pada 09 Juli 2023 yakni tiga hari setelah perlakuan bermain peran. Distribusi hasil *posttest* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran

e. Tahap Kelima : Perbandingan antara T1 dengan T2

Hal ini untuk menentukan seberapa banyak perbedaan yang timbul, jika sekiranya

ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimental X. Distribusi hasil *posttest* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

2. Deskripsi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil analisis dari penelitian ini yaitu:

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah perubahan skor pada kemampuan berbicara TK Mutiara Kasih berdasarkan skala kemampuan subjek yang menjadi kelompok eksperimen. Skala disebarkan sebelum adanya perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. 1 Tabel Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.134	10	.200*	.953	10	.705
POSTTEST	.174	10	.200*	.874	10	.112

Berdasarkan hasil uji normalitas data, ditunjukkan pada Kolimogorof-Smienov dan Shapiro-Wilk, yaitu data pretest dan *posttest* memiliki nilai $p > 0,05$ yang berarti sebaran dapat dikatakan normal. Pada hasil *pretest* memiliki nilai $p = 0.134 > 0,05$ maka data hasil pretest berdistribusi normal. Kemudian data *posttest* $.174 > 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

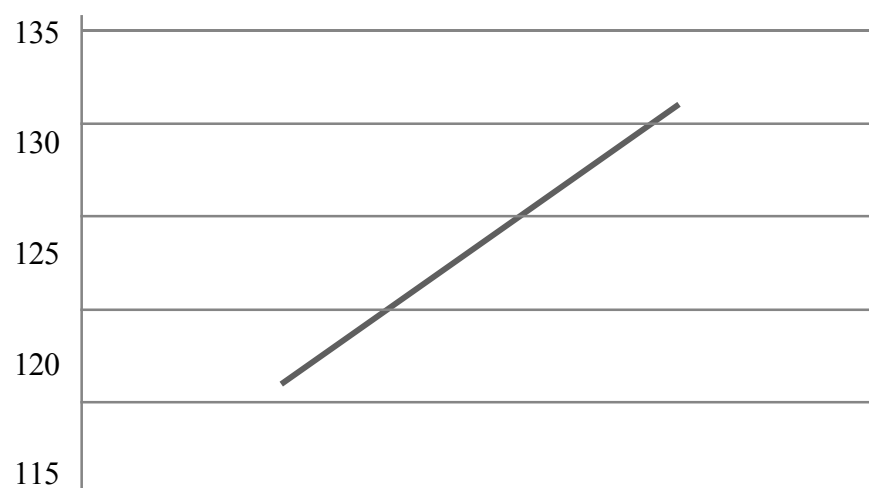
b. Hasil Uji Statistik Deskriptif

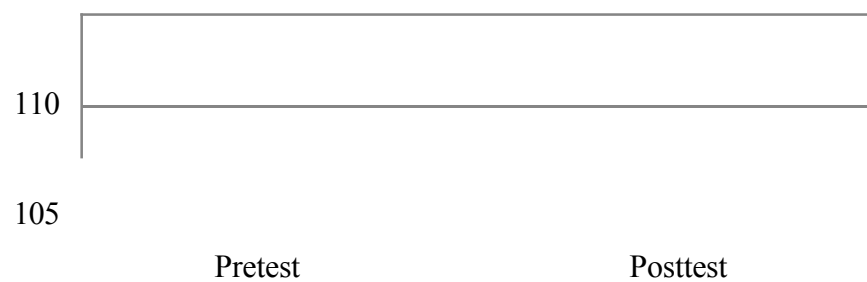
Analisa statistik deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum bahasa anak Hasil analisis dalam penelitian ini akan dipaparkan dalam tabelberikut ini:

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	10	85	133	113.70	15.399
POSTTEST	10	88	144	127.10	17.182
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean, minimum, maximum serta standart deviasi pada subjek memiliki peningkatan skor kemampuan berbicara anak usia dini, hal ini ditunjukkan dari perbedaan antara skor pretest dan posttest. Untuk lebih jelasnya akan ditunjukkan berdasarkan gambar berikut:





Gambar 4. 1 Grafik Rata-rata Skor Kemampuan berbicara

Berdasarkan hasil statistik deskriptif serta dilihat dari rata- rata skor kemampuan berbicara kelompok eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 Tahun).

c. Hasil Analisis Uji Paired-Samples T Test

Data hasil pretest dan posttest menunjukkan, bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji Paired-

Samples T Test. Analisis ini digunakan untuk membandingkan terjadi perubahan terhadap subjek eksperimen ketika sebelum dan sesudah diberikan bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun). Hal ini juga membuktikan tentang hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Hasil lengkap analisis Paired SamplesT Test dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 3 Hasil Statistik Uji Paired Samples T Test

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	113.70	10	15.399	4.870
POSTTEST	127.10	10	17.182	5.433

Berdasarkan tabel output diatas menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berbicara anak usia dini (5-6 tahun) pretest menunjukkan sebesar 113.70 dan posttest menunjukkan sebesar 127.10 dengan subjek sebanyak 10 orang. Sedangkan standart deviasi pretest adalah 15.399 dan posttest sebesar 17.182. Hasil tersebut menunjukkan terjadi perubahan nilai mean antara pretest – posttest yang berarti skor kemampuan berbicara subjek mengalami peningkatan jika dilihat dari mean yang dihasilkan.

Tabel 4. 4 Hasil Kolerasi Uji Paired Samples T Test

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEKSP & POSTTEKSP	10	.837	.003

Pada output Paired Samples Correlations menunjukkan bahwa korelasi antara pretest dan posttest sebesar 0.873 dengan nilai signifikan $p = 0.837 > 0.05$ yang berarti memiliki kolerasi antara pretest dan posttest. Selanjutnya dilakukan uji Paired Samples T Test untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada subjek yang menunjukkan adanya korelasi antara pretest-posttest.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Paired Samples T Test

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-
		Std. Deviat	Std. Erro	95% Confidence Interval of the Difference			

	Mean	Mean	Mean	Lower	Upper			tailed)
PRETEKSP – POSTTEKS P	-3.400	9.454	2.990	-20.163	-6.637	-4.482	9	.002

Pada tabel hasil pengukuran paired samples t test diatas menunjukkan $t = 4.482$ dan signifikansi $p = 0.02$ yang berarti hipotesis diterima dengan menunjukkan antara kemampuan berbicara antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 Tahun) di TK Mutiara Kasih Kota Palopo.

d. Hasil Pretest dan posttest

Hasil perolehan skor skala kemampuan berbicara anak usia dini (5-6 tahun) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 6 Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran					
Skor skala					
No	Subjek	Pretest	Tingkat Skala	Posttest	Tingkat Skala
1	Ayub Maulana	131	Baik	133	Baik
2	Andi Yori Narenra	116	Cukup baik	131	Baik

3	Aulia Misha Arfah	107	Cukup baik	113	Cukup baik
4	Aura Salfa Arfah	123	Cukup baik	129	Baik
5	Muh Auzan Syauqia	100	Cukup baik	120	Cukup baik
6	M Zakfi	126	Cukup baik	144	Baik
7	Kanaya Faida Azmi	133	Baik	143	Baik
8	Syaffira Ramadhani	101	Cukup baik	129	Baik
9	Najwa Asyla	115	Cukup baik	144	Baik
10	I Gede Narenra	85	Kurang baik	88	Cukup baik

Setelah melakukan pretest dan posttest, kemudian dilakukan tabulasi berdasarkan skor kemampuan berbicara subjek penelitian untuk dicari selisihnya atau gain score. Berikut ini hasil yang diperoleh pada tabel diatas sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Gain ScoreKemampuan berbicara

Gain Score Kemampuan berbicara		
No	Subjek	GN Pretest-Posttest
1	Ayub Maulana	2
2	Andi Yori Narenra	15
3	Aulia Misha Arfah	6
4	Aura Salfa Arfah	6
5	Muh Auzan Syauqia	20
6	M Zakfi	18

7	Kanaya Faida Azmi	10
8	Syaffira Ramadhani	25
9	Najwa Asyla	29
10	I Gede Narenra	3

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, bahwa terdapat kenaikan skor kemampuan berbicara pada saat pretest – posttest yaitu tertinggi 29 dan terendah yaitu 3. Oleh karena itu berdasarkan gain score tersebut terlihat bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi dan meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) di TK Mutiara Kasih Kota Palopo. Hal ini sesuai dengan uji signifikasi yang dilakukan sebelumnya dengan menggunakan uji Paired Samples T Test yang menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara yang signifikan antara pretest – posttest.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) di TK Mutiara Kasih Kota Palopo. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS v.2 for windows dengan metode analisis data menggunakan Paired Samples T Test dengan melihat perbandingan Berbicara pretes-posttest.

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) di TK Mutiara Kasih Kota Palopo. Hal ini berdasarkan pada permasalahan yang ada terhadap kemampuan berbicara anak usia dini disana.

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini berusia 4-5 tahun. Anak usia dini

adalah masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan kemampuan anak secara individual yang merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Kemampuan verbal berkembang sangat dini, anak-anak sudah menjadi pembicara yang terampil”.

Berdasarkan analisis uji T dengan gained score yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek yang mengikuti prosedur bermain peran. Uji T dengan gaines score pretest- posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan $t = 4.482$ dan signifikansi $p = 0.02 < 0,05$ (kesalahan toleransi 5%).

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan, bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berbicara pada anak-anak TK Mutiara Kasih Kota Palopo. Hampir seluruh subjek yang mengikuti bermain peran menunjukkan perubahan yang positif berupa peningkatan skor kemampuan berbicara.

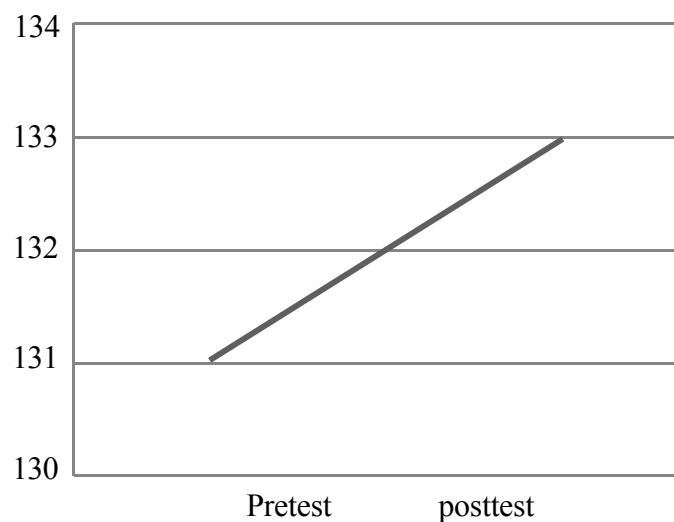
Dalam bermain peran, anak-anak diajarkan untuk melatih keberanian anak untuk berbicara kepada orang lain, mengenalkan pada anak berbagai kosakata, menuntun anak untuk berbicara dengan susunan kalimat yang tepat dan melatih daya imajinasi anak.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis masing-masing subjek kelompok eksperimen sebagai berikut:

1. Subjek Ayub Maulana

Ayub merupakan anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 4 tahun dan merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Ayub memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak Ayub adalah 131, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara Ayub meningkat menjadi 133. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara Ayub yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Subjek Ayub juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Ayub memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek Ayub dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. 2 Grafik Skor Kemampuan berbicara Ayub

Selama pelatihan berlangsung subjek Ayub sangat bersemangat setiap kali mengikuti bermain peran. Subjek Ayub selalu tersenyum dan ceria, pada saat bermain peran subjek Ayub adalah salah satu anak yang berani bertanya dan berbicara terhadap orang lain daripada teman-temannya yang lain. Meskipun subjek Ayub pada beberapa hari mengalami sakit batuk sehingga nada dan irama nya cukup tidak jelas, hal tersebut tidak menurunkan semangat subjek Ayub untuk mengikuti bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sangat baik meskipun nada saat bicara subjek Ayub masih cukup baik dikarenakan subjek Ayub sedang sakit batuk. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Ayub sudah sangat baik meskipun dalam pengungkapan saat bicara masih cukup baik dikarenakan suaranya yang sedikit habis.

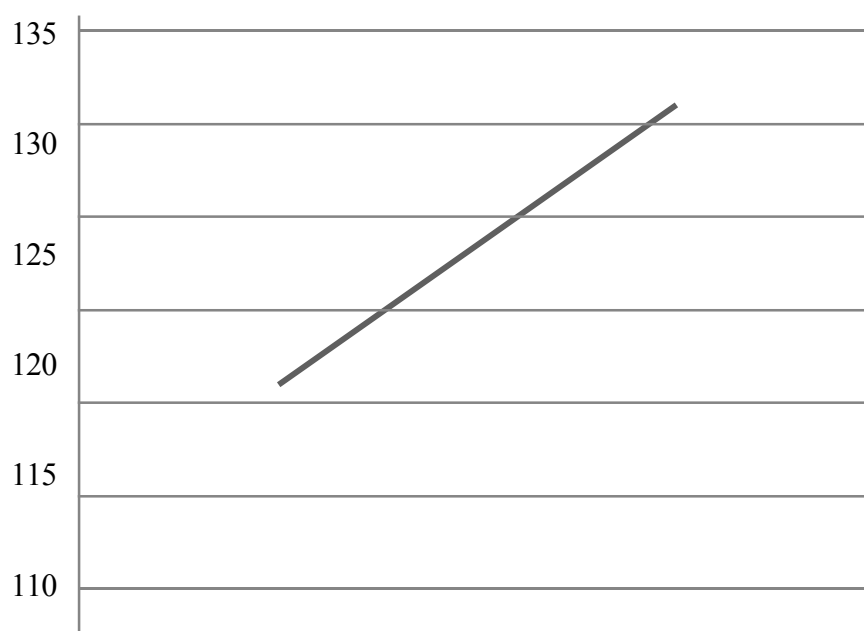
Pada hasil evaluasi setelah diberikan bermain peran., menurut guru kelas dan menurut peneliti sebagai salah satu guru Ayub menuturkan bahwa Ayub mampu melaksanakan perintah sesuai instruksi yang diberikan oleh orang lain, subjek Ayub juga sudah dapat menghubungkan beberapa huruf menjadi satu kata dengan baik. Guru subjek Ayub juga memaparkan, bahwa dalam berbicara dengan orang lain, dia mampu memberi pemahaman dan memahami ucapan lawan bicaranya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aisyah menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Ayub.

3. Subjek Andi Yori Narenra

Subjek Yori adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 5 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Yori memiliki anggotatubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak Yori adalah 116, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara Yori meningkat menjadi 131. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara Yori yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Subjek Yori juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Yori memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini 4-5 tahun) pada subjek Yori dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4. 3 Grafik Skor Kemampuan berbicara Yori

Selama pelatihan berlangsung, Subjek Yori sangat ceria dan selalu memberikan senyuman. Pada saat bermain peran, subjek Yori merupakan anak yang lebih tegas daripada teman-temannya yang lain. Hal ini ditunjukkan ketika Yori memberi nasehat dan memberi pengertian terhadap temannya yang bertengkar. Subjek Yori mengikuti setiap tahap bermain peran selama empat hari. Dalam bermain peran pun subjek Yori memiliki pemahaman yang baik dan mengikuti bermain peran dengan fokus serta aktif.

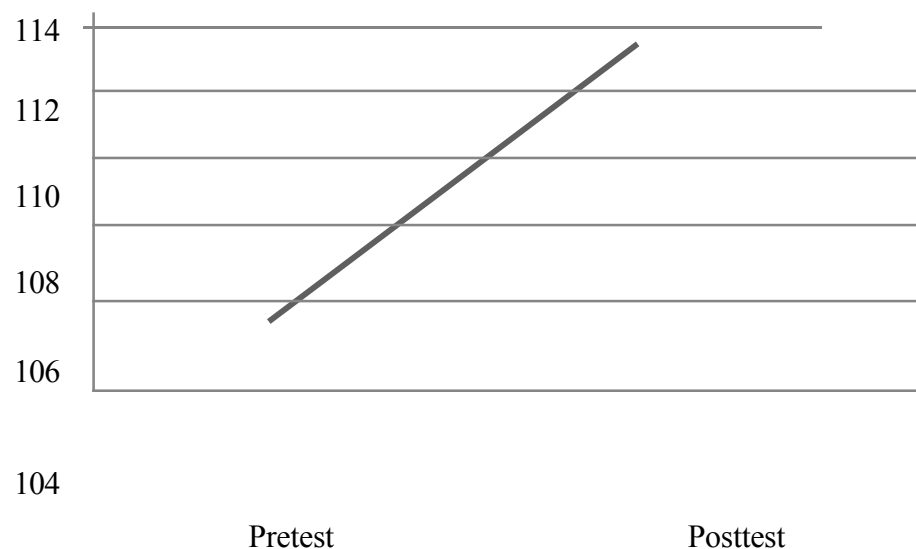
Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, nada, irama, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sangat baik. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, pengungkapan naskah bermain peran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Yori sudah sangat baik

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Yori sudah mulai berani untuk bercerita dan bertanya kepada guru serta teman-temannya, meskipun subjek Yori masih membutuhkan tuntunan guru ketika diperintahkan untuk bercerita didepan temannya. Subjek Yori pun juga sudah mengenal dan membedakan antara dan kalimat instruksi perintah atau larangan.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Yori menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Yori.

4. Subjek Aulia Misha Arfah

Subjek Aulia adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 5 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Aulia memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.



Gambar 4. 4 Grafik Skor Kemampuan berbicara Aulia

Selama pelatihan berlangsung, subjek Aulia merupakan anak yang pemalu dan pendiam, bahkan pada hari kedua dia menangis karena temannya tidak ikut bermain peran. Akan tetapi, pada akhirnya fasilitator dan teman-teman Aulia memberi pengertian kepada Aulia agar tidak menangis. Hal ini menjadikan subjek Aulia menjadi anak yang pasif dalam bermain peran karena cukup pemalu dan pendiam. Aulia juga tidak pernah bertanya serta pasrah terhadap pemilihan tokoh peran yang akan dimainkan saat bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan cukup baik meskipun nada saat bicara subjek Auliaa sangat

kecil dikarenakan subjek Aulia terkadang masih malu untuk berbicara didepan kelas.

Selain itu pada aspek nonkebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Aulia sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Aulia yang masih terus berusaha memberanikan diri untuk berbicara dalam bermain peran

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Aulia mulai berani dalam bertanya jika belum mengerti apa yang harus dilakukan. Subjek Aulia mulai berbicara dan bercerita dengan guru tanpa bertanya terlebih dahulu, selain itu subjek Aulia sudah mulai memiliki keberanian untuk bercerita dan mampu menolak ucapan orang lain ketika hal tersebut tidak sesuai dengan pendapatnya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aulia menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Aulia.

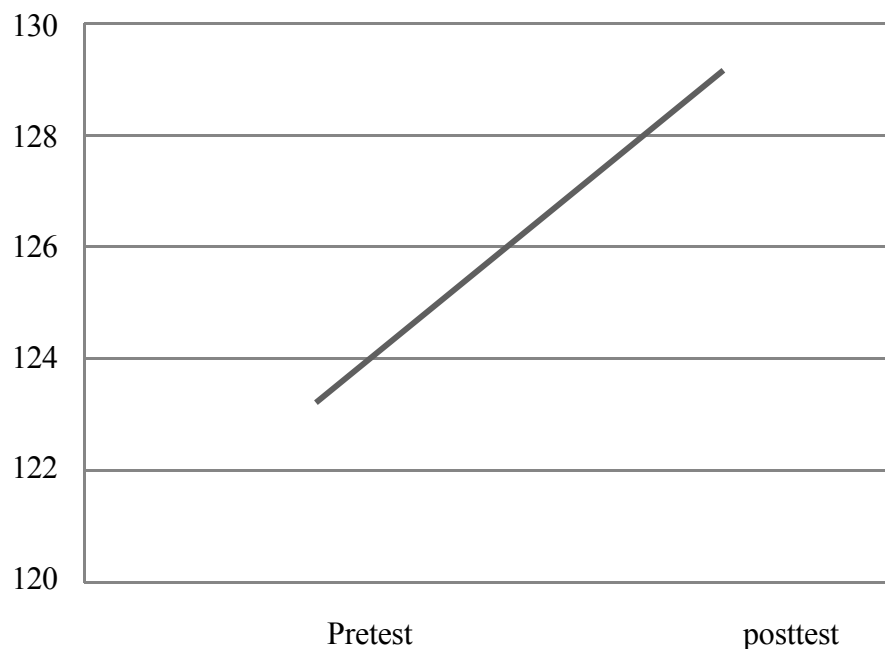
5. Subjek Aura Salfa

Subjek Aura adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 5 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Aura memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak Aura adalah 123, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara Aura meningkat menjadi 129. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara Aura yang ditunjukkan

antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Aura juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Aura memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek Aura dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4. 5 Grafik Skor Kemampuan berbicara Aulia

Selama pelatihan berlangsung, subjek Aura merupakan anak yang pendiam dan tidak sering berbicara. Akan tetapi, subjek Aura selalu tersenyum dan menunjukkan ekspresi bahagia setiap kali bermain peran. Pada saat bermain peran, subjek Aura juga mengikuti alur setiap naskah drama dengan baik dan mudah memahami setiap apa yang harus dilakukan setelah narrator membacakan alur cerita yang dibacakan saat bermain peran berlangsung.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek

kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Aura sudah baik meskipun tekanan dalam pengucapannya masih terdengar sedikit tidak jelas. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Aura sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Aura yang berusaha berbicara dengan lancar saat bermain peran langsung.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Aura mulai mampu mengumpulkan huruf menjadi satu kata yang tepat dan benar. Subjek Aura mulai aktif berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya serta mulai berani menceritakan kejadian yang pernah dilakukannya kepada guru dan teman-temannya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aura menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Aura.

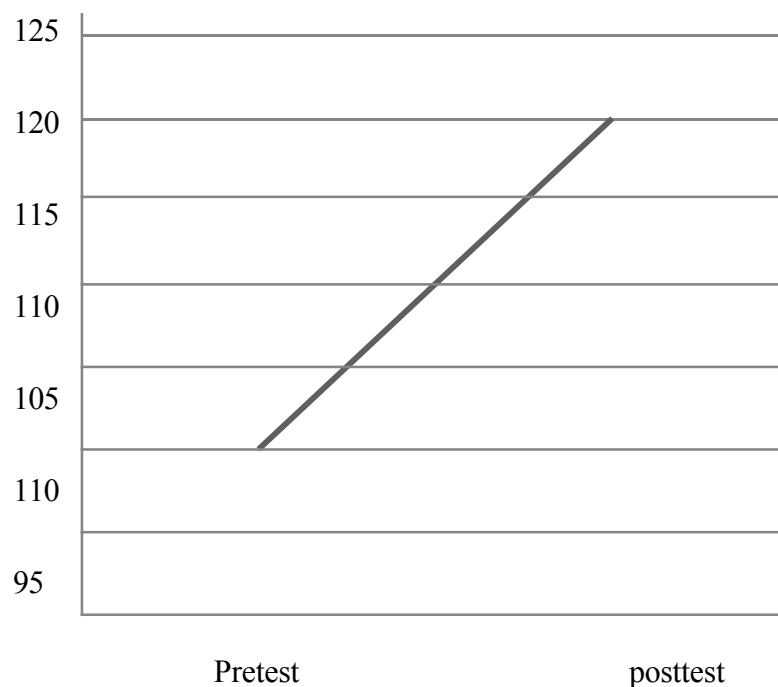
6. Subjek Muh Auzan Syauqia

Subjek Auzan adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 4 tahun dan merupakan anak kedua dari 3 bersaudara. Auzan memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak Auzan adalah 100, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara Auzan meningkat menjadi 120. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara Auzan yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah

diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Auzan juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Auzan memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek Auzan dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4. 6 Grafik Skor Kemampuan berbicara Auzan

Selama pelatihan berlangsung, subjek Auzan merupakan anak yang pendiam dan tidak sering berbicara. Akan tetapi, subjek Auzan selalu tersenyum dan menunjukkan ekspresi bahagia setiap kali bermain peran.

Pada saat bermain peran, subjek Auzan juga mengikuti alur setiap naskah drama dengan baik dan mudah memahami setiap apa yang harus dilakukan setelah narrator membacakan alur cerita yang dibacakan saat bermain peran berlangsung.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Auzan sudah baik meskipun tekanan dalam pengucapannya masih terdengar sedikit tidak jelas. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Auzan sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Auzan yang berusaha berbicara dengan lancar saat bermain peran langsung.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Auzam mulai mampu mengumpulkan huruf menjadi satu kata yang tepat dan benar. Subjek Auzan mulai aktif berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya serta mulai berani menceritakan kejadian yang pernah dilakukannya kepada guru dan teman-temannya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Auzan menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Auzan.

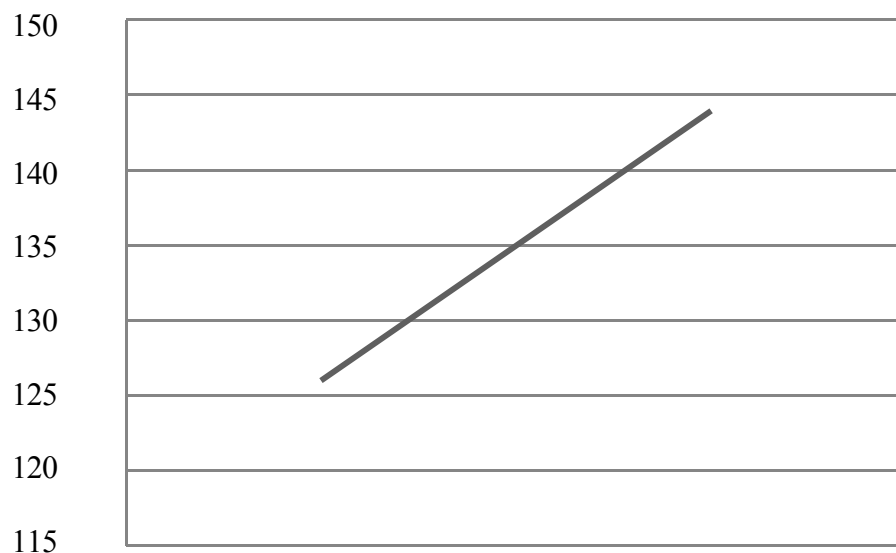
7. Subjek Zakfi Safaras

Subjek Zaki adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 5 tahun dan merupakan anak tunggal. Zaki memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak Zaki adalah 126, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara Zaki meningkat menjadi 144. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara Zaki yang ditunjukkan

antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Zaki juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Zaki memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek Zaki dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4. 7 Grafik Skor Kemampuan berbicara Zaki

Selama pelatihan berlangsung, subjek Zaki merupakan anak yang pendiam dan tidak sering berbicara. Akan tetapi, subjek Zaki selalu tersenyum dan menunjukkan ekspresi bahagia setiap kali bermain peran.

Pada saat bermain peran, subjek Zaki juga mengikuti alur setiap naskah drama dengan baik dan mudah memahami setiap apa yang harus dilakukan setelah narrator membacakan alur cerita yang dibacakan saat bermain peran berlangsung.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek

kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Zaki sudah baik meskipun tekanan dalam pengucapannya masih terdengar sedikit tidak jelas. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Zaki sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Zaki yang berusaha berbicara dengan lancar saat bermain peran langsung.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Zaki mulai mampu mengumpulkan huruf menjadi satu kata yang tepat dan benar. Subjek Zaki mulai aktif berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya serta mulai berani menceritakan kejadian yang pernah dilakukannya kepada guru dan teman-temannya.

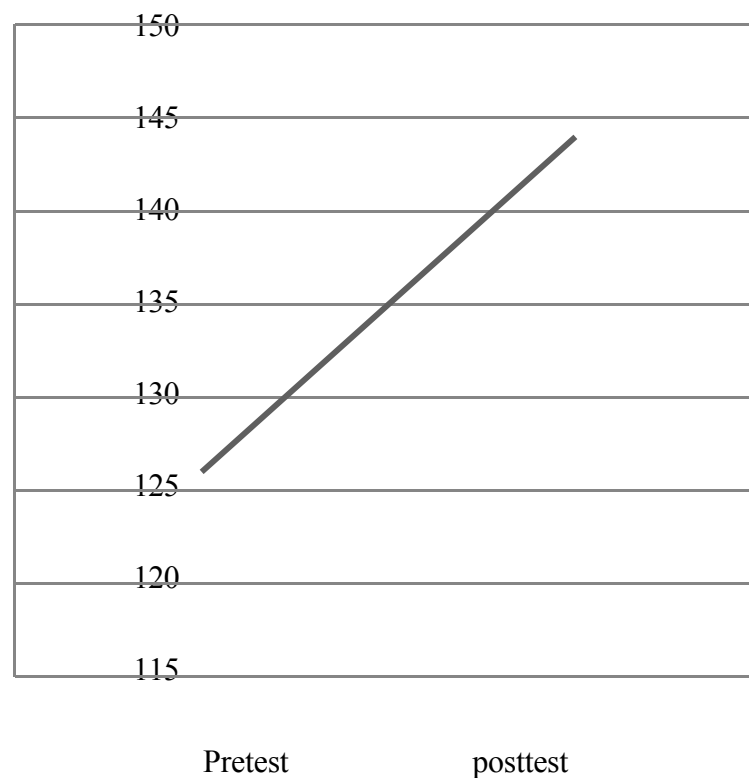
Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aura menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Zaki.

8. Subjek Kanaya Faida Azmi

Subjek Kanaya adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan dan merupakan anak ketiga yang berusia 4 tahun. Subjek Kanaya memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak subjek Kanaya adalah 126, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara subjek Kanaya meningkat menjadi 144. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara subjek Kanaya yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan

bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.



Gambar 4. 8 Grafik Skor Kemampuan berbicara Kanaya

Selama pelatihan berlangsung, subjek Kanaya merupakan anak yang sangat aktif dan tidak bisa diam, seperti selalu izin ke kamar mandi, berputar mengelilingi kelas. Akan tetapi subjek Kanaya adalah anak yang pemberani daripada teman-temannya yang lain, hal ini ditunjukkan saat Kanaya memainkan sebagai tokoh utama dalam bermain peran pada hari kedua. Selain itu subjek Kanaya mudah memahami peraturan dalam bermain peran sehingga dalam memainkan perannya subjek Kanya termasuk yang terbaik, sehingga mendapatkan reward dari fasilitator. Hal ini bertujuan agar subjek Kanya semakin bersemangat untuk belajar dan mengikuti bermain peran

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu segi tekanan, ucapan, kosakata, nada dan irama

yang digunakan subjek Kanaya sangat baik meskipun dalam struktur kalimat (SPOK) yang digunakan masih tidak tepat dan belum benar. Pada aspek non-kebahasan dari segi kelancaran, pengungkapan naskah bermain peran dan keberanian sudah baik meskipun subjek Kanaya dalam sikap dan keramahan masih tidak baik dikarenakan subjek Kanaya selalu berkata sesuai dengan keinginannya tidak melihat siapa lawan bicaranya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Kanaya sudah mampu berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya tanpa ada rasa malu. Namun ketika diperintah untuk bercerita didepan kelas, subjek Kanaya masih butuh bantuan. Peningkatan yang lainnya yaitu subjek Kanya bisa membedakan antara kata kerja, kata benda, dan instruksi berupa larangan, perintah maupun ajakan

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Kanaya menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Kanayah.

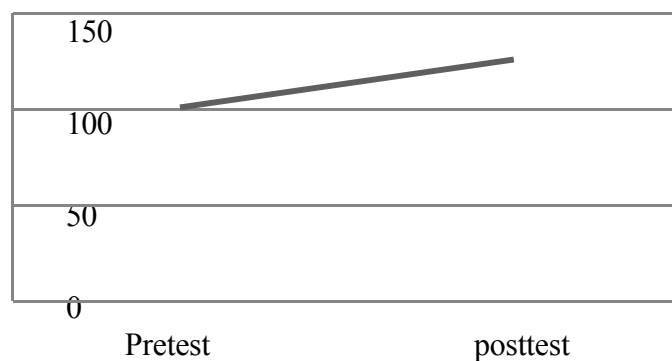
9. Subjek Syaffira Ramadhani

Subjek Syaffira adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 4 tahun dan merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Subjek Syaffira memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak subjek Syaffira adalah 101, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara subjek Syaffira meningkat menjadi 126. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara subjek

Syaffira yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Syaffira juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Syaffira memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak Syaffira pada usia dini (4-5 tahun) pada subjek Syaffira dapat dilihat dari grafik berikut.



Gambar 4. 9 Grafik Skor Kemampuan berbicara Syaffira

Selama pelatihan berlangsung, subjek Syaffira merupakan anak yang selalu tertawa dan tersenyum, bahkan subjek Syaffira memiliki sifat humoris dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. hal ini ditunjukkan dari sikap Syaffira yang senang bernyanyi dengan gerakan yang dia ciptakan sendiri dan selalu menjawab pertanyaan fasilitator dengan jawaban yang membuat teman-temannya tertawa. Namun pada saat bermain peran, disisi lain subjek Syaffira memiliki kecemasan saat proses bermain sehingga dia sering menggerakkan kedua jari-jari tangannya saat mengucapkan naskah drama bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi kosakata, subjek Syaffira memiliki

pengetahuan kosakata yang banyak dan benar. Namun pada segi tekanan, ucapan, nada, irama dan struktur kalimat yang digunakan subjek Syaffira masih belum tepat dan kurang baik. Hal ini diduga karena subjek Syaffira mengalami kecemasan yang berlebihan saat proses bermain peran sehingga peran yang dimainkan menjadi kurang maksimal. Selain itu, pada aspek non- kebahasaan yaitu dari segi pengungkapan materi, keberanian, keramahan dan sikap subjek Syaffira sudah menampilkan dengan cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada usaha subjek Syaffira yang tidak menangis atau marah dalam memainkan meskipun merasa cemas. Akan tetapi dalam segi kelancaran pun subjek Syaffira kurang baik karena dia terbata-bata saat mengucapkan naskah bermain peran.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Syaffira sudah bisa menghubungkan beberapa huruf menjadi satu kata yang memiliki arti tanpa ada bantuan guru, meskipun subjek Syaffira masih memiliki pengetahuan yang cukup mengenai kosakata.

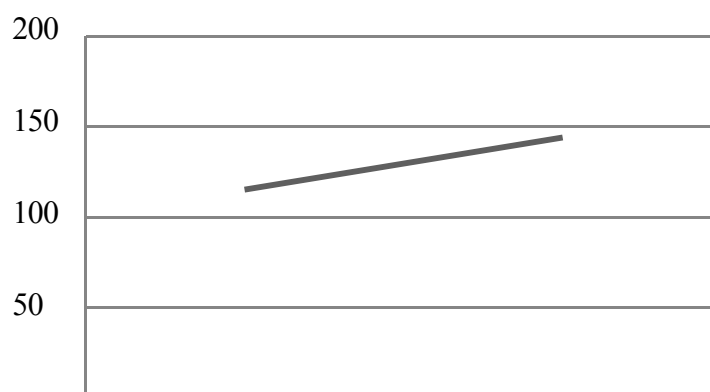
Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Syaffira menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Syaffira.

10. Subjek Najwa Asyla

Subjek Najwa adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 5 tahun dan merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Subjek Najwa memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak subjek Najwa adalah 115, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara subjek Najwa meningkat menjadi 144. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara subjek Najwa yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Najwa juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Najwa memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) pada subjek Najwa dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. 10 Grafik Skor Kemampuan berbicara Najwa

Selama pelatihan berlangsung subjek Najwa merupakan anak yang selalu ceria dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi daripada teman-teman yang lainnya. Subjek Najwa selalu bertanya tentang apa yang tidak dia ketahui bahkan isi dari tas fasilitator. Namun salah satu kendala dari subjek Najwa yang selalu pilih-pilih teman dan sering mengejek teman-temannya yang lain. Hal tersebut menjadikan subjek Najwa sulit berkolaborasi memainkan drama

yang dimainkan sehingga fasilitator harus menyamakan peran subjek Najwa dengan teman dekatnya. Selain itu, subjek Najwa sempat cemberut terhadap fasilitator karena subjek Najwa mendapatkan peran yang tidak sesuai dengan harapannya, sehingga fasilitator pun menukar peran subjek Najwa dengan temannya yang lain agar proses bermain peran mampu berajalan dengan maksimal dan lancar.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi tekanan dan nada irama subjek Najwa masih tergolong cukup baik dan pada segi ucapan, kosakata dan truktur kalimat (SPOK) yang digunakan sudah baik. Selain itu, pada aspek non-kebahasaan diantaranya dari segi keberanian dan sikap subjek Najwa sudah sangat baik, akan tetapi pada segi kelancaran dalam pengungkapan naskah drama masih kurang baik dikarenakan subjek Najwa sering menganggap remeh serta kurang bersikap ramah terhadap teman-temannya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Najwa mulai berkembang dengan baik dalam menghubungkan huruf menjadi sebuah kata. Subjek Najwa mampu menggunakan susunan kalimat yang tepat saat berbicara kepada orang lain dan bisa mengeskpresikan mengenai yang dirasakan dengan tepat.

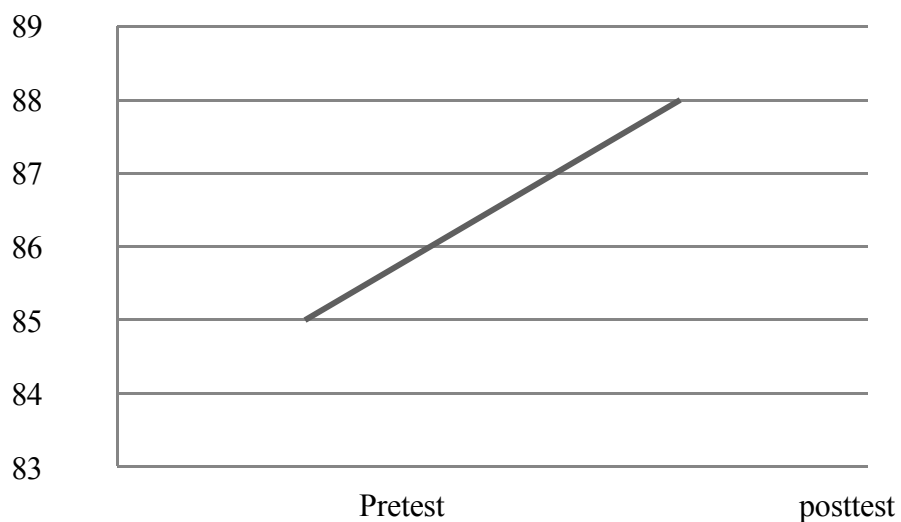
Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Najwa menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Najwa.

11. Subjek I Gede Narenra

Subjek Narenra adalah anak usia dini berjenis kelamin laki- laki berusia 5

tahun dan merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Subjek Narenra memiliki tubuh yang lengkap adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest kemampuan berbicara anak subjek Narenra adalah 85, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest kemampuan berbicara subjek Narenra meningkat menjadi 88. Meskipun skor yang diperoleh subjek Narenra merupakan skor terendah dari temannya yang lain, hal ini tetap menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan berbicara subjek Narenra yang ditunjukkan jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Subjek Narenra juga mengikuti semua tahapan bermain perandari hari pertama sampai hari terakhir, ini menunjukkan bahwa subjek Narenra memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest kemampuan berbicara anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Narenra dapat dilihat dari anggota grafik berikut :



Gambar 4. 11 Grafik Skor Kemampuan berbicara Narenra

Selama pelatihan berlangsung, subjek Narenra merupakan anak yang sangat pendiam, tidak suka berbicara dengan orang lain dan seringkali berbicara dengan benda mati seperti dinding dan makanannya. Akan tetapi subjek Narenra selalu menebarkan senyuman terhadap orang lain dan tidak mudah marah jika diejek oleh salah satu temannya. Saat bermain peran, jika dibandingkan dengan teman-temannya yang lain, subjek Narenra masih membutuhkan bimbingan lebih dan tuntunan dari fasilitator dalam mengucapkan dialog drama. Hal ini dikarenakan subjek Narenra masih membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami ucapan orang lain. Meskipun demikian, subjek Narenra selalu berusaha untuk memberanikan diri berbicara kepada orang lain meskipun dengan ucapan yang masih terbata-bata.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi tekanan dan ucapan subjek Narenra sudah cukup baik, walaupun dari segi irama, nada, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Narenra masih kurang baik. Pada aspek nonkebahasaan diantaranya yaitu kelancaran subjek Narenra cukup lancar asalkan masih dalam tuntunan fasilitator, pada segi keberanian, keramahan dan sikap subjek Narenra sudah menunjukkan perilaku yang baik terhadap lawan bicaranya, meskipun pada pengungkapan materi masih kurang baik karena subjek Narenra membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan dengan teman-teman lainnya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Narenra sudah mulai mengerti sebuah

perintah atau larangan dengan baik dan melakukannya dengan langsung. Kemampuan subjek Narenra berkembang dengan baik, hal ini ditunjukkan ketika subjek Narenra berani membaca didepan kelas, melakukan pekerjaannya dengan mandiri dan mengenal susunan kalimat dengan baik, walaupun subjek Narenra belum memahami sepenuhnya makna dari apa yang orang lain ceritakan. Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Narenra menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbicara subjek Narenra.

Setiap sesi dalam pemberian perlakuan bermain peran ini memiliki tujuan yang saling berkaitan dan mengarah pada tujuan yang ingin diraih yakni anak memiliki kemampuan berbicara yang baik dan sesuai dengan karakteristik kemampuan berbicara pada usianya.

Pada saat melakukan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami dalam menjalankan penelitian ini, diantaranya adalah waktu yang terbatas. Peneliti hanya diberikan waktu selama satu jam dalam setiap sesi pertemuan, hal ini dikarenakan karena anak-anak TK Mutiara Kasih harus mengikuti latihan gerak jalan untuk persiapan lomba tujuh belasan.

Pemilihan waktu hanya pada pagi hari dimulai dari pukul 08.00-09.00 WITA saja dalam memberikan perlakuan bermain peran dikarenakan pihak sekolah hanya memberikan waktu sedemikian akan tetapi hal tersebut memberikan keuntungan kepada peneliti dikarenakan pada waktu pagi hari anak-anak masih dalam keadaan belum lelah dan sangat bersemangat. selain itu , peneliti kurang mengontrol dan mengamati perilaku anak di lingkungan luar sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran peran dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun) di TK Mutiara Kasih Kota Palopo dan dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Mutiara Kasih Kota Palopo.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di TK Mutiara Kasih, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara anak usia dini sebelum diberikan perlakuan metode bermain peran masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil pretest, di mana sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengucapkan kata dengan jelas, menggunakan kosakata yang sesuai, serta belum mampu menyusun kalimat sederhana secara lancar. Selain itu, anak juga terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman maupun guru.
2. Penerapan metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan bagi anak. Melalui kegiatan bermain peran dengan tema pekerjaan, anak memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara langsung, berinteraksi dengan teman, serta mengekspresikan ide dan perasaannya dalam bentuk komunikasi verbal.
3. Setelah diberikan perlakuan, kemampuan berbicara anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil posttest, di mana anak menunjukkan peningkatan dalam kejelasan pengucapan, penggunaan kosakata, kelancaran berbicara, serta keberanian dalam berkomunikasi.
4. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Paired Samples T-Test,

diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, metode bermain peran berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini di TK Mutiara Kasih.

Dengan demikian, metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikansaran yang diharapkan dapat memberikan kemanfaatan, yaitu:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Metode ini terbukti dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam berkomunikasi. Bagi TK Mutiara Kasih

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, seperti bermain peran, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai kemampuan berbicara anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode yang lebih variatif atau meneliti aspek lain yang berkaitan dengan kemampuan bahasa anak.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi kepada anak di rumah dengan mengajak anak berkomunikasi secara aktif, bercerita, dan bermain peran sederhana, sehingga kemampuan berbicara anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. (2022). *Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Self Esteem Anak Usia Dini Di Tkit 1 Qurrota A'yun Ponorogo*. IAIN Diponorogo.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VII. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, & Mukti. (2001). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dhieni, N. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati. (2005). *Kemampuan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen.
- Haryadi, & Zamzami. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasiban, M. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Hurlock. (2008). *Psikologi Kemampuan*. Jakarta: Erlangga Press.
- Jhon, S. (2000). *Life Span Development (Kemampuan Masa Hidup)*. Jakarta : Erlangga.
- Lengkong, E. (2022). Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK GMIM Musafir Kleak Manado. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 1–8.

- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustakim, N. (2005). *Peranan cerita dalam pembentukan kemampuan anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Nurhasanah, I. A., & Atep Sujana, A. S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 1–8.
- Poerwodarminto. (2007). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmalina. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu Minangkabau*. IAIN Batusangkar.
- Ramadhani, U. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Pagaruyung*. IAIN Batusangkar.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientais Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soetjiningsih. (2005). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Subarti. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Fajar Menyingsing Kabupaten*

Gowa. Universitas Negeri Makassar.

Sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Tuminto. (2007). *Kamus Besar Bergambar Berbahasa Indonesia untuk SD dan SMP*. Jakarta: PT Bina Sarana Pustaka.

Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yaumi, M., & Ibrahim, N. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegences) Mengidentifikasi Dan mengembangkan Telenta Anak*. Jakarta : Kencana.

Zainna, W. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B di PAUD Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.