



**SKRIPSI**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN  
BERBICARA PADA ANAK DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK  
ANDIKA SONGGO, KELURAHAN RANTE ALANG, KECAMATAN  
SANGALLA SELATAN, KABUPATEN TANA TORAJA**

**FRANSISKA PENNI S.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**



**SKRIPSI**

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN  
BERBICARA PADA ANAK DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK  
ANDIKA SONGGO, KELURAHAN RANTE ALANG, KECAMATAN  
SANGALLA SELATAN, KABUPATEN TANA TORAJA**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Makassar

**FRANSISKA PENNI S  
1249041007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fransiska Penni S.

NIM : 1249041007

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan atau yang mengandung unsur plagiat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar,3 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan

Fransiska Penni S.

1249041007

## **MOTO**

Saat kamu ingin menyerah, ingatlah kembali alasan mengapa kamu selama ini dapat bertahan, kamu tidak akan bisa hidup sendiri, butuh bantuan orang lain. Dan pastikan mereka adalah orang yang dapat kamu andalkan.

**(Fransiska Penni S.)**

## **Ku peruntukkan :**

Kepada kedua orang tuaku tercinta

yang telah memberikan motivasi dan doa

serta senantiasa mengirimkan harapannya untukku.

## ABSTRAK

**Fransiska Penni S. 2017.** Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. Skripsi ini dibimbing oleh Dra. Sri Sofiani, M.Pd dan Dr. Kartini Marzuki, M.Si. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara anak. Rumusan masalah bagaimana gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja sebelum diberikan kegiatan bermain peran, Bagaimana gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja setelah diberikan kegiatan bermain peran, apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. Tujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo sebelum diberikan kegiatan bermain peran, gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo setelah diberikan kegiatan bermain peran, Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas menjadi metode bermain peran makro dan kemampuan berbicara sebagai variabel terikat. Definisi operasional variabel bermain peran makro dan kemampuan berbicara anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *sampling* jenuh dan sampel penelitian ini berjumlah 18 orang. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan uji statistik non parametrik menggunakan uji beda Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. Kesimpulan gambaran perkembangan kemampuan berbicara pada anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo sebelum diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara anak masih rendah, gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B Taman Kanak Andika Songgo setelah diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan kategori kemampuan meningkat, ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo.

## **PRAKATA**

Tidak ada kata yang indah selain ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan bimbinganNya yang tak pernah berhenti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja” sebagai tugas akhir untuk memenuhi prasyarat guna memperoleh gelar kesarjanaan pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak kekurangan, kendala serta rintangan yang dihadapi, namun berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada Dra. Sri Sofiani, M.Pd dosen pembimbing I dan Dr. Kartini Marzuki, M.Si dosen pembimbing II yang tak henti-hentinya memberikan bantuan berupa arahan, bimbingan dan petunjuk serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian sebagaimana adanya.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan uluran tangan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam M.Tp selaku Rektor Universitas Negeri Makassar, yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
2. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd selaku Dekan FIP Universitas Negeri Makassar, Dr. Abdul Saman, M.Si. Kons selaku Pembantu Dekan I, Drs. Muslimin, M.Ed selaku Pembantu Dekan II, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku Pembantu Dekan III, Dr. Parwoto, M.Pd selaku Pembantu Dekan IV yang telah memberikan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Syamsuardi, S.Pd, M.Pd dan Arifin Manggau S.Pd, M.Pd sebagai ketua dan sekretaris Program Studi PGPAUD FIP UNM, yang penuh perhatian memberikan bimbingan dan kesempatan serta memfasilitasi penulis selama proses perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta Pegawai/Tata Usaha FIP UNM, atas segala perhatiannya dan layanan akademik, administrasi dan kemahasiswaan sehingga perkuliahan dan penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
5. Kepada Ibu Ribka Mangera Linggiallo, S.Pd.AUD selaku kepala TK Andika Songgo dan seluruh guru kelas TK Andika Songgo, penulis ucapkan banyak terimakasih atas kesediannya membantu dan mengizinkan penulis melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja.

6. Untuk kedua orang tua Yakub Mangera dan Sarce Sepang yang tak pernah mengeluh selama mendidik, membiayai dan senantiasa mendoakan serta memberi dorongan dan motivasi bagi penulis agar sukses dalam studi dalam meraih cita-cita.
7. Kepada teman-teman seperjuangan PGPAUD 2012 yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan.

Seluruh pihak yang penulis tidak sempat sebutkan namanya satu persatu yang telah berperan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, atas segala kebaikan dan ketulusan ini penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi salah satu bahan pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Makassar, 3 Januari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
MOTO	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Kerangka Pikir	30
C. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B. Variabel dan Desain Penelitian	35
C. Definisi Operasional Variabel	36
D. Populasi dan Sampel	37
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pengukuran Kemampuan Berbicara Anak	40
Tabel 4.1	Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak	45
Tabel 4.2	Data Perhitungan Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> Kemampuan Berbicara Anak	47
Tabel 4.3	Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data <i>Posttest</i> Kemampuan Berbicara Pada Anak	48
Tabel 4.4	Data Perhitungan Hasil Analisis Data <i>posttest</i> Kemampuan Berbicara Anak	49
Tabel 4.5	Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kisi-Kisi Instrumen	60
Lampiran 2	: Instrumen Penelitian	61
Lampiran 3	: Rubrik Penilaian	62
Lampiran 4	: Data Mentah Pretest Kemampuan Sains Anak	64
Lampiran 5	: Data Mentah Posttest Kemampuan Sains Anak	65
Lampiran 6	: Mencari Persentase Pre Test	66
Lampiran 7	: Mencari Presentase Post Test	67
Lampiran 8	: Mencari Rangking	68
Lampiran 9	: Mencari Nilai Z	69
Lampiran 10	: Mencari Nilai Rata-rata	70
Lampiran 11	: Tabel Wilcozon T	71
Lampiran 12	: Tabel Wilcozon Z Tabel	72
Lampiran 13	: Skenario Pembelajaran	73
Lampiran 14	: RPPH	82
Lampiran 15	: Dokumentasi	88
Lampiran 16	:	
	a. Surat Permohonan Izin Penelitian	94
	b. Surat Izin Penelitian	95
	c. Surat Keterangan Sudah Meneliti	96

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (kemendikbud, 2014). Untuk itu, pendidikan anak usia dini sangat penting sebagai dasar pengembangan segala aspek perkembangan anak sebagai upaya menyiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Pemberian pendidikan pada anak usia dini merupakan hak anak sebagai manusia. Sesuai dengan undang-undang nomor 22 tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 9 ayat 1 yaitu “setiap anak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang dimiliki anak. Kemampuan bahasa memerlukan beberapa kemampuan yaitu berbicara, menyimak, membaca, menulis, dan menggunakan bahasa isyarat. Berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Menurut Hurlock (1978: 176) “belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat”.

Secara bertahap kemampuan anak meningkat bermula dari mengekspresikan suara saja hingga mengekspresikannya dengan komunikasi. Berbicara anak bermula dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap kemudian berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas. Haris & Sipay (Safitri, 2013: 2) menyatakan bahwa “menjelang usia 5-6 tahun, anak memahami sekitar 8000 kata dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata”.

Berbicara pada awal masa kanak-kanak masih dalam taraf rendah, sehingga masih banyak kosakata yang harus dikuasai untuk dapat berbicara dengan baik (Tarigan, 1981). Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 3-6 Februari 2016 di TK Andika Songgo dimana proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berbicara anak masih kurang. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat dari hasil tes perkembangan berbicara anak dimana pada tes tersebut anak disuruh menanyakan kabar temannya, 10 anak tidak mampu menanyakan kabar temannya dan 8 anak belum lancar menanyakan kabar temannya dari 18 anak.

Kemampuan anak mengungkapkan pendapat masih rendah dilihat dari hasil pengamatan pada saat berdialog bahwa dari 18 anak terdapat 10 anak yang belum mampu menjawab pertanyaan. Rendahnya kemampuan berbicara pada anak disebabkan anak hanya duduk, diam dan mendengarkan, tidak hanya itu sebagian anak merasa takut dan tidak percaya diri untuk tampil berbicara di depan kelas selama proses pembelajaran.

Pada saat wawancara terhadap guru didapat bahwa penggunaan metode bermain kurang diterapkan dalam pembelajaran TK Andika Songgo, sehingga kemampuan anak dalam berbicara masih kurang dan secara tidak langsung kemampuan pemecahan masalah melalui berbicara juga masih kurang. Metode yang digunakan kurang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara dan mengamati anak serta memunculkan keterampilan pemecahan masalah pada anak, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk dikembangkan pada anak. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak yang dapat dilakukan melalui metode bermain peran makro.

Metode bermain peran makro digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Halida (2011) bahwa bermain peran makro merupakan metode yang tepat dalam menjembatani anak untuk lebih leluasa dalam berbicara. Hal ini disebabkan dalam melakonkan tokoh dari sebuah cerita, anak dituntut untuk melakukan percakapan dengan lawan mainnya. Hal yang sama diungkapkan oleh Yulia Siska (2011) yang membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran makro cukup berhasil dilaksanakan karena bagi guru dan anak metode ini belum pernah digunakan dan sangat menarik. Dalam bermain peran makro ini, anak dapat terlibat aktif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui tokoh yang dipilih untuk diperankan.



Sejalan dengan teori Vigotsky (Latif dkk: 2013) menyatakan bahwa bermain merupakan cara anak berpikir dan memecahkan masalahnya. Dengan demikian, anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya seperti kosakata. Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Jenis permainan yang dapat dipilih untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak adalah bermain peran.

Pada saat anak memilih peran dan memainkan perannya, kosakata baru yang dimiliki anak bertambah (Arriyani & Wismiarti, 2010). Bermain peran dipahami sebagai bentuk permainan yang memerankan karakter seseorang dalam hubungannya dengan ide cerita. Pemain bertanggung jawab untuk berakting sesuai dengan peran yang dimainkan, baik melalui *acting* benar-benar maupun melalui proses membuat keputusan secara struktural atau pengembangan karakter (Yaumi dan Ibrahim: 2013). Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia Taman kanak-kanak, sedangkan bermain mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Jenis bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bermain peran makro.

Sehubungan dengan hal tersebut, dapat digambarkan bahwa kemampuan berbicara pada anak di TK Andika Songgo masih kurang. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen untuk melihat perkembangan kemampuan berbicara pada anak di TK Andika Songgo setelah diberi perlakuan melalui metode eksperimen dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Di Kelompok B TK Andika Songgo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja sebelum diberikan kegiatan bermain peran?
2. Bagaimana gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja setelah diberikan kegiatan bermain peran?
3. Apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo sebelum diberikan kegiatan bermain peran
2. Gambaran kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo setelah diberikan kegiatan bermain peran
3. Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi perorangan/institusi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mendalam tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak.

- b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.

### b. Bagi Pendidik

Dari hasil penelitian ini pendidik dapat:

- 1) Mengetahui pentingnya metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.
- 2) Menciptakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode yang tepat bagi anak.
- 3) Meningkatkan intensitas pelaksanaan bermain peran dalam kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Lembaga Taman Kanak-Kanak (TK)

Hasil penelitian ini dapat lebih meningkatkan kualitas proses belajar melalui metode yang tepat untuk anak.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Metode Bermain Peran

###### a. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Schement (2002), metode bermain peran merupakan salah satu metode yang visible dikembangkan dalam pendidikan multikultur. Pengertian metode bermain peran menurut Sofiani dkk (2002: 80):

Bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.

Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadikan anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Sejalan dengan itu, Erikson & Vygotsky (Mutiah: 2010) menyatakan bahwa bermain peran merupakan permainan simbolis, pura-pura, *make believe*, imajinasi, fantasi atau main drama. Permainan ini penting dalam perkembangan sosial, kognisi, serta emosi anak pada usia 3 sampai 6 tahun. Sedangkan menurut Wahab (2007), bermain peran merupakan kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan sebelumnya.

Sejalan dengan ini Nugraha & Rachmawati (2011) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan permainan yang dilakukan melalui peranan tokoh-tokoh, benda-benda ataupun tumbuhan dan binatang. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan daya imajinasi, empati serta kreatifitas yang dimiliki oleh anak. Anak bebas menjadi tokoh ataupun sesuatu yang diinginkannya. Menurut Desmita (2013) tujuan permainan secara sosial dapat dilihat melalui permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak akan belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dia mainkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan kegiatan bermain sambil belajar yang penuh dengan daya imajinasi, bebas menjadi tokoh ataupun sesuatu yang diinginkannya, dan anak akan belajar memahami orang lain sesuai peran yang telah ia perankan.

#### b. Manfaat Bermain Peran

Beberapa manfaat dalam bermain peran yang dikemukakan Madyawati (2016) yaitu:

##### 1) Membangun Kepercayaan Diri pada Anak

Dengan berpura-pura menjadi apa pun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

## 2) Mengembangkan Kemampuan Berbahasa

Pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dapat digunakan untuk berfikir, mengekspresikan perasaan dan melalui bahasa dapat menerima pikiran dan perasaan orang lain. Perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa.

Perkembangan kemampuan berbahasa bagi Anak Usia Dini bertujuan agar anak mampu berbicara secara lisan dengan lingkungannya. Konteks pengembangan bahasa meliputi, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dini. Dalam pengembangan kemampuan bahasa anak, guru/tutor dapat memilih strategi dan metode secara bervariasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa adalah kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan mendengarkan, berbicara, dan menulis.

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk Anak Usia Dini. Saat bermain peran, tentunya anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosakata anak. Anak sering mengulangi dialog yang pernah dia dengar dari sebuah adegan dapat membuat anak lebih percaya diri dalam berinteraksi dan mengekspresikan diri.

### 3) Meningkatkan Kreativitas dan Akal

Pada saat bermain peran, kreativitas anak akan terbawah keluar, sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannya.

### 4) Membuka Kesempatan untuk Memecahkan Masalah

Pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi.

### 5) Membangun Kemampuan Sosial dan Empati

Anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya. Bermain peran akan lebih menyenangkan dilakukan bersama teman, karenanya anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, belajar berbagi peralatan atau mainan bersama temannya.

### 6) Memberikan Anak Pandangan Positif

Anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.

## c. Jenis Bermain Peran

Menurut Erikson (Latif dkk: 2013) menyatakan manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat sesuatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan, semua ini disusun anak melalui bermain peran. Dalam keadaan yang anak buat sendiri, ia akan



memperbaiki kesalahannya dan memperkuat harapannya, anak mengantisipasi keadaan-keadaan masa depan melalui uji coba ini.

Erikson membagi dua jenis main peran sebagaimana yang dikemukakan (Latif dkk: 2013) yaitu:

#### 1) Main Peran Mikro

Bermain peran mikro adalah bermain peran dengan benda-benda kecil dimana benda tersebut menyimbolkan sesuatu misalnya ketika anak bermain dengan balok dan mendorong beberapa balok sampai bernyanyi naik kereta api menggambarkan dia sedang menyimbolkan balok-balok tersebut seperti gerbong kereta api. Pengertian bermain peran mikro yang disebutkan di atas sesuai dengan pendapat Wolfgang dan Mackender (Pane dan Siagian, 2014: 3) yaitu:

*The micro (small) symbol toys include such items as small people figures, zoo and farm animals, small playhouse and furniture, small vehicles, puppets, and other toys that are generally used in hand play. In the micro-world of toy, the child can create elaborate "make believe" dramatic episodes.*

Artinya bermain peran mikro (kecil) merupakan permainan simbol termasuk barang-barang seperti tokoh masyarakat kecil, kebun binatang dan hewan ternak, boneka, dan mainan lainnya yang umumnya digunakan dalam bermain tangan.

## 2) Main Peran Makro

Bermain peran makro adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan peran yang ditokohkan seperti sebagai dokter, maka anak akan berpura-pura memakai baju putih seperti dokter berikut dengan steteskopnya. Bermain peran makro atau besar lebih terarah kepada bermain sosiodrama dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan ruangan (space) yang cukup luas. Pengertian bermain peran makro yang disebutkan di atas sesuai dengan pendapat Wolfgang dan Mackender (Pane dan Siagian, 2014: 3) yaitu:

*The macro (or large) symbol toys and equipment would include such as items as housekeeping equipment of all kinds (stoves, iron, ironing board, sink, refrigerator); costume boxes for dress-up choling; toy luggage; toy telephones; and larger dolls. The large equipment permits the child to develop symbol play into siciodramtic play with other children in the larger classroom space.*

Artinya bermain peran makro atau besar menggunakan simbol mainan dan peralatan seperti item peralatan rumah tangga dari segala jenis (kompor, besi, papan setrika, wastafel, kulkas); kotak kostum untuk gaun-up choling; mainan bagasi; telepon mainan; dan boneka yang lebih besar. Peralatan besar memungkinkan anak untuk mengembangkan simbol bermain dalam bermain sisiodrama dengan anak-anak lainnya di ruang kelas yang lebih besar.

#### d. Fungsi Metode Bermain Peran

Bermain peran bukan kegiatan yang tidak bermanfaat. Bermain peran memiliki banyak fungsi, Azizah (2013) mengungkapkan fungsi bermain peran sebagai berikut: Mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan, mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan kreatifitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak, melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan kognitif, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan, mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar, membangun pemikiran yang analitis dan kritis, membangun sikap positif dalam diri anak, menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita, untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk simulasi miniatur kehidupan, untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Dari pernyataan diatas mengenai fungsi metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa bermain peran bukan kegiatan bermain yang sia-sia karena bermain peran memiliki fungsi untuk membantu anak mempraktekkan peran dalam kehidupan yang sebenarnya, melatih anak berbicara lancar, serta membantu perkembangan kognitif anak melalui pengalaman bermain.

e. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam bermain peran agar berhasil dengan baik, Menurut Sanjaya (2011) yaitu:

1) Fase Persiapan Bermain Peran

Perilaku guru dalam hal ini yaitu:

- a) Menentukan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai melalui bermain peran.
- b) Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
- c) Menetapkan permainan yang akan terlibat dalam bermain peran.

2) Fase Pelaksanaan Bermain Peran:

Perilaku guru dalam hal ini yaitu

- a) Memulai kegiatan yang dilakukan oleh kelompok pemeran.
- b) Membimbing siswa yang tidak terlibat bermain peran untuk memperhatikan kegiatan bermain peran
- c) Memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan.
- d) Menghentikan kegiatan bermain peran ketika hendak mencapai puncak, dengan tujuan merangsang pikiran siswa untuk menyelesaikan masalah yang diperankan.

3) Fase Penutup

Perilaku guru dalam hal ini yaitu:

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran maupun materi cerita yang sudah diperankan.

b) Mendorong siswa agar memberikan kritik maupun tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi dan merumuskan kesimpulan.

f. Tujuan Bermain Peran

Mulyasa (2012) mengemukakan bahwa bermain peran di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Selain itu, Catron & Allen (Mutiah: 2010) menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal berinteraksi sosial, bekerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain.

Sejalan dengan itu tujuan bermain peran, Menurut Sujiono (2009) menyatakan bahwa pengalaman ketika bermain sangat penting bagi perkembangan perilaku sosial anak. Anak dapat memainkan peran serta berperilaku dalam melakukan permainannya. Mereka dengan leluasa dapat memerankan segala tokoh yang pernah dilihat misalnya anak berperilaku layaknya orang dewasa atau memerankan profesi orang-orang yang pernah ditemuinya.

Beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran menurut Shaftel (Wahab, 2007:110) yaitu:

- a) To help children understand that behavior is caused, b) to develop sensitivity to the feelings of others, c) to release tension and feelings, d) to diagnose the needs of children, e) to improve the child's self concept, f) to explore roles, g) to explore the core values of American culture, h) to learn more about the functioning of the various subcultures in which different children live, i) to help each child clarify his own frame of values for decisionmaking, j) to improve the social structure and values*

*systems of the peer culture, k) to develop “group cohesiveness”, l) to teach problem solving behavior, m) to develop the habit of considering consequences (consequential or causal thinking), and n) to teach the feeling, thinking, acting sequence.*

Dari pernyataan Shaftel mengenai tujuan penggunaan metode bermain peran yaitu diantaranya anak dapat memahami penyebab dari segala perilaku yang dilakukannya. Selain itu, kegiatan ini dapat mengembangkan kepekaan anak terhadap perasaan orang lain. Anak dapat pula mengeksplorasi peran yang dilakoninya, meningkatkan struktur sosial serta mengajarkan anak dalam berpikir dan bertindak.

Mulyasa (2012) menjelaskan bahwa tujuan bermain peran dalam pembelajaran adalah agar anak-anak mampu untuk:

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaanya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persesinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya. Bermain peran juga bertujuan melatih kemampuan berbicara, melatih daya konsentrasi, dan dapat mengembangkan kepekaan anak terhadap perasaan orang lain.

#### g. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Menurut Sanjaya (2011), ada beberapa kekurangan dan kelebihan dari metode bermain peran, berikut merupakan kelebihan bermain peran: Bermain peran dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja; Dapat mengembangkan kreatifitas siswa karena melalui bermain peran siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan; Dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa; Memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang problematik; dan dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Disamping itu mempunyai kelebihan, metode bermain peran juga mempunyai kelemahan, diantaranya yaitu pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan, pengelolaan yang kurang baik, sering bermain peran dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan, dan faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam bermain peran.

## 2. Kemampuan berbicara

### a. Pengertian Berbicara

Dalam berkomunikasi atau berbicara diperlukan sebuah alat yang disebut bahasa. Homby (1074) mendefenisikan bahasa itu sebagai berikut “*language is a human and non instinctive method of cumunicating ideas feeling and desires by*

*means of a system of sound and sound symbols*". Dari defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan ide, perasaan, dan keinginan dalam bentuk bunyi dan simbol bunyi.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, meyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan dan penempatan persediaan (*junction*) jika komunikasi berlangsung secara tatap muka, ditambah lagi dengan gerak tangan dan air muka (mimik) pembicara. Pengertian berbicara menurut Syamsiah (2008: 10) "berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan secara lisan".

Madyawati (2016) mengemukakan berbicara artinya melahirkan pendapat dengan perkataan. Berbicara yaitu menyampaikan informasi melalui bunyi bahasa. Berbicara dianggap sebagai kebutuhan pokok bagi masyarakat karena dengan berbicara seorang dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan segala isi dan gagasan batin. Menurut Bachtiar (2015: 7) "Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak". Sedangkan Hasanuddin (2007: 22) "Berbicara sebagai sesuatu yang berhubungan dengan tindakan menyatakan suatu kepada seseorang dalam bentuk ujaran (bahasa lisan)".



Dari beberapa pengertian berbicara di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud tertentu. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan rekan tutur.

Dari beberapa pendapat di atas maka indikator kemampuan berbicara pada anak akan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun yang terdapat dalam Permen nomor 146 tahun 2014 yaitu: 1) bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya, 2) mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berbicara dengan anak atau orang dewasa, 3) mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara, dan 4) Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.

#### b. Tujuan Berbicara

Secara umum tujuan pengembangan berbicara anak yaitu agar anak mampu mengungkapkan isi hatinya (pendapat, sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat untuk dapat berkomunikasi. Selain itu anak dapat melafalkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat, anak mempunyai perbendaharaan kata yang memadai untuk keperluan berkomunikasi dan agar mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

Tujuan umum dalam pengembangan berbicara anak, Menurut Hartono (Suhartono, 2005) yaitu:

- 1) Memiliki perbendaharaan kata yang cukup diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari

Perbendaharaan kata/kosakata sangat diperlukan dalam berkomunikasi, sehingga semakin anak banyak memiliki perbendaharaan kata/ kosakata maka akan semakin baik dalam berkomunikasi.

- 2) Mau mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat kalimat

Anak dapat mengucapkan kata setelah mendengar kata tersebut dari orang disekitarnya dengan disertai makna kata tersebut, dengan mendengarkan dan memahami kata-kata yang diucapkan orang lain maka anak dapat memperoleh kosakata baru yang dapat digunakan untuk berkomunikasi.

- 3) Mampu mengungkapkan pendapat dan sikap dan lafal yang tepat

Dalam hal ini anak mampu memahami, melaksanakan dan menyampaikan kesan kepada orang lain, anak mampu menggunakan kalimat-kalimat perintah yang baik, dan anak mampu menunjukkan sikap dan perasaannya terhadap sesuatu kejadian, melalui perbuatan sehari-hari.

- 4) Berminat menggunakan bahasa yang baik

Agar anak berminat menggunakan bahasa yang baik berarti bahwa anak mampu menyusun dan mengucapkan kata-kata dengan lafal yang benar dan tepat, anak mampu menyusun kalimat-kaliamt sederhana yang berpola dan anak mampu bercakap-cakap dalam bahasa Indoensia yang sederhana tetapi benar.

5) Berminat untuk menghubungkan antara bahasa lisan dan tulisan

Anak dapat mengetahui bahwa benda-benda disekilangnya mempunyai simbol bahasa dan anak mengetahui adanya hubungan antara gambar-gambar dengan tulisan-tulisan atau ucapan lisan.

c. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Pada waktu anak masuk Taman Kanak-Kanak, anak telah memiliki sejumlah besar kosakata. Mereka sudah dapat membuat pertanyaan negatif, kalimat majemuk, dan berbagai bentuk kalimat. Mereka memahami kosakata lebih banyak. Mereka dapat bergurau, bertengkar dengan teman-temannya dan berbicara sopan dengan orang tua dan guru mereka. Kematangan bicara pada anak ada hubungannya dengan latar belakang dari orang tua anak dan perkembangannya di Taman Kanak-Kanak (Suhartono: 2005).

Selanjutnya, Menurut Jamaris (Susanto, 2011) perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), anak usia 5-6 tahun sudah dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengar orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. Percakapan yang dilakukan oleh anak 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Ernawulan (2005) perkembangan berbicara anak 5-6 tahun adalah anak sudah dapat mengucapkan kata dengan jelas dan lancar, dapat menyusun kalimat yang terdiri dari enam sampai dengan delapan kata, dapat menjelaskan arti kata-kata yang sederhana, dapat menggunakan kata hubung, kata depan dan kata sandang. Pada masa akhir usia Taman Kanak-Kanak umumnya anak sudah mampu berkata-kata sederhana dan berbahasa sederhana, cara bicara mereka telah lancar, dapat dimengerti dan cukup mengikuti tata bahasa walaupun masih melakukan kesalahan berbahasa.

d. Tahap-Tahap Kemampuan Berbicara

Tahap-tahap perkembangan awal ujaran anak, Menurut Pateda (Suhartono, 2005) yaitu tahap penamaan, tahap telegrafis dan tahap transformasional. Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Tahap Penamaan

Pada tahap ini anak mengasosiasikan bunyi-bunyi yang pernah didengarnya dengan benda, peristiwa, situasi, kegiatan, dan sebagainya yang pernah dikenal melalui lingkungannya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata atau frase. Kata-kata yang diujarkannya mengacu pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

2) Tahap telegrafis

Pada tahap ini anak mampu menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau

tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya dengan makna, ujaran tersebut sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, ujaran anak sejenis ini disebut juga telegrafis.

### 3) Tahap transformasional

Pada tahap ini anak sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah dan menginformasikan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Yang termasuk pada tahap ini yaitu anak berumur lima tahun.

Berdasarkan tahapan-tahapan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan berbicara anak TK kelompok B (5-6) tahun berada pada tahap transformasional. Pada tahap tersebut anak sudah dapat bertanya, menyuruh, menyanggah, menginformasikan sesuatu serta berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

#### e. Penyebab Keterlambatan Berbicara

Keterlambatan berbicara, Menurut Madyawati (2016) merupakan salah satu penyebab gangguan perkembangan yang paling sering ditemukan pada anak. Gangguan ini semakin hari semakin tampak semakin meningkat pesat. Beberapa laporan penelitian menyebutkan angka kejadian gangguan berbicara dan berbahasa berkisar 5-15% pada anak. Penyebab gangguan berbicara ini sangat banyak dan luas.

Ada beberapa penyebab gangguan atau keterlambatan bicara, sebagai berikut:

#### 1) Gangguan Pendengaran

Anak yang mengalami gangguan pendengaran kurang mendengar pembicaraan disekitarnya. Gangguan pendengaran selalu harus dipikirkan bila ada keterlambatan bicara. Terdapat beberapa gangguan pendengaran, bisa karena infeksi, trauma atau kelainan bawaan.

#### 2) Kelainan Organ Bicara

Kelainan ini meliputi lidah pendek, kelainan bentuk gigi dan mandibula (rahang bawah), kelainan bibir sumbing, deviasi septum nasi, kelainan laring.

#### 3) Redartasi Mental

Redartasi mental kurangnya kepandaian seorang anak dibandingkan anak lain seusianya. Redartasi mental merupakan penyebab terbanyak dari gangguan bahasa. Pada kasus redartasi mental, keterlambatan berbahasa selalu disertai keterlambatan dalam bidang pemecahan masalah visuomotor.

#### 4) Genetik Heriditer Dan Kelainan Kromosom

Gangguan karena kelainan genetik yang menurun dari orangtua. Biasanya juga terjadi pada salah satu atau kedua orangtua saat kecil.

#### 5) Kelainan Sentral (Otak)

Gangguan berbahasa sentral adalah ketidakanggupan untuk menggabungkan kemampuan pemecahan masalah dengan kemampuan berbahasa yang selalu lebih rendah.

6) Autisme Gangguan Bicara dan Bahasa yang Berat dapat disebabkan karena Autisme

Autisme adalah gangguan perkembangan pervasif pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi, dan interaksi sosial.

7) Mutisme Selektif

Mutisme selektif biasanya terlihat pada anak berumur 3-5 tahun, yang tidak mau berbicara pada keadaan tertentu.

8) Gangguan Emosi dan Perilaku Lainnya

Gangguan bicara biasanya menyertai pada gangguan disfungsi otak menilam, gejala yang terjadi sangat minimal sehingga tidak mudah untuk dikenali. Biasanya disertai kesulitan belajar, hiperaktif, tidak terampil, dan gejala tersamar lainnya.

9) Alergi Makanan

Alergi makanan ternyata juga bisa mengganggu fungsi otak sehingga mengakibatkan gangguan perkembangan salah satunya adalah keterlambatan bicara pada anak.

10) Deprivasi Lingkungan

Dalam keadaan ini, anak tidak mendapat rangsang dari lingkungannya.

#### f. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kemampuan Berbicara

Perkembangan kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam diri maupun dari luar. Menurut Hurlock (1978) keterampilan berbicara dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu:

##### 1) Persiapan Fisik untuk Berbicara

Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara. Sebelum semua organ bicara mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata-kata.

##### 2) Kesiapan Mental untuk Berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang di antara umur 12 dan 18 bulan dan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

##### 3) Model yang Baik untuk Ditiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata dengan benar. Model tersebut mungkin orang di lingkungan sekitar mereka. Jika mereka kekurangan model yang baik, maka mereka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada di bawah kemampuan mereka.

##### 4) Kesempatan untuk Berpraktik

Jika anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktek maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi rendah. Di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya



serta mempraktikkan kemampuan berbahasa sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara pada anak.

#### 5) Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya, dan jika anak tahu bahwa pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah.

##### 1. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara dapat dipengaruhi oleh model yang baik untuk ditiru serta adanya kesempatan yang diberikan pada anak untuk berbicara. Hal tersebut dapat dilakukan melalui bermain peran.

##### g. Meningkatkan Kemampuan Berbicara

Beberapa cara untuk melati kemampuan berbicara anak, Menurut Maria (Madyawati: 2016) yaitu:

##### 1) Bernyanyi dengan Berirama dan dengan Gerakan

Menghubungkan bahasa dengan gerakan dapat membantu anak untuk memahami dan mengingatnya. Oleh karena itu dipelbagai tempat *playgroup* atau

kelompok bermain ada banyak kegiatan dilakukan dengan bernyanyi dan bergerak titik.

## 2) Melakukan Pengulangan

Bernyanyi dapat dilakukan secara berulang dan bertahap. Disaat anak mulai mengenal lagu yang dinyanyikan oleh seorang dewasa, mereka dapat ikut bernyanyi walaupun hanya bergumam atau mengisi satu kata pada lagu tersebut. Pengulangan merupakan faktor kunci dalam mengembangkan keterampilan berbahasa.

## 3) Berbicara tentang segala sesuatu yang sedang dilakukan

Ketika seorang dewasa sedang melakukan sesuatu, beritahu dan ceritakan kepada anak tentang aktivitas tersebut, bahkan termasuk aktivitas sehari-hari.

## 4) Melati Anak untuk Melakukan Pilihan

Untuk melatih anak cepat berbicara, berikan alternatif pilihan dengan menunjukkan dua hal penamaan kepada mereka.

## 5) Memberikan Banyak Kesempatan

Anak memerlukan waktu untuk memproses dan menyerap apa yang dikatakan oleh orang dewasa yang menanggapi. Karenanya, berikan kesempatan kepada anak agar mereka dapat memproses dan memberi respon pada perkataan, jangan mendesaknya.

## 6) Cara Memperbaiki Kesalahan Berbahasa

Anak belajar berbicara secara bertahap dan sering melakukan kesalahan. Kalau para orangtua akan memperbaiki kesalahan berbahasa yang terjadi pada anak

lakukanlah dengan cara mengucapkan kembali kata atau kalimat tersebut kepada anak dengan menggunakan cara pengucapan dan tata bahasa yang benar.

7) Kontak Mata dan Gerak Mulut

Kontak mata sangat membantu seseorang dalam berkomunikasi. Ketika orang dewasa berkomunikasi dengan anak perlu didukung dengan adanya kontak mata dan gerakan mulut. Hal ini dilakukan agar anak benar-benar memperhatikan gerakan mulut pada saat orang dewasa berbicara dan anak dapat menirukannya.

8) Mendampingi Anak dalam Menonton TV dan Film-Film yang Ceria menyenangkan

**B. Kerangka Berpikir**

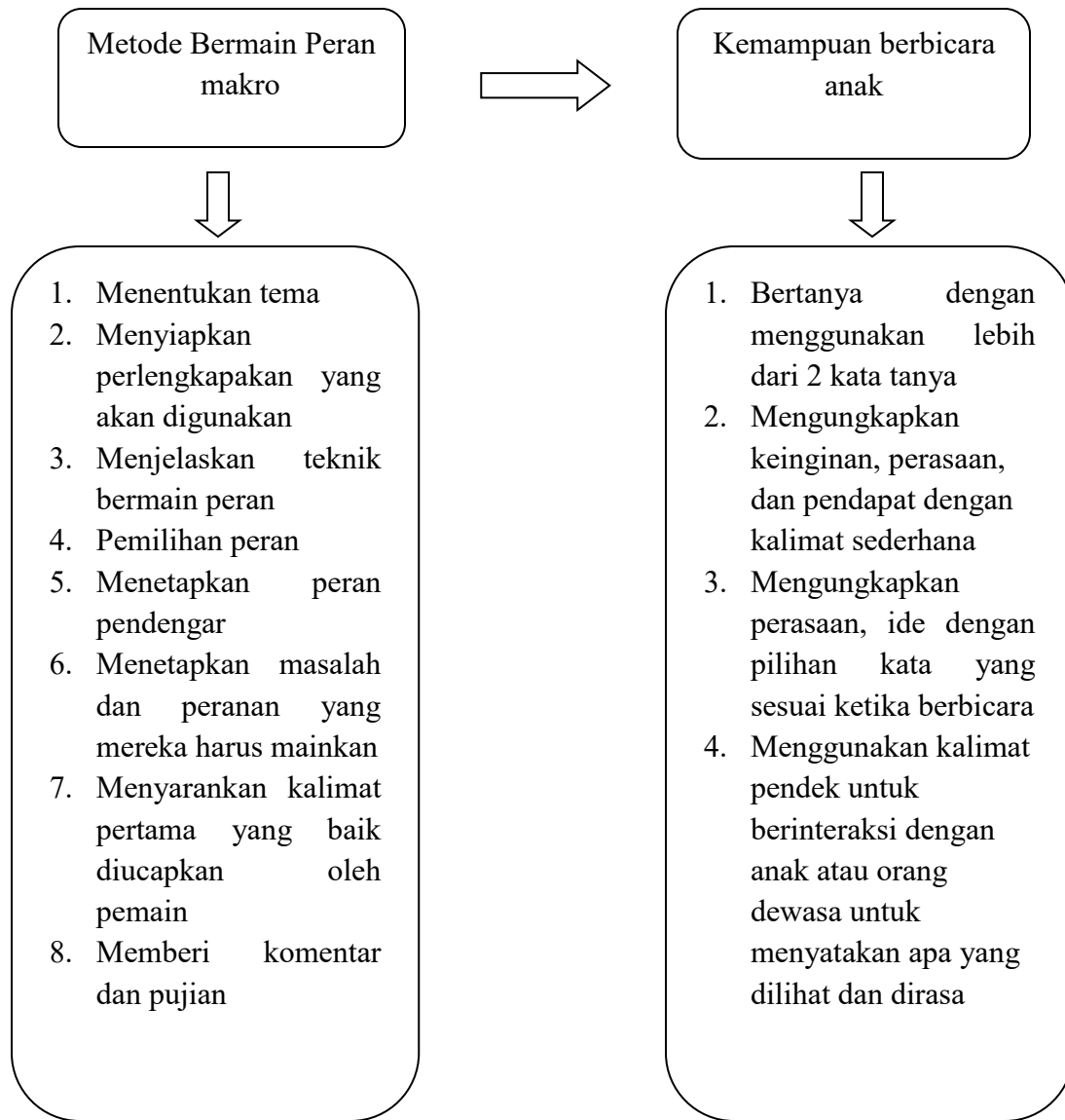
Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja masih terdapat rendahnya kemampuan berbicara. Dimana sebelum diberikan kegiatan bermain peran anak tidak mampu bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya, tidak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana, tidak mampu mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara tidak mampu menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa.

Upaya untuk menyelesaikan masalah ini dan mencapai tujuan meningkatkan kemampuan berbicara anak menggunakan metode pembelajaran. Untuk mengembangkan salah satu karakteristik bahasa anak yaitu kemampuan berbicara anak dapat dikembangkan melalui metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar sebagai bagian dari stimulasi sosial yang mengandung suatu problem. Dalam kegiatan bermain peran terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dimainkan oleh para pemain. Karena pada saat dialog terjadi komunikasi timbal balik.

Langkah –langkah yang dapat dilakukan dalam kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak yaitu:

1. Menentukan tema
2. Menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan
3. Menjelaskan teknik bermain peran
4. Pemilihan peran
5. Menetapkan peran pendengar (anak yang tidak turut serta bermain)
6. Menetapkan masalah dan peranan yang mereka harus mainkan
7. Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain
8. Memberi komentar dan pujian

Kemampuan berbicara pada anak setelah diberikan kegiatan bermain peran meningkat. Anak sudah mampu bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya, mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana mengucapkan beberapa kata, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara dan mampu menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. Maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yaitu *pre-experimental designs*. Dikatakan sebagai *pre-experimental design*, karena merupakan penelitian sederhana. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, “karena tidak adanya variabel control, dan sampel tidak dipilih secara random” Sugiyono (2015: 108). Lebih lanjut rancangan pre-eksperimental digunakan untuk mendapatkan informasi awal terhadap rumusan masalah yang ada dalam penelitian.

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

##### 1. Variabel

Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi yaitu metode bermain peran. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan berbicara anak.

##### 2. Desain Penelitian

*Penelitian ini menggunakan Pre-Eksperimental Design dengan menggunakan tipe one group pretest-posttest design. Penelitian ini digunakan untuk melihat*



*seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B TK Andika Songgo sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Jenis penelitian one group pretest-posttest design dapat digambarkan bagan sebagai berikut:*

*Menurut Sugiyono (2015: 111).*

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**   eterangan :

**O<sub>1</sub>**: nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

**X** : perlakuan (treatment) yaitu metode bermain peran

**O<sub>2</sub>**: nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Agar tidak menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti maka perlu diberikan definisi operasional yaitu:

#### **1. Metode Bermain Peran Makro**

Metode bermain peran makro merupakan kegiatan yang dapat memperluas daya imajinasi anak dimana anak menggunakan kosakata baru untuk mengekspresikan cerita yang dimainkan. Anak dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan meniru anak yang lain maupun orang dewasa sebagai modelnya. Kegiatan bermain peran makro yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu kegiatan berbelanja di pasar dan masak memasak.

## 2. Kemampuan Berbicara Anak

Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya, mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana, mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara, melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan.

### **D. Populasi dan Sampel**

#### 1. Populasi

Populasi menurut Margono (2010: 118) adalah “seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan”. Adapun populasi penelitian yaitu Kelompok B TK Andika Songgo yang hanya terdiri dari satu kelas berjumlah 18 anak, 8 anak laki-laki dan 10 anak perempuan

#### 2. Sampel

Sampel adalah “sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu” (Margono 2010: 121). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan data populasi relatif kecil yaitu kurang dari 30 orang” (Sugiyono, 2015:124).

### **E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

#### 1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Teknik observasi, yaitu peneliti dengan mengamati secara langsung kemampuan berbicara anak. Adapun yang dilakukan selama observasi berlangsung yaitu sebagai berikut:
  - 1) Mengamati kemampuan berbicara pada anak sebelum penggunaan metode bermain peran dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrument yang digunakan.
  - 2) Mengamati kemampuan berbicara pada anak setelah penggunaan metode bermain peran dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrument yang digunakan.
- b. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yaitu Taman Kanak-kanak Andika Songgo seperti laporan kegiatan, foto-foto kegiatan dan data yang relevan lainnya.

## 2. Prosedur pengumpulan data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

### a. perencanaan

Pada tahap perencanaan ini peneliti menentukan jumlah sampel, membuat instrument dan membuat skenario pembelajaran yang akan dilakukan saat pemberian perlakuan.

### b. pemberian *pretest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan berbicara anak sebelum diberi perlakuan berupa metode bermain peran Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara anak sebelum diterapkan metode bermain peran.

c. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Diketahui nilai kemampuan berbicara anak sebelum diberi perlakuan dan diberi perlakuan berupa metode bermain peran dalam jangka waktu tertentu dan berpedoman pada skenario yang telah dibuat sebelumnya pada tahap perencanaan.

d. Pemberian *posttest*

Pada tahap ini peneliti memberi penilaian terhadap kemampuan berbicara anak setelah diberi perlakuan berupa metode bermain peran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara anak setelah diterapkan metode bermain peran.

e. Analisis hasil

Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan berbicara anak dan juga mengetahui apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak.

## **F. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis kemampuan berbicara anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah diubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala pengukuran.

Acuan penilaian dan pengukuran dalam observasi menggunakan bentuk kategori dimana setiap kategori tersebut diberikan bobot yang sesuai dengan tingkatan (Supardi, 2015). Dapat terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Pengukuran Kemampuan Berbicara Anak

No.	Kategori	Skor
1	Baik	3
2	Cukup	2
3	Kurang	1

Keterangan:

1. Indikator : Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya
  - 1) Baik : Anak dapat memberikan pertanyaan tanpa bantuan guru
  - 2) Cukup : Anak memberikan pertanyaan dengan bantuan guru
  - 3) Kurang : Anak tidak dapat memberikan pertanyaan walaupun dengan bantuan guru
  
2. Indikator : Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana
  - 1) Baik : Anak dapat mengungkapkan keinginan tanpa bantuan guru
  - 2) Cukup : Anak dapat mengungkapkan keinginan dengan bantuan guru
  - 3) Kurang : Anak tidak dapat mengungkapkan keinginan walaupun dengan bantuan guru

3. Indikator : Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara
  - 1) Baik : anak dapat mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara tanpa bantuan guru
  - 2) Cukup : anak dapat mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara dengan bantuan guru
  - 3) Kurang : anak dapat mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara walaupun dengan bantuan guru
4. Indikator : Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa
  - 1) Baik : anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa tanpa bantuan guru
  - 2) Cukup : anak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa dengan bantuan guru
  - 3) Kurang : anak tidak dapat menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa walaupun dengan bantuan guru

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan tentang kemampuan berbicara pada anak antara sebelum dan sesudah

diberi perlakuan tentang metode bermain peran yaitu analisis statistik deskriptif statistik nonparametrik.

### 1. Analisis statistik deskriptif

Untuk menggambarkan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi, selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan berbicara anak dilakukan perhitungan rata-rata dengan rumus yang dikemukakan (Sugiyono, 2015: 81)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \text{Dimana : } P = \text{Presentase}$$

N = Jumlah subjek ( sampel )

F = Frekuensi yang dicapai persentasenya

### 2. Analisis statistik nonparametris

Analisis nonparametrik digunakan dalam penentuan subjek penelitian tidak dilakukan pengacakan, selain itu jumlah subjek pada TK Andika Songgo berjumlah 18 anak sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis uji beda wilcoxon dengan kriteria uji yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015b: 179) sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}} \quad Z = \text{landasan pengujian}$$

N = hanya data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda.

$T$  = jumlah ranking terkecil dari nilai selisih

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

$H_0$  diterima apabila  $T$  hitung  $<$   $T$  tabel dan  $Z$  hitung  $<$   $Z$  tabel, artinya tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak .

$H_1$  diterima apabila  $T$  hitung  $>$   $T$  tabel dan  $Z$  hitung  $>$   $Z$  tabel, artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Sekolah**

Taman Kanak-kanak Andika Songgo berada di Jalan Songgo, Kelurahan Rante Alang, Kecamatan Sangalla Selatan, Kabupaten Tana Toraja. Taman kanak-kanak Andika Songgo didirikan oleh ketua yayasan Ir.M.T Pariakan dan pengelolahnya adalah kepala sekolah Taman Kanak-kanak Andika Songgo. Taman kanak-kanak Andika Songgo memiliki tenaga pengajar sebanyak 2 orang yaitu kepala sekolah dan 1 guru mata pelajaran. Taman Kanak-kanak Andika Songgo adalah lembaga pendidikan yang mengacu pada kurikulum 2013 dan dipadukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan Anak Usia Dini.

Proses pembelajaran yang terlaksana di Taman Kanak-kanak Andika Songgo ini sesuai dengan Prosem (Program Semester) dan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) serta RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang merujuk pada pembelajaran tematik dengan tema-tema yang terlaksana di Taman Kanak-kanak Andika Songgo. Pada semester I tema-tema pembelajarannya yaitu, Diri sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman dan tema-tema pembelajaran, semester II terdiri dari, Rekreasi, Pekerjaan, Air Udara Api, Alat Komunikasi, Negaraku, Alam Semesta.

Taman kanak-kanak Andika Songgo memiliki 2 ruang kelas yang terdiri dari ruang kelas A dan ruang kelas B dan jumlah keseluruhan anak didik di Taman kanak-kanak Andika Songgo pada tahun ajaran 2016-2017 sebanyak 30 orang anak. Selain itu, Taman kanak-kanak Andika Songgo memiliki 1 ruang kantor, 1 dapur, dan 1 kamar mandi. Adapun kondisi alat permainan adalah sebagai berikut: ayunan 1 buah dengan kondisi baik, putaran 2 buah dengan kondisi baik, perosotan 1 buah dengan kondisi baik.

## **2. Hasil Analisis Deskriptif**

### **a. Deskriptif Hasil *Pretest***

Sebelum memberikan perlakuan peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang diteliti atau yang ingin dikembangkan yang dalam hal ini yaitu kemampuan berbicara anak Kelompok B Taman kanak-kanak Andika Songgo. Adapun hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.1 dan tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data *Pretest*  
Kemampuan Berbicara Anak

Indikator	No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya	1	Baik	11	61%	
		Cukup	5	28%	
		Kurang	2	11%	
	2	Baik	5	28%	
		Cukup	9	50%	
		Kurang	4	22%	
Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	3	Baik	0	0%	
		Cukup	8	44%	
		Kurang	10	56%	
Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara	4	Baik	3	17%	
		Cukup	7	39%	
		Kurang	8	44%	
	5	Baik	3	17%	
		Cukup	6	33%	
		Kurang	9	50%	
Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa	6	Baik	7	39%	
		Cukup	8	44%	
		Kurang	3	17%	

Berdasarkan tabel *pretest* diatas dapat diketahui bahwa persentase bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya pada kategori baik 28%-61%, cukup 28%-50% dan kurang 11%-22%. Persentase kemampuan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana pada kategori baik 0%, cukup 44% dan kurang 56%. Persentase kemampuan mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara pada kategori baik 17%, cukup 33%-39% dan kurang antara 44%-50%. Presentase kemampuan menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa pada kategori baik 39%, cukup 44%, dan kurang 17%. Hal tersebut menunjukkan persentase kemampuan berbicara anak berada dibawah 50% .

Terdapat 1 item dengan persentase tertinggi pada kategori baik yaitu item nomor 1 (Anak dapat bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya) dengan jumlah 11 (61%). Sedangkan persentase terendah terdapat pada butir observasi nomor 3 (Anak dapat mengungkapkan keinginan) dimana tidak terdapat anak yang berada pada kategori baik sehingga persentase yang dihasilkan sebesar 0%. Adapun hasil analisis deskriptif kemampuan berbicara anak dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Perhitungan Hasil Analisis Data *Pretest* Kemampuan Berbicara Anak

Data Perhitungan	Data Pre test
N	18
Skor rata-rata anak	12
Skor minimal	6
Skor maksimal	17

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *pretest* menunjukkan rata-rata skor adalah 12 skor minimal sebesar 6 dan skor maksimal sebesar 17.

b. Deskriptif Hasil *Posttest*

Setelah memberikan perlakuan (*treatment*) pada pelaksanaan kegiatan penelitian, maka peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh subjek penelitian. Dari data *posttest* tersebut selanjutnya dilakukan analisis deskriptif. Adapun hasil analisis data *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel 4.3 dan 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Persentase Distribusi Frekuensi Hasil Analisis Data *Posttest* Kemampuan Berbicara Pada Anak

Indikator	No	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya	1	Baik	16	89%	
		Cukup	2	11%	
		Kurang	-	0%	
	2	Baik	10	56%	
		Cukup	6	33%	
		Kurang	2	11%	
Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	3	Baik	11	61%	
		Cukup	5	28%	
		Kurang	2	11%	
Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara	4	Baik	13	72%	
		Cukup	2	11%	
		Kurang	3	17%	
	5	Baik	14	78%	
		Cukup	4	22%	
		Kurang	-	0%	
Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa	6	Baik	17	94%	
		Cukup	1	6%	
		Kurang	-	0%	

Berdasarkan tabel *posttest* diatas dapat diketahui bahwa persentase kemampuan bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya pada kategori baik 56%-89%, cukup 11%-33% dan kurang 0%-11%. Persentase kemampuan mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana pada

kategori baik 61%, cukup 28% dan kurang 11%. Persentase kemampuan mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara pada kategori baik antara 72%-78%, pada kategori cukup antara 11%-22% dan kurang sebesar 0%-17%. Presentase kemampuan melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan pada kategori baik 94%, cukup 6%, dan kurang 0%. Berdasarkan hal tersebut maka persentase kemampuan berbicara anak berada diatas 50%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase anak yang berada pada kategori baik lebih tinggi dibandingkan persentase anak yang berada pada kategori cukup dan kurang. Adapun hasil analisis statistik deskriptif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Perhitungan Hasil Analisis Data *posttest* Kemampuan Berbicara Anak

Data Perhitungan	Data <i>Posttest</i>
N	18
Skor rata-rata anak	16,1
Skor minimal	9
Skor maksimal	18

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *posttest* menunjukkan Skor rata-rata sebesar 16,1 dan skor minimal sebesar 9 dan skor maksimal sebesar 18.

### 3. Uji Statistik Non Parametrik

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji beda wilcoxon.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Data sebelum ( $O_1$ ) dan data sesudah ( $O_2$ ) perlakuan ditetapkan beda selisih skor.
- b. Membuat rangking dari keseluruhan jumlah anak (tanpa memperdulikan tanda) dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai yang terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan rangking mulai dari angka 1,2,3 dan seterusnya. Nilai yang sama harus diberikan rangking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai rangking secara adil pada semua pemilik nilai yang sama. Bubuhkan pada setiap rangking (+ atau -).
- c. Untuk menetapkan nilai T nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok rangking yang memiliki tanda yang sama, dan N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti.
- d. Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T yang diperoleh dengan nilai T pada uji bertanda wilcoxon.



Tabel 4.5 Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak

No	Nama anak	Nilai statistik kemampuan berbicara		Selisih nilai (O2) - (O1)	Rangking	Tanda rangking	
		Sebelum O1	Sesudah O2			+	-
1	NF	12	18	6	6	6	
2	IR	8	13	5	8,5	8,5	
3	RD	12	17	5	8,5	8,5	
4	SD	15	18	3	113	113	
5	AT	8	10	2	15,5	15,5	
6	AG	13	17	4	10,5	10,5	
7	RM	17	18	1	17,5	17,5	
8	AP	6	9	3	13	13	
9	FH	16	18	2	15,5	15,5	
10	KW	9	17	8	1,5	1,5	
11	AJ	15	18	3	13	13	
12	AS	14	18	4	10,5	10,5	
13	KY	17	18	1	17,5	17,5	
14	KL	11	18	7	3,5	3,5	
15	AN	8	16	8	1,5	1,5	
16	DD	12	18	6	6	6	
17	AY	8	15	7	3,5	3,5	
18	FD	8	14	6	6	6	
Jumlah Nilai		209	290				
-----		Nilai T : 171					
Nilai Rata-rata		12	16,1				

Berdasarkan tabel 4.5 mengenai data kemampuan berbicara anak ditemukan bahwa sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran menunjukkan bahwa ranking bertanda positif (+) = 171 dan jumlah ranking bertanda negatif (-) = 0.

Dalam pengambilan keputusan jika  $T_{hitung} < T_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo dan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo.  $Z_{hitung} < Z_{tabel}$  artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo dan  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo.

Adapun nilai  $T_{hitung}$  yang didapat yaitu 171 dan  $T_{tabel}$  40 maka diperoleh hasil  $T_{hitung} (171) > T_{tabel} (40)$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo. Sedangkan nilai  $Z_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 3,7 dan  $Z_{tabel} (1,645)$  maka diperoleh hasil  $Z_{hitung} (3,7) > Z_{tabel} (1,645)$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo. Hasil Uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian berdasarkan analisis statistik deskriptif pada populasi yang digunakan di Taman Kanak-kanak Andika Songgo dengan jumlah sampel 18 orang anak yang berada dikelompok B pada usia 5-6 tahun, menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak sebagai berikut:

1. Persentase kemampuan bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya seperti kemampuan anak dalam memberikan pertanyaan, kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan berada dibawah 50%.
2. Persentase kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana seperti kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan berada dibawah 50%.
3. Persentase kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara seperti kemampuan anak dalam menyebutkan nama benda, kemampuan anak dalam mengungkapkan jumlah benda berada dibawah 50%.
4. Presentase kemampuan anak dalam menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa berada dibawah 50%.

Catron & Allen (Mutiah: 2010) menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal berinteraksi sosial, bekerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain. Berdasarkan analisis

statistik deskriptif kemampuan berbicara anak setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada tabel 4.3 adalah sebagai berikut:

1. Persentase kemampuan bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya seperti kemampuan anak dalam memberikan pertanyaan, kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan berada diatas 50%.
2. Persentase kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana seperti kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan berada diatas 50%.
3. Persentase kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara seperti kemampuan anak dalam menyebutkan nama benda, kemampuan anak dalam mengungkapkan jumlah benda berada diatas 50%.
4. Presentase kemampuan anak dalam menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa berada diatas 50%.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan, guna mendukung hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dengan diterimanya hipotesis ( $H_1$ ) menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang terjadi dari penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo, artinya kemampuan Berbicara anak berkembang dengan baik karena adanya penggunaan metode bermain Peran dibandingkan dengan sebelum penggunaan metode bermain peran.

Menurut Syamsiah (2008: 10) “berbicara merupakan keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata guna mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan secara lisan”. Hal ini didapatkan melalui eksperimen dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak, salah satu metode yang dapat dilakukan yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan kegiatan bermain sambil belajar yang penuh dengan daya imajinasi, bebas menjadi tokoh ataupun sesuatu yang diinginkannya, dan anak akan belajar memahami orang lain sesuai peran yang telah ia perankan.

Berdasarkan penjelasan diatas dan berdasarkan tabel 4.5 menunjukan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Andika Songgo. Hasil Uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kemampuan berbicara pada anak sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran metode bermain peran. Nilai rata-rata anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran berbeda.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian perkembangan kemampuan berbicara pada anak setelah diberikan perlakuan berupa metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran perkembangan kemampuan berbicara pada anak di kelompok B taman kanak-kanak Andika Songgo sebelum diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara anak masih rendah.
2. Gambaran perkembangan berbicara pada anak kelompok B taman kanak-kanak di Andika Songgo setelah diberi perlakuan metode bermain peran menunjukkan bahwa kategori kemampuan berbicara anak meningkat.
3. Ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak di kelompok B taman kanak-kanak Andika Songgo.

## **B. Saran**

Adapun saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan adalah sebagaiberikut:

1. Bagi guru Taman Kanak-kanak, agar menggunakan metode bermain peran dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan berbicara pada anak yang sesuai dengan minat dan bakat anak.
2. Bagi orang tua, hendaknya memfasilitasi atau memberikan anak dengan berbagai media dan kegiatan yang mendukung perkembangan kemampuan berbicara pada anak dilingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arriyani, Neni & Wismiarti. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD Sentra Main Peran*. Jakarta Timur: Pustaka Al-falah.
- Hurlock, Elizabeth, B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muhlichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Junus, H. & Banasuri, A. 1996. *Bahasa Indonesia*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Safitri & Purbaningrum. 2013. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelompok B TK Muslimat Hayatul Wathon*, (online): <http://ml.scribd.com/doc/225048371/>, (diakses 23 Maret 2016).
- Siagian, Sahat & Tohonan, Eli. 2014. *Pengaruh Metode Bermain dan Konsep Diri terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*, (online), Vol.7 No. 1, <http://pdf.Storage/emulated/download/>, (diakses 25 April 2016).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarrumidi. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif Dan Psikomotor (Konsep Dan Aplikasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.



- Suwartono. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tarigan, Hendri, Guntur. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah. B. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widjono, Hs. 2005. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wiyani, NovanArdy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yaumi, Muhammad & Nurdin Ibrahim. 2013. *Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana.
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1

**KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

**Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak**

**Kelompok B TK Andika Songgo**

Variabel	Indikator	No Item	Instrumen penelitian
Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	a. Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya	1,2	
	b. Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana	3	
	c. Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara	4,5	
	d. Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa	6	

## Lampiran 2

### Instrumen penelitian

Lembar observasi kemampuan berbicara anak dengan menggunakan metode bermain peran

No	Item	Kriteria		
		1	2	3
1	Kemampuan anak dalam memberikan pertanyaan			
2	Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diberikan			
3	Kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan			
4	Kemampuan anak dalam menyebutkan nama benda			
5	Kemampuan anak dalam mengungkapkan jumlah benda			
6	Kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat			

Keterangan :

Baik : 3

Cukup : 2

Kurang : 1

### Lampiran 3

#### Rubrik Penilaian

**Indikator** : Bertanya dengan menggunakan lebih dari 2 kata tanya

1. Anak dapat memberikan pertanyaan

(3) Baik : Anak dapat memberikan pertanyaan tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak memberikan pertanyaan dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat memberikan pertanyaan walaupun dengan bantuan guru

2. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan

(3) Baik : Anak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak menjawab pertanyaan yang diberikan dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan walaupun dengan bantuan guru

**Indikator** : Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana

3. Anak dapat mengungkapkan keinginan

(3) Baik : Anak dapat mengungkapkan keinginan tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak dapat mengungkapkan keinginan dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat mengungkapkan keinginan walaupun dengan bantuan guru

**Indikator** : Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berbicara

4. Anak dapat menyebutkan nama benda

(3) Baik : Anak dapat menyebutkan nama benda tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak dapat menyebutkan nama benda dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat menyebutkan nama benda walaupun dengan bantuan guru

5. Anak dapat mengungkapkan jumlah benda

(3) Baik : Anak dapat mengungkapkan jumlah benda tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak dapat mengungkapkan jumlah benda dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat mengungkapkan jumlah benda walaupun dengan bantuan guru

**Indikator** : Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa

6. Anak dapat mengungkapkan perasaan sesuai apa yang dilihat

(3) Baik : Anak dapat mengungkapkan perasaan sesuai apa yang dilihat tanpa bantuan guru

(2) Cukup : Anak dapat mengungkapkan perasaan sesuai apa yang dilihat dengan bantuan guru

(1) Kurang : Anak tidak dapat melaksanakan perintah sesuai apa yang dilihat walaupun dengan bantuan guru.

Lampiran 6 Mencari Persentase *Pretest*

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

P = Persentase

F= Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek (sampel)

Frekuensi pada item nomor 1 *pretest* pada kategori cukup adalah 5 anak dan jumlah data yang ada adalah 18

Maka:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{18} \times 100\%$$

$$P = 0.28 \times 100\%$$

$$P = 28\%$$

Lampiran 7 Mencari Persentase *Posttest*

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

P = Persentase

F= Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek (sampel)

Frekuensi pada item nomor 1 *Posttest* pada kategori baik adalah 11 anak dan jumlah data yang ada adalah 18

Maka:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{18} \times 100\%$$

$$P = 0.61 \times 100\%$$

$$P = 61\%$$

Lampiran 8

Mencari Ranking

Nilai	Ranking
8 .....1,5	(1+2) : 2
8 .....1,5	
7 .....3,5	(3+4) : 2
7 .....3,5	
6 .....6	(5+6+7) : 3
6 .....6	
6 .....6	
5 .....8,5	(8+9) : 2
5 ..... 8,5	
4 .....10,5	(10+11) : 2
4 .....10,5	
3 .....13	(12+13+14) : 3
3 .....13	
3 .....13	
2 .....15,5	(15+16) : 2
2..... 15,5	
1..... 17,5	(17+18) : 2
1 ..... 17,5	

Jumlah = 171



## Lampiran 9

Mencari Nilai Z

$$Z = \frac{T - \frac{N(N+1)}{4}}{\sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}}$$

$$Z = \frac{171 - \frac{18(18+1)}{4}}{\sqrt{\frac{18(18+1)(2 \cdot 18+1)}{24}}}$$

$$Z = \frac{171 - \frac{18(19)}{4}}{\sqrt{\frac{18(19)(37)}{24}}}$$

$$Z = \frac{171 - \frac{342}{4}}{\sqrt{\frac{342(37)}{24}}}$$

$$Z = \frac{171 - 85,5}{\sqrt{527,2}}$$

$$Z = \frac{85,5}{22,96}$$

$$Z = 3,7$$

## Lampiran 10

Penyelesaian mencari nilai rata-rata :

1. Nilai rata-rata *Pretest*

$$P = \frac{\Sigma x}{N}$$
$$= \frac{209}{18}$$

= 12

2. Nilai rata-rata *Posttest*

$$P = \frac{\Sigma x}{N}$$
$$= \frac{290}{18}$$
$$= 16,1$$

Keterangan :

P = Rata-rata

X = Nilai/harga x

N = Jumlah

Lampiran 11

**Tabel Harga-Harga Kritis T Dalam Tes Ranging Bertanda Data Berpasangan  
Wilcoxon**

N	Tingkat signifikasi untuk tes atau sisi		
	0,025	0,01	0,005
	Tingkat signifikasi untuk tes dua sisi		
	0,05	0,02	0,01
6	0	-	-
7	2	0	-
8	4	2	0
9	6	3	2
10	82	5	3
11	11	7	5
12	14	10	7
13	17	13	10
14	21	10	13
15	25	20	16
16	30	24	20
17	35	28	23
18	40	33	28
19	46	38	32
20	52	43	38
21	59	49	43
22	66	56	49
23	73	62	55
24	81	69	61
25	89	77	68

Lampiran 12 Tabel wilcoxon Z tabel untuk dua sampel berhubungan (dependen)

$\alpha$	0	0.001	0.002	0.003	0.004	0.005	0.006	0.007	0.008	0.009
0.00		3.090	2.878	2.748	2.652	2.576	2.512	2.457	2.409	2.366
0.01	2.326	2.290	2.257	2.226	2.197	2.170	2.144	2.120	2.097	2.075
0.02	2.054	2.034	2.014	1.995	1.977	1.960	1.943	1.927	1.911	1.896
0.03	1.881	1.866	1.852	1.838	1.825	1.812	1.799	1.787	1.774	1.762
0.04	1.751	1.739	1.728	1.717	1.706	1.695	1.685	1.675	1.665	1.655
0.05	1.645	1.635	1.626	1.616	1.607	1.598	1.589	1.580	1.572	1.563
0.06	1.555	1.546	1.538	1.530	1.522	1.514	1.506	1.499	1.491	1.483
0.07	1.476	1.468	1.461	1.454	1.447	1.440	1.433	1.426	1.419	1.412
0.08	1.405	1.398	1.392	1.385	1.379	1.372	1.366	1.359	1.353	1.347
0.09	1.341	1.335	1.329	1.323	1.317	1.311	1.305	1.299	1.293	1.287
0.10	1.282	1.276	1.270	1.265	1.259	1.254	1.248	1.243	1.237	1.232

Lampiran 13

**SKENARIO PEMBELAJARAN**

**Satuan Pendidikan : TK Andika Songgo**

**Tema : Kebutuhanku**

**Kegiatan : Bermain Peran**

**Hari/ Tanggal : Sabtu/ 17 September 2016**

**Alokasi Waktu : ± 50 Menit**

---

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Anak melakukan dialog di depan kelas
2. Anak melakukan kegiatan berbelanja
3. Anak melakukan tawar menawar

**B. Metode Pembelajaran**

Metode bermain peran

**C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

1. Awal

Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan benda-benda yang berkaitan dengan kebutuhanku seperti makanan dan minuman. Setelah itu, anak diberikan pertanyaan mengenai perbedaan jumlah dari benda-benda tersebut. Seperti Yang manakah yang lebih banyak? Dan yang manakah yang lebih sedikit?	± 5 Menit
Guru menjelaskan peran yang akan diperankan anak dalam kegiatan bermain peran tentang tema kebutuhanku. Guru memberikan informasi bahwa makanan dan minuman merupakan kebutuhan pokok bagi manusia yang bisa didapatkan di pasar. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan.	± 10 Menit

## 2. Inti

a. Kegiatan awal	± 20 Menit
1) Guru menjelaskan topik dan kegiatan yang mesti dilakukan anak agar anak dapat memahaminya.	
2) Guru menjelaskan sambil memperlihatkan alat dan bahan-bahan yang digunakan.	
3) Guru menjelaskan langkah-langkah melakukan kegiatan	
4) Guru melakukan demonstrasi kegiatan dengan cara memperagakan cara membeli dan menjual kebutuhan di pasar	
5) Anak memperhatikan demonstrasi guru (mengamati)	
b. Hipotesis	
1) Sebelum memanggil anak untuk melakukan kegiatan guru menanyakan kepada anak tentang apa yang akan dilakukan pada saat pergi ke pasar (menanya)	
2) Anak memberikan jawaban sementara sesuai dengan asumsinya	
3) Guru menanyakan alasan jawaban yang diberikan anak (menanya). Alasan yang diberikan diarahkan oleh guru berupa makanan dan minuman	
c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan	
1) Guru memanggil anak secara bertahap untuk melakukan kegiatan.	
2) Anak melakukan kegiatan sesuai dengan demonstrasi guru (mencoba). Sebelum ke pasar guru menanyakan kembali asumsi anak	
3) Anak pergi ke pasar	
4) Anak diarahkan untuk bertanya apa yang akan di beli di pasar	
5) Anak mendapatkan jawaban yang benar melalui kegiatan.	

d. Mengevaluasi kemampuan anak	
1) Guru mengaitkan hasil kegiatan dengan benda-benda disekitar anak yang berbeda jumlah juga (mengasosiasi).	
2) Guru menanyakan benda mana yang banyak dan sedikit dengan cara membandingkan 2 benda yang digunakan dalam kegiatan	
3) Guru menghimbau anak untuk menyusun benda yang digunakan dalam kegiatan berdasarkan jumlah banyak sedikit	

### 3. Akhir

a. Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya	± 15 menit
b. Memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai materi yang diajarkan	
c. Menarik kesimpulan dengan memberikan contoh nyata praktik dalam kehidupan sehari-hari anak	

### D. Penilaian

1. Teknik : Observasi
2. Bentuk : Ceklis lembar observasi

## SKENARIO PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan : TK Andika Songgo**

**Tema : Kebutuhanku**

**Kegiatan : Bermain Peran**

**Hari/ Tanggal : Sabtu/ 24 September 2016**

**Alokasi Waktu : ± 50 Menit**

---

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak melakukan dialog di depan kelas
2. Anak melakukan kegiatan masak memasak
3. Anak saling membantu memasak

### B. Metode Pembelajaran

Metode bermain peran

### C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Awal

Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan benda-benda yang berkaitan dengan kebutuhanku seperti makanan dan minuman. Setelah itu, anak diberikan pertanyaan mengenai perbedaan jumlah dari benda-benda tersebut. Seperti Yang manakah yang lebih banyak? Dan yang manakah yang lebih sedikit?	± 5 Menit
Guru menjelaskan peran yang akan diperankan anak dalam kegiatan bermain peran tentang tema kebutuhanku. Guru memberikan informasi bahwa makanan dan minuman merupakan kebutuhan pokok bagi manusia yang bisa didapatkan di pasar. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan.	± 10 Menit



## 2. Inti

a. Kegiatan awal	± 20 Menit
1) Guru menjelaskan topik dan kegiatan yang mesti dilakukan anak agar anak dapat memahaminya.	
2) Guru menjelaskan sambil memperlihatkan alat dan bahan-bahan yang digunakan.	
3) Guru menjelaskan langkah-langkah melakukan kegiatan	
4) Guru melakukan demonstrasi kegiatan dengan cara memperagakan cara memasak di dapur	
5) Anak memperhatikan demonstrasi guru (mengamati)	
b. Hipotesis	
1) Sebelum memanggil anak untuk melakukan kegiatan guru menanyakan kepada anak tentang apa yang akan dimasak pada saat berada di dapur (menanya)	
2) Anak memberikan jawaban sementara sesuai dengan asumsinya	
3) Guru menanyakan alasan jawaban yang diberikan anak (menanya). Alasan yang diberikan diarahkan oleh guru berupa makanan dan minuman	
c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan	
1) Guru memanggil anak secara bertahap untuk melakukan kegiatan.	
2) Anak melakukan kegiatan sesuai dengan demonstrasi guru (mencoba). Sebelum ke dapur guru menanyakan kembali asumsi anak	
3) Anak pergi ke dapur	
4) Anak diarahkan untuk bertanya apa yang akan di masak di dapur	
5) Anak mendapatkan jawaban yang benar melalui kegiatan.	

d. Mengevaluasi kemampuan anak	
1) Guru mengaitkan hasil kegiatan dengan benda-benda di sekitar anak yang berbeda jumlah juga (mengasosiasi).	
2) Guru menanyakan benda mana yang banyak dan sedikit dengan cara membandingkan 2 benda yang digunakan dalam kegiatan	
3) Guru menghimbau anak untuk menyusun benda yang digunakan dalam kegiatan berdasarkan jumlah banyak sedikit	

### 3. Akhir

a. Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya	± 15 menit
b. Memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai materi yang diajarkan	
c. Menarik kesimpulan dengan memberikan contoh nyata praktik dalam kehidupan sehari-hari anak	

### D. Penilaian

1. Teknik : Observasi
2. Bentuk : Ceklis lembar observasi

## SKENARIO PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : TK Andika Songgo  
**Tema** : Kebutuhanku  
**Kegiatan** : Bermain Peran  
**Hari/ Tanggal** : Sabtu/ 08 Oktober 2016  
**Alokasi Waktu** : ± 50 Menit

---

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Anak melakukan dialog di depan kelas
2. Anak melakukan kegiatan berbelanja
3. Anak melakukan kegiatan masak memasak

### B. Metode Pembelajaran

Metode bermain peran

### C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

#### 1. Awal

Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan benda-benda yang berkaitan dengan kebutuhanku seperti makanan dan minuman. Setelah itu, anak diberikan pertanyaan mengenai perbedaan jumlah dari benda-benda tersebut. Seperti Yang manakah yang lebih banyak? Dan yang manakah yang lebih sedikit?	± 5 Menit
Guru menjelaskan peran yang akan diperankan anak dalam kegiatan bermain peran tentang tema kebutuhanku. Guru memberikan informasi bahwa makanan dan minuman merupakan kebutuhan pokok bagi manusia yang bisa didapatkan di pasar. Guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan.	± 10 Menit

## 2. Inti

a. Kegiatan awal	± 20 Menit
1) Guru menjelaskan topik dan kegiatan yang mesti dilakukan anak agar anak dapat memahaminya.	
2) Guru menjelaskan sambil memperlihatkan alat dan bahan-bahan yang digunakan.	
3) Guru menjelaskan langkah-langkah melakukan kegiatan	
4) Guru melakukan demonstrasi kegiatan dengan cara memperagakan cara membeli, menjual kebutuhan di pasar dan cara memasak di dapur	
5) Anak memperhatikan demonstrasi guru (mengamati)	
b. Hipotesis	
1) Sebelum memanggil anak untuk melakukan kegiatan guru menanyakan kepada anak tentang apa yang akan dilakukan pada saat pergi ke pasar dan apa yang akan di masak di dapur (menanya)	
2) Anak memberikan jawaban sementara sesuai dengan asumsinya	
3) Guru menanyakan alasan jawaban yang diberikan anak (menanya). Alasan yang diberikan diarahkan oleh guru berupa makanan dan minuman	
c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan	
1) Guru memanggil anak secara bertahap untuk melakukan kegiatan.	
2) Anak melakukan kegiatan sesuai dengan demonstrasi guru (mencoba). Sebelum melakukan kegiatan guru menanyakan kembali asumsi anak	
3) Anak pergi ke pasar lalu memasak di dapur setelah kembali dari pasar	
4) Anak diarahkan untuk bertanya apa yang akan di beli di pasar dan	

apa yang dimasak di dapur	
5) Anak mendapatkan jawaban yang benar melalui kegiatan.	
d. Mengevaluasi kemampuan anak	
1) Guru mengaitkan hasil kegiatan dengan benda-benda disekitar anak yang berbeda jumlah juga (mengasosiasi).	
2) Guru menanyakan benda mana yang banyak dan sedikit dengan cara membandingkan 2 benda yang digunakan dalam kegiatan	
3) Guru menghimbau anak untuk menyusun benda yang digunakan dalam kegiatan berdasarkan jumlah banyak sedikit	

### 3. Akhir

a. Melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya	± 15 menit
b. Memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman anak mengenai materi yang diajarkan	
c. Menarik kesimpulan dengan memberikan contoh nyata praktik dalam kehidupan sehari-hari anak	

### D. Penilaian

1. Teknik : Observasi
2. Bentuk : Ceklis lembar observasi





Lampiran 14

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran



Menjelaskan benda-benda yang termasuk kebutuhanku



Anak memilih peran yang akan diperankan





Anak berdialog sebelum ke pasar



Anak melakukan tawar menawar di pasar



Anak menghitung jumlah bahan makanan yang akan dibeli



Anak membeli kebutuhan sesuai keinginan





Anak menanyakan kebutuhan yang akan dibeli pembeli



Anak meminta penjual untuk memasukkan bahan yang dibeli ke dalam keranjang



Memilih bahan makanan



Meminta bantuan teman untuk memotong bahan makanan



Mengambil bahan makanan untuk dimasak

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Fransiska Penni S.**, lahir 15 Agustus 1994 di Batualu Kabupaten Tana Toraja, penulis adalah anak dari seorang ayah bernama Yakub Mangera dan ibu bernama Sarce Sepang, anak keempat dari 4 bersaudara yakni Derisa Sepang, John Songga, dan Norma Yunita Sepang sebagai kakak.

Proses pendidikan formal, berawal dari Sekolah Dasar Negeri 236 Songgo pada tahun 2000-2006, kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 1 Sangalladan selesai pada tahun 2009, dan dilanjutkan di SMA Negeri 1 Sangalla dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar dengan memilih jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan sampai saat ini.