



**PENGARUH BERMAIN SOSIODRAMA BERBASIS AUDIO VISUAL  
TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUUL ATHFAL  
TIMPUSENG**

Nurlinda<sup>1</sup>, Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>2</sup>, Parwoto<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini<sup>1</sup>

email: [nurlindaindah31405@gmail.com](mailto:nurlindaindah31405@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurhidayah.ilyas@unm.ac.id](mailto:nurhidayah.ilyas@unm.ac.id)<sup>2</sup>,  
[parwotofipunm@gmail.com](mailto:parwotofipunm@gmail.com)<sup>3</sup>,

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain sosiodrama berbasis audiovisual terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dengan desain penelitian yaitu *nonequivalent Control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng yang berjumlah 18 orang anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian adalah 10 anak dengan 5 anak sebagai kelompok eksperimen dan 5 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak yang diberi perlakuan kegiatan bermain sosiodrama berbasis audiovisual pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain sosiodrama berbasis audiovisual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng.

**Kata Kunci :** Bermain Sosiodrama, Media Audio Visual, Kemampuan Berbicara Anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng.

**Abstract**

This study aims to determine the effect of playing audiovisual-based sociodrama on the speaking ability of children aged 5-6 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. The research approach used is a quantitative approach with the type of Quasi-Experimental research with a research design that is a non-equivalent control group design. The population in this study were students at Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng Kindergarten with a total of 18 children. Sampling in this study using purposive sampling. The sample in the study were 10 children with 5 children as the experimental group and 5 children as the control group. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the speaking ability of children who were treated with audiovisual-based sociodrama play activities in the experimental group was better than the control group. So, it can be concluded that audiovisual-based sociodrama play activities have a significant influence on the speaking skills of children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng Kindergarten.

**Keywords :** *Playing Sociodrama, Audio Visual Media, Speaking Ability of Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng Kindergarten Children*

Submitted: \_\_\_\_\_ Accepted: \_\_\_\_\_ Published: \_\_\_\_\_

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang Pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.

Sejalan dengan pendapat tersebut Siibak dan Vinter, (Madyawati, 2016) Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah Pendidikan yang memberikan pengasuhan, perawatan, dan pelayanan kepada anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki sekolah dasar.

Pemerintah mengatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013 tentang pendidikan nasional dijelaskan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih

lanjut pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yang dapat di selenggarakan melalui jalur formal, non formal, dan informal". Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang biasa disebut dengan *Golden Age* atau masa keemasan, dimana pada masa ini anak sangat membutuhkan pertumbuhan dan perkembangan seperti skill atau kemampuan otak.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang biasa disebut dengan *Golden Age* atau masa keemasan, dimana pada masa ini anak sangat membutuhkan pertumbuhan dan perkembangannya berkembang dengan baik. Pendidikan anak usia dini juga merupakan Pendidikan yang dijadikan sebagai dasar atau pondasi awal untuk memasuki sekolah dasar.

Anak pada usia dini berada dalam masa keemasan karena pada usia tersebut, otak anak sedang berkembang dengan cepat. Pada masa keemasan, anak akan sangat peka terhadap stimulasi-stimulasi yang diberikan untuk meningkatkan aspek kemampuan dalam diri anak. Aspek-aspek yang dikembangkan pada anak usia dini meliputi aspek bahasa, kognitif, sosial-emosional, fisik dan motorik, moral dan agama. Berbagai aspek kemampuan tersebut sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena akan berpengaruh pada masa depan anak, dan salah satu aspek kemampuan dasar yang penting untuk dikembangkan adalah

bahasa. Kemampuan bahasa merupakan kemampuan dasar yang bertugas sebagai sarana komunikasi untuk berhubungan dengan orang lain. Kemampuan berbahasa terdiri dari kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis. Perkembangan aspek berbahasa ini penting untuk distimulasi, terlebih lagi dalam hal membaca. Sebagaimana Montessori, mengungkapkan bahwa membaca merupakan kecakapan fundamental anak paling penting yang akan selalu dipelajari. Tujuan pengembangan Bahasa untuk anak usia dini adalah agar anak mampu mengkomunikasikan ide dan perasaan serta mampu menginterpretasikan komunikasi yang diterimanya. Dari pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa fungsi Bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi.

Kemampuan berbicara sejak usia dini harus mendapat perhatian baik dari para orang tua maupun guru. anak perlu dilatih berbicara dengan baik sebagai bekal hubungan social. Karena dengan kemampuan berbicara anak dapat menyampaikan sesuatu yang ada dalam pikiran dan perasaannya. Misalnya Ketika anak dikasi sesuatu oleh temannya anak akan mengucapkan “terima kasih”. Dengan demikian kemampuan berbicara ini menjadi inti dari sosialisasi yang harus dikembangkan.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa, tanpa pendidikan

yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Dunia pendidikan, banyak dikenal berbagai macam metode pengajaran, salah satunya metode sosiodrama dan bermain peran. Memang untuk mencapai tujuan pendidikan dengan baik guru dituntut agar menguasai metode metode pengajaran, sehingga selain tercapainya tujuan, siswa dapat menerima, mencerna, paham dan mengerti pelajaran yang di ajarkan (Iskandar dkk, 2021).

Media audio visual adalah media yang memadukan antara unsur suara dengan unsur gambar yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual dapat berupa film, animasi, rekaman video, televisi dan sebagainya. Pemilihan media audio visual dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dikarenakan media audio visual merupakan salah satu media yang variatif dan disukai oleh anak.

Media audiovisual cocok untuk digunakan dalam suatu pembelajaran baik TK/PAUD/, SD, SMP bahkan sampai ke jenjang SMA. Disini kita memberi contoh implementasi media audiovisual untuk dijenjang pendidikan anak usia dini, salah satu yang bisa diterapkan sebagai pembelajaran

untuk anak usia dini yaitu, sosiodrama, sosiodrama sejenis bermain peran. Menurut Djamarah (2000 h.200) berpendapat bahwa metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Bisa dikatakan, sosiodrama merupakan salah satu metode pembelajaran bermain peran agar dapat memecahkan suatu persoalan atau permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sosial atau fenomena yang ada di kehidupan sosial. Dengan menggunakan metode sosiodrama ini bisa menarik perhatian dan minat anak dalam suatu pembelajaran, karena dengan menggunakan sosiodrama anak dapat bisa merasakan suatu permasalahan yang ada disekitarnya dan anak pula bisa memecahkan suatu permasalahan yang ada disekitarnya.

Dengan demikian, bahwa anak usia ini sudah dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, dan mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 13 November 2021 di kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng bahwa pada saat pembelajaran, guru hanya menggunakan metode bercerita sehingga anak tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran serta hanya

memfokuskan pada pemberian tugas yang membuat anak terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan sehingga ditemukan beberapa masalah perkembangan berbicara anak yang belum berkembang secara optimal yaitu anak kesulitan menjawab pertanyaan guru, berbicara secara lisan dan berinteraksi dengan teman dan guru menggunakan bahasa yang sederhana karena keaksaraannya masih kurang, dan kemampuan mengungkapkan bahasa anak tidak lancar. Hal tersebut dilihat ketika anak diminta untuk menceritakan kegiatan di rumah sebelum berangkat ke sekolah, 8 dari 10 anak masih kesulitan mengeluarkan kata-kata yang hendak diucapkan, sehingga anak menjadi bingung dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapat dan keinginannya.

Keberhasilan anak dalam mengikuti proses kegiatan belajar sambil bermain disekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan berbicara mereka. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam melatih kemampuan berbicara anak. Kegiatan belajar sambil bermain saat ini membutuhkan kreativitas guru dalam menggunakan berbagai metode yang menarik dan dapat menumbuhkan peran aktif anak. Sebisa mungkin anak diberi aktivitas yang membuat mereka dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah dengan pengaruh bermain sosiodrama berbasis audiovisual.

Karena dimetode sosiodrama berbasis audiovisual anak didik akan mampu memupuk keberanian berpendapat di depan temannya.

Metode sosiodrama adalah suatu cara mengajar melalui sebuah permainan yang melibatkan anak didik untuk dapat berperan dan dapat berhubungan antara peran satu dengan lainnya. Metode sosiodrama sangat baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak karena dalam sosiodrama terdapat dialog drama yang dapat digunakan untuk melatih anak didik mengulang kalimat sederhana dan terjadi aktivitas. Bahasa melalui anak dialog atau percakapan yang dilakukan maupun ditonton oleh anak didik sehingga guru dapat melatih anak didik untuk mengeluarkan pikirannya dengan memberikan pertanyaan kepada anak didik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Mustamidatul Khoiroh. Efek positif kegiatan sosiodrama terhadap kemampuan berbicara dapat terlihat dari hasil penelitian Mustamidatul Khoiroh yang menerapkan kegiatan sosiodrama dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, hal ini terlihat dari perolehan hasil penelitian yang mencapai hasil akhir sebesar 8,92% dari indikator berupa mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan tentang informasi/kejadian secara sederhana, menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dan menceritakan kembali isi cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

sosiodrama berbasis audiovisual mempengaruhi kemampuan berbicara pada anak yaitu dapat menceritakan isi cerita kembali.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Atika Hafsari tentang pengaruh metode sosiodrama terhadap kemampuan berbicara anak usia dini 5-6 tahun di RA Al Farabi Kecamatan Tanjung Morowa Jalan Sultan Serdang, mengatakan bahwa hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen untuk pre test (tes awal) sebesar 97,50 dengan standar deviasi 8,563 sedangkan untuk pos test (tes akhir) sebesar 101,25 dengan standar deviasi 9,574 lebih tinggi dari nilai rata-rata sebelumnya. Pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh untuk pre test (tes awal) sebesar 91,429 dengan standar deviasi 8,644 sedangkan untuk rata-rata nilai pos test (tes akhir) sebesar 93,571 dengan standar deviasi sebesar 10,082 lebih tinggi dari nilai rata-rata sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode sosiodrama terhadap kemampuan berbicara anak RA Al-Farabi Kecamatan Tanjung Morawa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian sesuai fakta-fakta permasalahan yang terjadi dengan judul penelitian “ Pengaruh Bermain Sosiodrama Berbasis Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng”.

## METODE

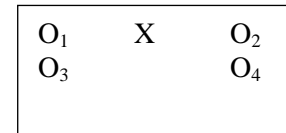
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (treatment). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok treatment yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa desain eksperimental semu adalah rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan pada kondisi yang tidak memungkinkan mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi dalam mengatur setting penelitian agar diperoleh data maupun kesimpulan penelitian dengan kemungkinan munculnya kontaminasi yang paling kecil sekalipun dari variabel lain. Penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Non-equivalent Control Group Design. Menurut Sugiyono (2013), dalam rancangan ini, terdapat *pretest* (O1 dan O3) sebelum diberi perlakuan/treatment (X) hasil pengamatan setelah diberi perlakuan (O2) hasil pengamatan tidak diberi perlakuan (O4) setelah diberi perlakuan (X). Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat

membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain tipe *Quasi Eksperimental*



Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : Hasil pengamatan kemampuan berbicara anak sebelum diberi perlakuan dengan bermain sosiodrama berbasis audiovisual.
- X : Perlakuan (treatment) Bermain sosiodrama berbasis audiovisual
- O<sub>2</sub> : Hasil pengamatan kemampuan berbicara anak setelah diberi perlakuan permainan sosiodrama berbasis audiovisual
- O<sub>4</sub> : Hasil pengamatan kemampuan berbicara anak yang tidak diberi perlakuan permainan sosiodrama berbasis audiovisual

Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timuseng. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Sampling Purposive*.) "*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Yaitu teknik penentuan sampel yang didasarkan pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kemampuan berbicara anak di taman kanak-

kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 10 orang dari 18 anak pada populasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu 5 anak sebagai kelompok kontrol dan 5 anak sebagai kelompok eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini yaitu observasi, Tes dan Dokumentasi.

### 1. Observasi

Proses pengambilan data kemampuan berbicara anak dengan mengamati anak didik di taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kelompok B di taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng, sesuai dengan tujuan penelitian maka peneliti memerlukan data kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah penggunaan bermain sosiodrama berbasis audiovisual dengan mengamati perkembangan anak sesuai dengan kategori perkembangan instrumen yang terdapat pada indikator dengan memberikan tanda ceklis.

### 2. Tes

Tes merupakan suatu prosedur yang sistematis mengamati satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numeric atau kategori (press,2016). Dalam penelitian ini menggunakan tes perlakuan yang diberikan kepada anak untuk

mengetahui kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah diberikan treatment dengan bermain sosiodrama berbasis audiovisual. Perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen yaitu anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng sebanyak 5 orang anak kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan sebanyak 5 anak.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data anak mengenai perkembangan kemampuan berbicara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk mendapatkan gambar foto pada setiap item-item indikator dan data gambaran lokasi sekolah tempat penelitian dilakukan.

Teknik analisis yang digunakan dalam mengolah data pada penelitian ini menggunakan skala pengukuran sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Pengukuran Tingkat Kemampuan Berbicara Anak**

Kriteria	Nilai
Berkembang sangat baik (BSB)	4
Berkembang sesuai harapan (BSH)	3
Mulai berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

### 1. Analisis data statistik deskriptif

Analisis Statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisis statistik deskriptif akan dikerjakan melalui aplikasi SPSS 21, penyajian data yang ada pada analisis statistik deskriptif diantaranya perhitungan menentukan nilai terendah dan terbesar, mean, median, modus, standar deviasi, simpangan baku, variasi dan rata-rata.

## 2. Analisis Statistik Non Parametrik

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Uji statistik nonparametrik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji beda (*uji Wilcoxon rank test*) pada aplikasi SPSS 21. Kerena non parametrik secara umum lebih bersifat sederhana dan menggunakan teknik perhitungan yang lebih sederhana dari pada statistik parametrik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng yang berada di jalan poros Camba Maros Desa Timpuseng Kec. Camba, Kab. Maros. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng di kelola oleh ketua yayasan Dra. Fatmawati dan

kepala sekolah Saidah S.Pd. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng memiliki jumlah tenaga pengajar sebanyak 2 orang. Proses pembelajaran yang terlaksana di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng sesuai dengan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Pada semester 1 yang terdiri dari : diri sendiri, negaraku, keluargaku, binatang, dan tanaman.

Dalam lingkungan TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng terdapat 2 bangunan yang terdiri 1 ruang untuk kelas kelompok A, dan 1 ruang untuk kelompok B, ruangan kantor/kepala sekolah dan memiliki halaman bermain outdoor sekaligus digunakan untuk berbaris dan senam.

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil tes evaluasi yang dilakukan diawal sebelum melakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas V UPT SD Negeri Centre Mangngalli yang terdiri dari 34 Siswa dan hasil tes evaluasi setelah melakukan perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode sosiodrama.

Proses pembelajaran dilaksanakan selama 1 pekan dengan 2 kali pertemuan dengan menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental* dalam bentuk *one-gruop pretest-posttes design*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok, dimana pada awal pembelajaran diberikan tes awal (*pretest*) dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir (*posttest*) yang berupa tes keterampilan



berbicara.

## 2. Gambaran Kemampuan Berbicara Anak Sebelum diberi Perlakuan

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut : (1)Peneliti melakukan penyusunan instrumen yang terdiri atas kisi-kisi instrumen yang didalamnya terdapat 3 indikator, lembar penilaian, rubrik penilaian dan skenario penelitian. (2) Pada uji validasi pertama, validator memberikan saran untuk menambahkan lembar observasi guru, instrumen lembar observasi anak sebelum dan setelah perlakuan, kisi-kisi pre-test dan posttest serta pengamatan sosiodrama berbasis audio visual. (3) Peneliti mengurus administrasi izin penelitian sesuai dengan lokasi yang telah ditentukan untuk melakukan penelitian. (4) Membuat jadwal kegiatan tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan yang sesuai dengan pada tema minggu itu yaitu keluargaku, sub tema bibi, sub-sub tema laki-laki, perempuan, kemudian akan diberi kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara anak. (5) Peneliti menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan jumlah subjek. Pada tahap ini peneliti memilih 10 anak sebagai subjek penelitian dan membaginya menjadi dua kelompok dengan 5 anak sebagai kelompok eksperimen dan 5 sebagai kelompok kontrol.

(6)Mempersiapkan dokumentasi untuk digunakan sebagai bukti dalam kegiatan penelitian.

### b. Pelaksanaan

Kegiatan awal yang dilakukan pada saat pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Yaitu memberi dan menjawab salam kepada anak didik dilanjut dengan mengucapkan doa pembuka hati, doa sebelum belajar, surah Al-Fatihah, Surah An-Nas, Surah Al-Falaq, Surah Al-Ikhlas. Kemudian anak-anak diajak untuk bernyanyi sambil melakukan gerak sesuai lagu agar semangat sebelum memulai kegiatan. Selesai bernyanyi peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu bercerita tentang pengalaman dan pengetahuan anak guna melihat kemampuan berbicara anak, setelah itu anak istirahat untuk makan dan bermain bebas. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan berbicara anak sebelum diberi perlakuan. Hasil penelitian mengenai kemampuan berbicara anak sebelum dilakukan bermain sosiodrama berbasis audio visual dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar 4 dengan total item pernyataan sebanyak 4 pernyataan sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pernyataan = 1 x 9) sama dengan 9 dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pernyataan = 4 x 9) sebesar 36.

### Tabel 4.1 Kategori Kemampuan Berbicara Anak Yang Tidak Diberikan

Perlakuan pada Kelompok Eksperimen				
N	Kategori		Frekuensi	Presepsi
1	Belum (BB)	Berkembang	3	60%
2	Mulai (MB)	Berkembang	2	40%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Sesuai	0	0%
4	Berkembang Baik (BSB)	Sangat	0	0%
			5	100%

Dapat diketahui bahwa pada tes awal kelompok eksperimen terhadap kemampuan berbicara anak, terdapat 3 anak yang kemampuan berbicaranya masih dalam kategori belum berkembang dikarenakan dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, kemampuan menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, kemampuan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, anak belum mampu mencapainya meski dengan bantuan guru. Terdapat 2 anak yang kemampuan berbicaranya masih dalam kategori mulai berkembang, sebab dari tiga indikator yang diujikan yakni kemampuan mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, kemampuan menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, kemampuan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, anak sudah mampu mencapainya tetapi masih bantuan guru. Sedangkan untuk

kategori berkembang sesuai harapan dan juga kategori berkembang sangat baik tidak terdapat anak pada kategori tersebut artinya belum ada anak yang kemampuan berbicaranya mencapai kategori tersebut. Pelaksanaan pemberian perlakuan dilaksanakan pada saat pemberian *treatment* yaitu peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan pada saat kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual dengan tema yaitu Tanaman, sub tema : sayuran, dan sub-sub tema yaitu : sayur kangkung. Kemudian guru mengatur anak untuk duduk berhadapan dengan 3 anak pada posisi sebelah kanan dan 2 anak pada posisi sebelah kiri. Proses belajar mengajar diawali dengan kegiatan pembuka, kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, membaca surah Al-Fatihah, setelah itu peneliti menjelaskan kepada anak mengenai tema yang akan dipelajari pada hari tersebut.

### 3. Hasil Analisis Penyajian Data

#### a. Analisis statistic deskriptif

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang didapat dari tes awal yaitu sebelum (*pretest*) diberikan kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual dan setelah (*post-test*) diberi kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual. Data *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan data *post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah kegiatan bermain

sosiodrama berbasis audio visual memberikan pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng. Adapun pengkategorian kemampuan berbicara anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Adapun rata-rata kemampuan berbicara anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.7 Hasil Analisis Deskriptif Yang Tidak diberi dan Diberi Perlakuan Kelompok Eksperimen**

<i>Descriptive Statistic pretest</i>						
	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Devi ation	Vari ance
KELAS EKSPE RIMEN	5	8	10	8,80	837	700
Valid N (listwise)	5					

*Descriptive Statistik Posstest*

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Devi ation	Vari ance
KELAS EKSPE RIMEN	5	13	16	14.40	1.342	1,800

Valid N (listwise)	5				
--------------------	---	--	--	--	--

(Sumber : *Output SPSS 21.*)

Pada tabel 4.7 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang tidak diberi perlakuan adalah 8.80 sedangkan yang diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 14.40. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 11.6. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain sosiodrama berbasis audio visual memberikan pengaruh pada kemampuan berbicara anak kelompok eksperimen.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Analisis Deskriptif Yang Tidak Diberi dan Diberi Perlakuan Kelompok Kontrol**  
*Descriptive Statistic*

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Devi ation	Vari ance
Kelompok kontrol	5	7	10	8.60	1.140	1.300
Posttest	5	10	13	11,20	1,304	1,700
Valid N (listwise)	5					

(Sumber : *Output SPSS 21.*)

Pada tabel 4.8 diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan adalah 8,60 sedangkan yang diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 11,20. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu 9.9. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan media buku cerita memberikan pengaruh pada

kemampuan berbicara anak kelompok kontrol.

**b. Analisis Statistik Non Parametrik**

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual memberi pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *Wilcoxon* menggunakan aplikasi SPSS 21.

**Tabel 4.10. Hasil Uji *Wilcoxon Sig Rank Test* Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok Kontrol.  
*Test Statistic<sup>a</sup>***

	POSTTEST – PRETEST KELAS KONTROL
Z	-1,841
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,66

- a. *Wilcoxon* Signed Ranks Test
  - b. Based on negative ranks.
- (Sumber : Output SPSS 21)

Pada tabel diatas hasil uji *Wilcoxon* kemampuan berbicara untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa Z sebesar -1,841 dan nilai sig. Sebesar  $0,066 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan berbicara anak kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikannya perlakuan.

**Pembahasan**

**1. Kemampuan Berbicara Anak Yang Tidak diterapkan Sosiodrama Berbasis Audio Visual**

Kemampuan berbicara anak yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang hampir sama yang tidak diberi perlakuan yaitu sebesar 8,80 (kelompok eksperimen) dan 8,60 (kelompok kontrol) .indikator yang diujikan yaitu kemampuan mengungkapkan keinginan dan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, kemampuan menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, serta kemampuan menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Pada kelompok eksperimen terdapat 3 anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dikarenakan anak belum mampu mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana, anak belum mampu menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, dan anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Selanjutnya 2 anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) dikarenakan anak sudah mampu mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana namun masih dengan bantuan guru, anak sudah mampu menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, dan anak sudah mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana namun masih dengan bantuan guru.

Sedangkan pada kelompok kontrol sebanyak 2 anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dikarenakan anak belum mampu mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana

dengan anak atau orang dewasa, anak belum mampu menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, serta anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Sebanyak 3 anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dikarenakan anak sudah mampu mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, anak sudah mampu menjawab pertanyaan apa, siapa dan dimana, serta anak sudah mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana namun masih dengan bantuan guru.

## **2. Kemampuan Berbicara Anak Yang diterapkan Sosiodrama Berbasis Audio Visual**

Kemampuan berbicara anak yang diberikan *treatment* dengan kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual mengalami perkembangan disetiap pertemuan, dapat dilihat bahwa anak-anak mampu mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat secara sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, anak mampu menjawab pertanyaan apa, siapa, dan dimana, serta anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Kemampuan berbicara anak diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan yaitu sebesar 14,40 dan kelompok kontrol diperoleh 11,20.

Berdasarkan hasil perhitungan yang

dilakukan, nilai pada kelompok eksperimen setelah perlakuan tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pretest* pada kedua kelompok tersebut. Hasil *posttest* tersebut menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata *posttest* kelompok kontrol.

## **3. Pengaruh Kegiatan Bermain Sosiodrama Berbasis Audio Visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun**

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS 21 diperoleh *Asymp Sig (2-tailed) < 0,05* maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh bermain sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Pada hasil penelitian kemampuan berbicara anak menunjukkan bahwa kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak sehingga dapat dikatakan ada pengaruh sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara anak. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kemampuan

berbicara anak pada kelompok eksperimen sesudah diberi *treatment* kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan berbicara anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh sosiodrama berbasis audio visual Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng yang tidak diberi perlakuan kegiatan bermain sosiodrama tanpa berbasis audio visual rata-ratanya yaitu 8,80 pada kelompok eksperimen dan 8,60 pada kelompok kontrol. Termasuk kategori baik.
2. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng yang diberi perlakuan bermain sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara rata-ratanya yaitu 14,40 pada kelompok eksperimen dan 11,20 pada kelompok kontrol. Termasuk kategori sangat baik.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan kegiatan bermain sosiodrama berbasis audio visual terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6

tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Timpuseng.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Peraturan Pemerintah Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013 Tentang Pendidikan Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Putri, A. A. (2018). Studi Tentang Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pertiwi Dwp Setda Provinsi Riau. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 115-122.
- Sudijono, A. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryana, D. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Simulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: KENCANA.
- Suryadi. (2007). *Cara efektif memahami perilaku anak usia dini*. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Tarigan, B. 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Sepak Bola*. Jakarta: Depdiknas.
- Wina Sanjaya. (2007). *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. Cet Ke-2. h.159.

