



**PENGARUH BERMAIN PERAN MIKRO DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK NURHIKMAH KECAMATAN PATTALASSANG**

Muliana<sup>1</sup>, Azizah Amal<sup>2</sup>, Parwoto<sup>3</sup>

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

email: [mulianamuliana@gmail.com](mailto:mulianamuliana@gmail.com)<sup>1</sup>, [azizahamal@unm.ac.id](mailto:azizahamal@unm.ac.id)<sup>2</sup>

[parwotofipunm@gmail.com](mailto:parwotofipunm@gmail.com)<sup>3</sup>,

**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kecamatan Pattalassang. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 16 orang anak dengan 8 anak sebagai kelompok eksperimen dan 8 orang anak pada kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan adalah diceklis dan analisis nonparametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak yang diberi perlakuan kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hasil analisis data yang diperoleh peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen 22,6 sedangkan pada kelompok kontrol 21,3, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perubahan terhadap anak yang diberi boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kecamatan Pattalassang

**Kata Kunci :** Bermain Peran Mikro, Kemampuan Berbicara

**Abstract**

This research is an experimental research that aims to determine the effect of micro role playing using hand puppets on the speaking ability of early childhood in Nurhikmah Kindergarten, Pattalassang District. Sampling in this study was purposive sampling. The sample in this study showed better performance in the experimental group than in the control group. The results of data analysis obtained an average increase in the group of 16 children with 8 children as the experimental group and 8 children in the control group. The data collection technique used was checklist and data nonparametric analysis. Based on the results of the study it can be concluded that the children's speaking ability was treated with role-playing activities using the experimental group doll media 22.6, while in the control group 21.3, then  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. So it can be concluded that there is a change in children who are given hand puppets to their early childhood speech skills at Nurhikmah Kindergarten, Pattalassang District.

**Keywords :** Micro Role Playing, Speaking Ability

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dapat dengan sengaja di rancang untuk mencapai tujuan yang telah di tetapkan sebagaimana tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk membentuk karakter bangsa yang berkualitas. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir bangsa-bangsa yang baik.

Pendidikan anak usia dini sangat diutamakan agar anak mendapat ransangan, guna mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak yang sesuai dengan permendiknas No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Anak usia dini harus dilatih untuk mengungkapkan yang dirasakan dan dipikirkan, sehingga pada nantinya anak mudah mengungkapkan pendapat dan mudah berinteraksi. Selain itu pentingnya keterampilan berbicara yang baik akan memperoleh keuntungan sosial pada usia berikutnya.

Anak usia dini atau anak pada masa taman kanak-kanak adalah masa merupakan individu yang unik dan sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan masa ini biasa disebut dengan masa Golden Age. Anak usia dini juga dapat di artikan bahwa anak yang

berada pada rentang 0-8 tahun dan sosok yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Senada dengan pengertian tersebut dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang,nyaman,ceria,dan bersemangat.

Menurut Aisyah (2017, h.39), sebagian besar waktu yang dimiliki oleh anak-anak terutama anak usia dini yaitu berinteraksi dengan teman sebaya mereka untuk bermain , karena dunia anak adalah dunia bermain dan bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini. Bermain peran mikro merupakan bentuk permainan aktif, anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak, menghidupkan alat main untuk memainkan suatu adegan, memerankan peran dalam skenario main peran, dan cara anak berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain dengan mengembangkan imajinasi, ekspresi dan kreativitas anak.

Boneka tangan merupakan salah satu media bantu yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan oleh anak. Boneka ini merupakan boneka yang berasal dari kain yang dibentuk menjadi berbagai macam karakter, seperti hewan atau manusia, ukuran boneka tangan lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan kedalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka. Gunarti (dalam Midyawati, 2016) boneka tangan ini boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Nadia Intan Suradinata & Ega Asnatasia Maharani terdapat aspek yang mengalami peningkatan yang signifikan yaitu aspek kosa kata dan aspek ekspresi, sedangkan aspek yang tidak signifikan peningkatannya ialah aspek lafal ucapan. Analisis yang telah dilakukan dan teruji secara statistik menggunakan perhitungan uji t, didapat bahwa penggunaan metode bercerita berbantu media boneka tangan di Tk A Paud Terpadu Bakti Baitussalam dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif metode bercerita berbantu media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di Paud Terpadu Bakti Baitussalam.

Sesuai uraian masalah di atas adapun

rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana gambaran kemampuan berbicara anak yang tidak diberi perlakuan bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kecamatan Pattalasang? 2. Bagaimana gambaran kemampuan berbicara anak yang diberi perlakuan bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan pada kelompok B di Tk Nurhikmah Kec. Pattalasang? 3. Apakah ada pengaruh bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok B Tk Nurhikmah kec. Pattalasang?

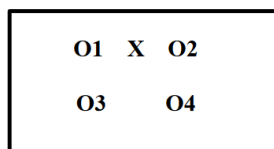
## **METODE**

Metode kuantitatif adalah suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengambil keputusan manajerial dan ekonomi (Heizer & Render, 2004). Metode kuantitatif merupakan ilmu dan seni yang berkaitan dengan tata cara (metode) pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi terhadap hasil analisis untuk bisa mendapatkan informasi untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain experimental 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.

Adapun desain penelitian eksperimen yang di gunakan pada penelitian ini yaitu Nonequivalent Control Group Design. Sugiyono (2013), desain ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol, serta di ukur hanya satu kali yaitu setelah di beri perlakuan.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O1 dan O3 : Hasil pengamatan kemampuan berbicara sebelum di beri perlakuan dengan media boneka tangan

X : Perlakuan ( treatment) Bermain mikro dengan media boneka tangan

O2 : Hasil pengamatan kemampuan berbicara anak setelah di beri perlakuan dengan media boneka tangan

O4 : Hasil pengamatan kemampuan berbicara anak yang tidak di beri perlakuan dengan media boneka tangan.

Variabel ini mengkaji dua variable yaitu, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi yaitu Bermain mikro dengan media boneka tangan(Independent) sedangkan variabel terikat yang dipengaruhi yaitu kemampuan berbicara anak (dependent).

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, penelitian populasi pada

dasarnya adalah penelitian yang dapat dilakukan pada jumlah yang terhingga. Objek pada populasi yang diteliti akan dianalisis dan hasilnya dapat disimpulkan. Kesimpulan yang diperoleh itu berlaku untuk seluruh populasi. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik pada kelompok B di TK Nurhikmah Kec.Pattalasang.

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling (Sampel pertimbangan). "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 Nurhikmah Kec. Pattalasang. Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B (usia 5-6 tahun) sebanyak 16 orang anak, dari 18 anak pada populasi di taman kanak-kanak Nurhikmah kec. Pattalasang. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu 8 anak sebagai kelompok control dan 8 orang anak sebagai kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini yang menjadi definisi operasionalnya adalah: 1. Bermain peran mikro merupakan salah satu aktivitas yang penting bagi pertumbuhan anak, karena melalui bermain peran mikro, anak dapat mengembangkan beragam potensi yang ada dalam dirinya. Kemampuan berbicara adalah upaya seseorang untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, ataupun perasaannya, memberitahukan suatu informasi kepada orang lain dengan penggunaan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata secara

lisan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut: a. Tes Kemampuan Berbicara, Dalam penelitian ini menggunakan tes perlakuan yang diberikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan berbicara anak yang diberi dan tidak diberikan treatment dengan media boneka tangan. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data anak mengenai perkembangan kemampuan berbicara yang diberi dan tidak diberikan perlakuan dengan penggunaan media boneka tangan untuk mendapatkan gambar dan foto-foto lokasi sekolah tempat dilakukan penelitian.

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

Teknik Analisis Statistik Deskriptif Analisis statistic descriptive 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. Penyajian data yang ada pada analisis statistic deskriptif diantaranya perhitungan menentukan nilai terendah dan terbesar, mean, median, modus, standar deviasi, simpangan buku, variansi rata-rata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Hasil Peneltian**

#### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah TK Nurhikmah Kecamatan Pattalassang yang bertempat di BTN Bontomate'ne Indah Blok A Kab.Takalar. TK Nurhikmah dikelola oleh ketua yayasan Hj Sitti Nurliah S.Pd.MM dan kepala sekolah Hj Saebah K, S.Pd. TK Nurhikmah Kec.Pattalassang ini memiliki jumlah tenaga pengajar sebanyak 2 orang. Proses pembelajaran yang terlaksana di TK Nurhikmah Kec.Pattalassang, sesuai dengan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) pada semester 2 yang terdiri dari :

Dalam lingkungan TK Nurhikmah kec.patalassang terdapat 3 ruangan diantaranya 1 kelas kelompok A, 1 kelas kelompok B, dan 1 ruangan kantor/ ruang kepala sekolah dan guru. Serta memiliki ruang bermain outdoor yang sekaligus digunakan untuk melakukan berbaris dan senam.

#### **2. Gambaran kemampuan berbicara anak yang tidak 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 terdiri atas kisi-kisi instrumen yang didalamnya terdapat 3 indikator, lembar penilaian, rubrik penilaian, dan skenario penelitian. 2) Peneliti melakukan uji validasi instrumen pada tanggal 29 september 2022 yang di validasi oleh ibu Sri Rika Amriani, S.Pd.,M.Pd dan dilakukan

sebanyak 3 kali. Pada uji validasi pertama, validator memberikan saran untuk mencari teori yang dapat memperkuat indikator, Pada hari jum'at tanggal 07 oktober 2022 uji validasi kedua, validator memberikan saran untuk memperjelas pernyataan/item dari indikator tersebut agar lebih mudah dipahami. Pada hari senin tanggal 10 oktober 2022 uji validasi ketiga, validator memperbaiki skenario peneliti yang disarankan untuk memberikan tema yang berbeda pada treatment yang akan dilakukan. Kemudian pada hari jum'at tanggal 21 oktober 2022 instrumen yang telah peneliti perbaiki disetujui oleh validator dengan kesimpulan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian. 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 disesuaikan dengan tema pada minggu itu yaitu 5) Kemudian akan diberi kegiatan bermain peran mikro dengan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak 6) Peneliti menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan jumlah subjek, pada tahap ini peneliti memilih 16 anak sebagai subjek penelitian dan membaginya menjadi dua kelompok dengan 8 anak sebagai kelompok eksperimen dan 8 anak sebagai kelompok kontrol. 7) Mempersiapkan dokumentasi untuk digunakan sebagai bukti dalam kegiatan penelitian.

## **b. Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan awal yang dilakukan pada saat pembelajaran di TK Nurhikmah kec.patalassang, yaitu memberi dan menjawab salam kepada anak didik dilanjutkan dengan mengucapkan doa pembuka hati, doa sebelum belajar, surah al-fatihah, surah an-nas, surah al-falaq, surah al-ikhlas dan ayat kursi. Kemudian anak diajak untuk bernyanyi sambil melakukan gerakan sesuai lagu agar semangat sebelum melakukan kegiatan. Selesai bernyanyi peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu bercerita mengenai kegiatan sehari-hari anak guna melihat kemampuan berbicara anak, setelah itu anak dipersilahkan untuk istirahat dan makan kemudian bermain bebas.

Kegiatan terakhir yaitu mengucapkan doa sesudah makan dan setelah belajar, doa keluar rumah, doa kedua orang tua, dan doa naik kendaraan. Kegiatan penelitian dilaksanakan dengan 5 kali pertemuan dimana peneliti terlebih dahulu menyiapkan jadwal kegiatan 1 minggu pembelajaran. Disampaikan kepada anak dengan melakukan kegiatan bermain peran mikro dengan media boneka tangan untuk kelompok eksperimen dan anak melakukan kegiatan bercerita tentang kisah-kisah nabi pada kelompok kontrol.

## **3. Gambaran Kemampuan Berbicara Anak Yang Diberi Perlakuan (Hasil Analisis Deskriptif)**

Distribusi pengkategorian kemampuan

berbicara pada kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka tangan dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1 Kemampuan Berbicara Anak Kelompok

Eksperimen (Post-test)				
N O	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	8-12	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	13-17	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3	18-22	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	50%
4	23-28	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	50%
Jumlah				100%

Hasil penelitian ini di sajikan sebagai berikut, pengkategorian data kemampuan berbicara anak pada kelompok eksperimen meliputi, Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0% tidak terdapat anak yang belum mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan menggunakan media boneka tangan dengan tema Upin & Ipin pertama kali masuk sekolah, belum mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan menggunakan media boneka tangan dengan tema Upin & Ipin rajin berpuasa di bulan suci ramadhan, belum mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan menggunakan media boneka tangan dengan tema Upin & Ipin Panen rambutan, Belum mampu mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana mengenai bermain peran dengan tema Upin & Ipin rajin berpuasa di bulan suci ramadhan, Belum mampu mengungkapkan keinginan perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana mengenai bermain peran dengan tema Upin & Ipin pertama kali masuk sekolah, Belum mampu mengungkapkan keinginan perasaan dengan kalimat sederhana mengenai bermain peran dengan tema Upin & Ipin panen

rambutan. Belum mampu memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, dan menginformasikan sesuatu tentang bermain peran dengan tema Upin & Ipin pertama kali masuk sekolah, Belum mampu memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, dan menginformasikan sesuatu tentang bermain peran dengan tema Upin & Ipin rajin berpuasa di bulan suci ramadhan, Belum mampu memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, dan menginformasikan sesuatu tentang bermain peran dengan tema Upin & Ipin panen rambutan.

#### 4. Pengaruh Bermain Peran Mikro Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak (Analisis Non Parametrik)

Hasil data yang diperoleh berdasarkan data hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa kegiatan Bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan memberi pengaruh terhadap kemampuan berbicara . Hasil uji pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu Bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data Pretest dan Post-test. Adapun kriteria terjadinya perubahan yaitu apabila nilai sig. 0,05 dan apabila sig. 0,05 maka tidak terjadi perubahan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil uji kemampuan berbicara anak pada kelompok eksperimen.

## **b. Pembahasan**

### **1. Kemampuan Berbicara Anak Setelah Diterapkan Bermain Peran Mikro Menggunakan Media Boneka Tangan**

Dapat diketahui bahwa kemampuan berbicara anak pada berkembang sangat baik (BSB) terdapat sebanyak 4 anak pada kelompok eksperimen, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat sebanyak 4 anak pada kelompok eksperimen, dan pada kategori Mulai Berkembang (MB) Tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak. Pelaksanaan post-test di kelompok kontrol pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 2 orang anak. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 orang anak, Mulai Berkembang (MB) tidak terdapat anak, dan kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, nilai pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Hasil posttest tersebut menunjukkan bahwa rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pre-test kelompok.

### **2. Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Mikro Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak**

Kegiatan Bermain Peran Mikro dengan menggunakan media boneka tangan

merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan lain

sebagainya. Bermain Peran Mikro dengan menggunakan media boneka tangan merupakan kegiatan yang bisa memberi manfaat kepada anak usia dini dalam aspek mengembangkan kemampuan berbicara anak, dimana bermain peran ini memiliki berbagai macam tema atau karakter seperti Boneka Upin & Ipin, mobil-mobilan, dan benda-benda atau mainan kecil lainnya yang dapat menarik perhatian anak untuk dilakukan belajar sambil bermain.

Penggunaan Bermain Peran Mikro ini sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Tedjasaputra (2001:58) Mengembangkan kemampuan berbahasa saat bermain peran, tentunya anak akan berbicara sesuai dengan karakter yang diperankan. Hal ini dapat memperluas kosa kata anak. Dari hasil kemampuan berbicara anak menunjukkan bahwa kegiatan Bermain peran mikro dengan media boneka tangan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak sehingga dapat dikatakan ada pengaruh Bermain Peran Mikro dengan media boneka tangan 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 yang diberi treatment kegiatan Bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka tangan terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kemampuan berbicara anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh Bermain Peran Mikro Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Nurhikmah Kec.Patalassang.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Kemampuan berbicara anak di TK Nurhikmah yang tidak diberi perlakuan kegiatan bermain peran mikro yang bukan menggunakan media boneka tangan rata-ratanya sebesar 21,3 termasuk kategori baik.
2. Kemampuan berbicara anak di TK Nurhikmah yang diberi perlakuan kegiatan bermain peran mikro menggunakan media boneka tangan kemampuan berbicara rata-ratanya sebesar 22,6 termasuk kategori sangat baik.
3. Terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada penerapan kegiatan bermain peran mikro dengan boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Nurhikmah.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Azizah, N. 2013. Tingkat keterampilan berbicara ditinjau dari metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2)
- Dengo, N. 2015. Meminimalkan Perilaku Agresif Anak Melalui Metode Bermain Peran Mikro Menggunakan Media Boneka Tangan Di Kelompok A TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo. *Skripsi*, 1(153411096).
- Khumaira, K., Rini, R., & Kurniawati, A. B. 2015. Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lisharti, L., Fahrudin, F., & Nurhasanah, N. 2020. Penerapan Metode Bermain Peran Mikro untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 77-82.
- Munawaroh, S. N. 2019. Upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui bermain peran pada kelompok A di Raudhatul Athfal Amanah Lil'Alamin Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019 ( Doctoral dissertation, IAIN Jember).
- Prasetyo, T., & Zulela, M. S. (2021). Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 138-150.
- Nirwana, N. 2019. Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara. *Instruksional*,

1(1), 9-16

- Pane, E. T. T., & Siagian, S. 2014. Pengaruh metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Teknologi*
- Pratiwi, M. I., & Alfiyanti, D. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Perkembangan Bahasa dan Personal Sosial Anak Autis di Slb Negeri Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., Ujjanti, P. R., & Psi, S. 2016. Pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Siti Nahdiyanti Najwa, S. N. N. 2018. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (Studi Eksperimen di Kelompok B TK Hijraturrasul Tahun Ajaran 2017/2018) (Doctoral dissertation, Universitas Mataram). Yaumi, M. (2017). *Ragam Media Pembelajaran*. Program Pasca Sarjana STAIN Pare-Pare.
- Susanti, Y. O. 2017. Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 63-70.



