

Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di RA Fatahul Wardah Kecamatan Talang Kelapa Kota Palembang

Meilinda Cahyani¹, Fitri Oviyanti², Kurnia Dewi³, Febriyanti⁴, Yecha Febrienitha⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: Melindacahyani46@gmail.com¹, fitrioviyanti_vin@radenfatah.ac.id², kurniadewi@radenfatah.ac.id³,
Febriyanti_uin@radenfatah.ac.id⁴, yechafebrieanithaputri@radenfatah.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Kelompok B Di RA Fatahul Wardah Kota Palembang". Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal kemampuan berbicara serta untuk mengetahui apakah bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan dalam berbicara anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara kelompok B di RA Fatahul Wardah Kota Palembang. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttest* (satu kelompok subjek). Jumlah sampel anak berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan *pretest dan posttest*. Hal ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat *treatment*, tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hipotesis dalam penelitian setelah dilakukan test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain peran dengan anak dalam kemampuan berbicara. Diperoleh $t_{hitung} = 3,217$ sedangkan $t_{tabel} = 1,76131$ karena $t_{hitung} = 3,217 > t_{tabel} = 1,76131$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak maka H_a diterima artinya terdapat perbedaan nilai statistika yang signifikan terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B RA Fatahul Wardah Kota Palembang sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan telepon kaleng.

Kata Kunci : *Bermain peran, Kemampuan berbicara, Anak usia dini*

Abstract

This research is entitled "The Effect of Role Playing on Speaking Ability in Group B at RA Fatahul Wardah Palembang City". The problem in this study is the low ability of children to recognize speaking skills and to find out whether the role playing affects children's speaking skills. The purpose of this study was to determine the effect of the role playing on the speaking ability of group B in RA Fatahul Wardah, Palembang City. This type of research is Pre-Experimental with One Group Pretest-Posttest Design (one group of subjects). The number of samples of children as many as 15 children consisting of 11 boys and 5 girls. Data collection techniques in this study used pre-test and post-test. It is used to collect data at the time of treatment, a test is carried out in the form of scores to determine the results after being given treatment and documentation in the form of photos. The data analysis technique used in this study used normality test, homogeneity test and hypothesis testing. Hypothesis Results in Research After conducting the pretest and posttest, the researcher then analyzed all the results of the study. From this research, it can be concluded that there is a significant effect between role playing and children's speaking ability. obtained $t_{count} = 3.217$ while $t_{table} = 1.76131$ because $t_{count} = 3.217 > t_{table} = 1.76131$. So it can be concluded that H_0 is rejected, then H_a is accepted, which means that there is a statistically significant difference in the speaking ability of the children of group B RA Fatahul Wardah Palembang before and after the treatment using canned telephones.

Keywords : *Role playing, Speaking ability, early childhood*

PENDAHULUAN

Berbicara adalah kemampuan berbahasa yang sering dilakukan oleh anak usia dini, khususnya pada taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan pada masa taman kanak-kanak mereka dapat menyebutkan nama dan jenis kelaminnya, serta dapat menirukan dan melaksanakan sebuah perintah sederhana secara berurutan, mendengarkan cerita dan menceritakan kembali cerita yang sederhana. Kemampuan berbicara pada anak usia dini sangat penting untuk dilatih sedini mungkin, karena dengan berbicara anak dapat mengekspresikan perasaannya dan anak akan mampu menyebutkan keinginannya.

Untuk dapat membantu para guru dalam penggunaan media pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran serta metode pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik anak. Kegiatan belajar sambil bermain dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan apabila media maupun metode yang digunakan adalah media yang dapat menarik perhatian anak, salah satunya bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak yakni dengan menggunakan bermain peran.

Menurut Mulyasa hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Dengan bermain peran juga dapat mengembangkan bahasa anak, terutama dalam berbicara. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan pembelajaran menyenangkan tanpa disadari oleh anak perkembangan bahasanya dapat berkembang. Dan bermain peran juga merupakan bagian penting dalam pendidikan anak menuju perkembangan normal sesuai dengan kodrat anak.

Umumnya, anak-anak usia dini biasanya sangat asyik melakukan permainan masak-masakan, dokter-dokteran, atau karakter lainnya yang sering ia lihat di lingkungan sekitarnya. Inilah yang dinamakan bermain peran, maka dalam permainan ini mereka meniru dan berfantasi dengan peran yang sedang dimainkannya. Dengan berfantasi dan menirukan kegiatan peran tersebut, secara tak langsung kemampuan bahasa anak dapat terasah dari apa yang pernah mereka lihat atau juga pengalaman mereka pada satu bidang peran tertentu, lalu mereka praktekkan pada permainan ini akan lebih mengasah kemampuan berbicara, berkomunikasi, serta berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Misalnya ia akan tahu kalau dokter itu membantu menyembuhkan orang sakit, dan polisi membantu menangkap orang jahat, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus 2022 di RA Fatahul Wardah Palembang dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak masih dikategorikan belum sempurna karena dari 15 orang anak terdapat 7 orang anak yang belum sempurna dalam menjalankan sebuah perintah. Dari 7 orang anak tersebut terdapat 4 orang anak yang masih kebingungan ketika guru menyuruh mereka untuk mengungkapkan perasaan/ide dengan kalimat sederhana namun mereka sudah dapat menceritakan kembali cerita yang telah mereka lihat dan dengar sebelumnya. Kemudian terdapat 4 orang anak yang hanya dapat menceritakan kembali cerita yang telah mereka lihat dan dengar sebelumnya, namun sebaliknya mereka kebingungan ketika disuruh mengungkapkan perasaan/ ide dengan kalimat sederhana. Selanjutnya terdapat 8 orang anak yang sudah sempurna dalam menjalankan kedua buah perintah tersebut, baik dalam mengungkapkan perasaan/ide dengan kalimat sederhana dan juga dapat menceritakan kembali cerita yang telah mereka lihat dan dengar sebelumnya.

Penyebab umum rendahnya kemampuan berbicara anak tersebut adalah rendahnya pemilihan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan berbicara anak di RA Fatahul Wardah. Sedangkan penyebab khususnya adalah kurangnya penggunaan media bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, hal tersebut dapat terlihat jelas ketika anak disuruh pendidik mereka untuk berdiskusi mengenai pembelajaran itu.

Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada kelas 5-6 tahun, anak harus berbicara dengan menggunakan 5 - 10 kata dalam teori STPPA terdiri dari: 1). Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 2). Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, 3). Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca menulis dan berhitung, 4). Menyusun kalimat sederhana, 5). Memiliki lebih banyak kata, 6). Melanjutkan sebagian cerita, 7). Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Menurut Mulyasa dalam Ni putu Dessy hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli

menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Dengan bermain peran juga dapat mengembangkan bahasa anak, terutama dalam berbicara. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu bermain peran sangat berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak khususnya bermain peran profesi guru dan polisi.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada kegiatan bermain peran sebagai salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara anak. Berdasarkan uraian peneliti diatas, untuk lebih mengetahui pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan berbicara, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Bicara Anak Kelompok B di RA Fatahul Wardah Kecamatan Talang Kelapa Kota Palembang.

METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode *Pre-Eksperimental Design*. Metode ini merupakan metode untuk menentukan apakah suatu treatment mempengaruhi hasil sebuah penelitian. Penelitian ini dinilai dengan cara menerapkan treatment yaitu bermain peran kepada anak dan observasi sesuai penilaian yang ditetapkan.

Pada jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian *One-Group Pretest Posttest Design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara anak di kelompok B di RA Fatahul Wardah Kecamatan Talang Kelapa Kota Palembang.

$$O_1 \times O_2$$

O1 = Nilai pre test diberikan sebelum penerapan bermain peran

X = Pemberian bermain peran dengan kemampuan Berbicara

O2 = Nilai post test diberikan setelah menerapkan bermain peran

Definisi Operasional variabel

Operasionalisasi (variabel) adalah “mendefinisikan variabel dengan tegas, sehingga menjadi faktor-faktor yang dapat diukur dan dipahami oleh orang lain dan tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti.” Adapun definisi operasional yang dimaksud dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Bermain Peran

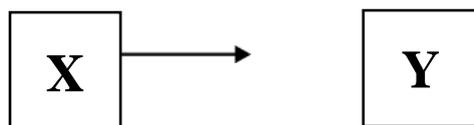
Dalam bermain peran, anak dapat memperoleh pengalaman dalam main peran, memberi wawasan kepada anak, dapat mengembangkan keterampilan dan sikap saat anak mengalami masalah yang dihadapi dan anak dapat bertanggung jawab atas peran yang diperankannya.

2. Kemampuan Berbicara Anak

Kemampuan berbicara yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah memfokuskan anak pada kegiatan bermain peran seperti: guru, polisi, dokter dan koki. Kemampuan berbicara anak merupakan suatu kemampuan dalam berkomunikasi, suatu ungkapan lisan guna untuk memberi informasi, mengungkapkan ide pikiran, mengungkapkan perasaan dan sebagainya yang menggunakan kosa kata yang benar, pengucapan yang benar yang dilakukan secara spontan. Keterampilan berbicara bukan hanya mengeluarkan suatu bunyi, suatu ucapan yang tanpa makna, melainkan berbicara sebagai bahasa untuk menyampaikan pikiran dan perasaan ketika bermain peran tersebut.

Berdasarkan penjabaran di atas kegiatan yang berupa bermain peran yang akan diterapkan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh diadakannya kegiatan tersebut terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di RA Fatahul Wardah Palembang. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu bermain peran (X) dan kemampuan berbicara anak (Y).

Pengaruh hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terkait (Y) dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

X : bermain peran

Y : Kemampuan berbicara anak

Sumber Data

Dalam pengumpulan sumber data peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud primer dan data skunder.

a) Data primer

Data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data primer dapat berupa pendapat subjek penelitian (orang), baik secara individu maupun kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan dan hasil pengujian. Penulis mengumpulkan data primer melalui metode survey. Metode survey adalah metode yang pengumpulan data primer menggunakan pertanyaan secara lisan dan tertulis. Peneliti melakukan observasi dan dokumentasi ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

b) Data sekunder

Data sekunder merupakan data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, melalui media perantara. Data sekunder pada umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip baik yang dipublikasi dan yang tidak dipublikasi. Peneliti mendapatkan data skunder ini melalui buku, jurnal, dan skripsi peneliti terdahulu untuk mempermudah dan dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari sebuah kelompok yang akan diukur. Populasi memiliki ciri dan kualitas tertentu, setelah ditetapkan subjek dalam populasi maka hal selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di RA Fatahul Wardah kota Palembang yang berjumlah 15 anak.

Tabel Populasi Penelitian di RA Fatahul Wardah Kota Palembang

No	Objek	Kelompok	Jumlah
1	Anak	Kelas B RA Fatahul Wardah Kota Palembang	15
2	Kepala sekolah	-	1
3	Pendidik	Kelompok B RA Fatahul wardah kota Palembang	3

2. Sampel

Sampling merupakan langkah untuk menentukan ukuran sampel yang akan didapat pada saat melakukan pemeriksaan dalam suatu objek. Para peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yang tidak mungkin. Metode pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah sampling jenuh. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas B RA- Fatahul Wardah dengan jumlah 15 peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan selama kegiatan menonton film kartun berlangsung, yaitu dengan menggunakan teknik dokumentasi dan tes.

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan barang bukti yang berbentuk tulisan maupun cetakan dan mempunyai hubungan dengan permasalahan yang diselidiki. Dokumentasi juga merupakan suatu metode untuk memindahkan dan mencapai kembali data yang sudah ada sebelumnya, sedangkan dokumen-dokumen dalam penelitian ini salah satunya adalah rencana kegiatan harian (RPPH), rencana kegiatan mingguan atau (RPPM), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar penilaian perkembangan anak. Dokumentasi di sini juga dapat berupa foto setiap kronologi kejadian saat peneliti melaksanakan penelitian.

b. Test

Merupakan kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada siswa dalam beberapa bentuk lisan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Adapun tes yang dibuat adalah tes tertulis yang memenuhi berbagai indikator dalam kemampuan berbicara. Tes yang digunakan adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara pada anak usia dini. Adapun test yang dibuat merupakan test yang memenuhi berbagai acuan dan indikator yang ada di dalam kisi-kisi instrumen. Tes digunakan untuk mendapatkan informasi hasil belajar siswa dengan cara memberikan pretest dan posttest pada siswa RA Fatahul Wardah Kota Palembang

Uji Keabsahan Data

Pengumpulan data tidak akan mencapai tujuannya apabila alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tidak valid dan reliable. Maka dari itu dalam penelitian ini diperlukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Uji validitas

Uji validitas sebuah instrumen dikatakan valid apabila mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, validitas merupakan ukuran ketepatan, keabsahan atau kesahihan suatu instrumen sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun rumus yang digunakan dalam validitas butir item yaitu dengan rumus korelasi product momen sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{sy} = Koefisien Validitas

N = Jumlah peserta tes

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

X = Skor masing-masing butir soal

Y = Skor total

Kemudian harga r_{xy} dikonsultasikan dengan harga r_{xy} *product moment*, jika $r_{xy\text{hitung}} \geq r_{xy\text{tabel}}$ maka butir soal tersebut valid.

2. Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi pada suatu tes, yang mana tes tersebut dapat dipercaya untuk mendapatkan skor nilai yang tidak berubah. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas tes adalah menggunakan rumus alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \alpha_b^2$ = jumlah Varians butir soal

α_t^2 = Varians Total

Rumus Varians

$$\alpha_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikansi 5% dann sesuai dengan jumlah butir soal. Jika $r_{11} > r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan butirsoal tersebut *reliable*.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Menurut Sugiyono (2016, hal 207), kegiatan dalam menganalisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk penelitian yang tidak merumuskan hipotesis, langkah terakhir tidak dilakukan. Teknis analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan analisis uji-t dengan pengujian prasyarat uji homogenitas dan uji normalitas.

Langkah teknik analisis data tes dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rubrik penilaian kemampuan berbicara yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai sesuai dengan skala penilaian. Setelah data yang diperlukan terkumpul, maka data tersebut diolah sehingga hasil pengolahan ini nantinya dapat diambil suatu kesimpulan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut¹⁰:

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

b = batas bawah kelas modus

p = panjang kelas modus

b_1 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modus

b_2 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sebelum tanda kelas modus

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama dengan menggunakan rumus :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = varians terbesar dari hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 = varians terkecil dari hasil belajar kelas kontrol

Sudjana (2013, hal 249) mengartikan bahwa dengan kebebasan untuk pembilang = $n-1$ (untuk varians terbesar) dan derajat kebebasan penyebut = $n-1$ (untuk varians terkecil) dengan taraf signifikan (α) = 5% dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti homogen

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dengan pendekatan saintifik dalam mengerjakan soal dengan cara menghitung uji tes. Uji statistika yang digunakan adalah uji-t, dengan rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan : $\sum D$ = jumlah $x_1 - x_2$

n = Jumlah siswa

s = Varians

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t-test atau uji t perhitungan dilakukan dengan bantuan Ketentuan hipotesis sebagai berikut :

Hipotesis H_a : Ada Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A RA Fatimah Palembang.

Hipotesis H_o : Tidak ada pengaruh dari penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A RA Fatimah Palembang.

Kriteria pengujian yang berlaku adalah H_o diterima bila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Dengan ketentuan jika nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka H_o ditolak, dan sebaliknya jika nilai Sig lebih kecil dari 0,05 maka H_o di terima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah sebuah data tentang pemahaman terhadap kemampuan anak dalam kemampuan berbicara di RA Fatahul Wardah kota Palembang yang diambil melalui test awal (*Pretest*) dan test akhir (*Posttest*) sebelum dan setelah diberikan perlakuan atau *treatment* melalui metode bermain peran. Pedoman dalam penelitian ini terdiri dari 6 indikator dan 6 butir amatan. Berdasarkan test awal (*Pretest*) dan test akhir (*Posttest*) dapat dideskripsikan data tentang kemampuan anak mengenal kemampuan berbicara di RA Fatahul Wardah Palembang sebelum dan sesudah diberikan sebuah perlakuan atau *treatment* melalui bermain peran.

Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 01 Agustus 2022	Peneliti mengajak anak untuk Tanya jawab tentang profesi guru memberikan <i>Pretest</i> kepada anak dengan 3 butir amatan yaitu menyampaikan pesan, mengungkapkan perasaan dengan kalimat sederhana, dan mengungkapkan ide dengan kalimat sederhana.
2	Selasa, 02 Agustus 2022	Peneliti mengajak anak untuk melakukan Tanya jawab profesi polisi dengan 3 butir amatan yaitu menyebutkan kata, mengulang kata dan menirukan kalimat sederhana.

3	Rabu, 03 Agustus 2022	Peneliti melaksanakan <i>treatment</i> dengan menggunakan bermain peran guru menggunakan telepon kaleng untuk menyampaikan isi pesan dan mengungkapkan perasaan dengan kalimat sederhana.
4	Kamis, 04 Agustus 2022	Peneliti mengenalkan profesi polisi dengan menggunakan telepon kaleng mengungkapkan ide dengan kalimat sederhana dan menyebutkan kata.
5	Jumat, 05 Agustus 2022	Peneliti memberikan <i>treatment</i> bermain peran koki dengan menggunakan telepon kaleng dengan mengulang kata dan menirukan kalimat sederhana.
6	Senin, 08 Agustus 2022	Peneliti mengajak anak Tanya Jawab profesi dokter kemudian memberikan post test kepada anak dengan 3 butir amatan yang menyampaikan pesan, mengungkapkan perasaan dengan kalimat sederhana, dan mengungkapkan ide dengan kalimat sederhana.
7	Selasa, 09 Agustus 2022	Peneliti mengajak anak Tanya jawab seseorang koki dengan 3 butir amatan yaitu menyebutkan kata, mengulang kata, dan menirukan kalimat sederhana.

Tahap Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada hari senin, 01 Agustus 2022. Kegiatan berlangsung dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Sebelum melakukan *pretest* kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasanya yakni bernyanyi, membaca do'a sebelum belajar, dan melakukan kegiatan pembiasaan lainnya seperti membaca hafalan surah-surah pendek dan mengulangi hafalan hadist. Setelah semua kegiatan pembuka sudah dilakukan, peneliti mengajak anak untuk Tanya jawab tentang profesi guru.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 02 Agustus 2022. Kegiatan dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Sebelum melakukan *pretest* kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasanya yakni bernyanyi, membaca do'a sebelum belajar, dan melakukan kegiatan pembiasaan lainnya seperti membaca hafalan surah-surah pendek dan mengulangi hafalan hadist. Setelah semua kegiatan pembuka sudah dilakukan, peneliti mengajak anak untuk melakukan Tanya jawab kegiatan polisi. Pada pertemuan ini, peneliti masih melaksanakan *pretest* dengan bermain polisi dengan terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara bermain peran polisi.

c) Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Rabu, 03 Agustus 2022. Pada pukul 07.30 WIB anak-anak sudah masuk kedalam kelas dan sudah siap untuk belajar seperti biasa, kegiatan awal sebelum belajar yakni membaca do'a, bernyanyi dan melakukan kegiatan pembiasaan lainnya yaitu membaca surah-surah pendek dan melafadzkan hadist. Kegiatan tersebut dilakukan sebelum masuk dalam kegiatan inti dengan sub tema profesi guru dengan menggunakan telepon kaleng.

d) Pertemuan Keempat

Pertemuan keempat dilaksanakan pada kamis, 04 Agustus 2022. Pada pukul 07.30 WIB anak melakukan senam sampai jam 8.30 WIB. Kemudian anak masuk ke dalam kelas melaksanakan kegiatan pembuka serta kegiatan pembiasaan lainnya. Kegiatan hari ini bermain peran polisi dengan menggunakan

telepon kaleng tentang lampu lalu lintas.

e) Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jum'at, 05 Agustus 2022. Pada pukul 07.30 WIB seperti biasa anak masuk ke dalam kelas melaksanakan kegiatan pembukaan serta kegiatan pembiasaan lainnya. Setelah itu anak melaksanakan kegiatan menulis huruf. Kegiatan hari ini bermain peran koki dengan menggunakan telepon kaleng sama seperti konsep kegiatan sebelumnya, seperti biasa peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana menggunakan telepon kaleng dengan percakapan koki.

f) Pertemuan Keenam

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Senin, 08 Agustus 2022. Pada pukul 07.30 WIB seperti biasa anak sebelum masuk ke ruangan anak diberikan kegiatan pembuka dan pembiasaan masuk ke dalam kelas, berdoa, diberikan kegiatan menulis huruf dan melaksanakan kegiatan post test Tanya jawab profesi dokter.

g) Pertemuan Ketujuh

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 09 Agustus 2022. Pada pukul 07.30 WIB seperti biasa anak masuk ke dalam kelas melaksanakan kegiatan pembuka serta kegiatan pembiasaan lainnya. Kegiatan hari ini dilakukan sambil bermain, pertama-tama peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada hari ini serta berkomunikasi kepada anak dengan memberikan beberapa pertanyaan.

Pada kegiatan kali ini peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermain peran koki dan memberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui apakah adanya peningkatan anak dalam kemampuan berbicara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan melakukan Tanya jawab dengan tema profesi

Pembahasan

Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak usia dini pada Kelompok B di RA Fatahul Wardah Kota Palembang. Keputusan Direktoral Jendral Pendidikan Islam Nomor 3331 tahun 2021 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam program kemampuan berbicara pada anak 5-6 tahun adalah anak yang dapat mengucapkan kata dan menyampaikan pikiran/gagasan serta membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia dalam bentuk bermain peran guru. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa anak harus bisa mengembangkan kemampuan berbicara mereka yakni menyampaikan isi pesan, mengungkapkan perasaan dengan kalimat sederhana, mengungkapkan ide, menyebutkan kata, mengulang kata dan menirukan kalimat sederhana.

Anak harus menjadi pelajar yang aktif, dan ditantang untuk menerapkan pengetahuan utama dan pengalaman baru mereka sehingga pengalaman anak bertambah banyak. Berbagai pendekatan pembelajaran harus mengajak anak-anak masuk dan terlibat ke dalam proses pembelajaran, dari pada sekedar memberikan informasi tanpa adanya pengalaman untuk mereka terima dalam segala hal. Dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak harus menggunakan sebuah media dan benda-benda yang konkrit agar anak bisa memahami dan mulai belajar berbicara dengan baik dan benar.

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian 7 kali pertemuan. Sampel yang digunakan sebanyak 15 orang anak di RA Fatahul Wardah Kota Palembang. Sebelum memulai penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada lembaga untuk melaksanakan penelitian di sekolah RA Fatahul Wardah. Pertemuan pertama peneliti mengadakan observasi kepada anak dengan indikator penilaian yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil test awal (*pretest*) anak mendapatkan nilai akhir dengan rata-rata nilai setelah test awal (*pretest*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan bermain peran sebanyak 4 kali pertemuan. Setelah diberikan *treatment* dengan bermain peran kepada anak selanjutnya peneliti melakukan test akhir (*posttest*) dengan indikator penilaian yang di buat peneliti.

Setelah dilakukan test awal (*pretest*) dan test akhir (*posttest*), selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, dari penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran dalam kemampuan berbicara. Diperoleh $t_{hitung} = 3,217$ sedangkan $t_{tabel} = 1,76131$. Karena $t_{hitung} = 3,217 > t_{tabel} = 1,76131$, maka dapat disimpulkan karena nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara di Kelompok B di RA Fatahul Wardah Kota Palembang.

Jika seorang guru menggunakan media pembelajaran yang menarik maka siswa akan merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas karena tidak membosankan. Kemampuan berbicara anak adalah proses perkembangan bahasa yakni meliputi mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi mengeksperesikan, menyatakan, menyampaikan suatu pikiran dan gagasan serta menceritakan kembali cerita yang didengar melalui kalimat sederhana. Ada banyak cara dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia dini dari mulai bermain, bercakap-cakap dan melakukan aktivitas lainnya. Dalam proses stimulasi kemampuan berbicara baiknya dilaksanakan dengan menggunakan media yang bersifat nyata (konkret) kemudian dengan menggunakan aktivitas panca indra mereka.

Sejalan dengan pendapat dari Novia Ermawati, dan Siti Mahamudah kemampuan berbicara pada anak usia dini memerlukan adanya rangsangan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya, sehingga dengan pemberian ransangan yang tepat maka kemampuan berbicara anak akan tercapai secara optimal. Anak mengungkapkan perasaan dengan berbicara sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk menyampaikan maksud, keinginan, perasaan, pikiran dan pengetahuan kepada orang lain secara lisan. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengajarkan kemampuan berbicara kepada anak yaitu dengan menggunakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan dan dapat merangsang anak untuk mengasah kemampuan berbicaranya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan bermain peran. Penggunaan metode bermain peran merupakan cara efektif dalam penyaluran kebutuhan imajinasi dan fantasi karena materi yang disampaikan dalam bentuk bermain peran tidak hanya bisa didengar melainkan juga dapat dilihat dalam perkembangan social, emosional dan bahasa anak.

Sejalan dalam pendapat Suhartono dalam Nur Alim Amri keberadaan kegiatan bermain peran terdapat beberapa aktifitas yang dapat meningkatkan kemampuan aspek bahasa ekspresif anak, yaitu interaksi. Dalam hal ini anak-anak diarahkan untuk melakukan proses interaksi sehingga anak akan memperoleh kosa kata baru yang bermanfaat dalam kegiatan berbahasa lisan anak.

Sejalan dengan pendapat Rumilasari dalam Jaberia dkk, keberadaan kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkan dalam berbagai bentuk kegiatan kreatifitas. Melalui kegiatan bermain peran anak memperoleh pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan di kemudian hari. Kegiatan bermain peran memberikan anak pandangan positif yaitu anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, sehingga melalui bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi atau cita-cita yang anak inginkan, serta dapat membuka kesempatan untuk memecahkan masalah yaitu pikiran anak akan terlihat untuk menemukan solusi. Dengan demikian, melalui kegiatan bermain peran anak-anak mampu menggunakan alat mainannya dengan teman sebayanya sesuai dengan peran dan alur cerita yang telah ada. Eksplorasi alat main untuk bermain peran memberi kesempatan anak untuk mengembangkan bahasa lisannya sehingga dengan demikian bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bicara anak.

Sejalan dengan pendapat Yul Alfiani Hadi dkk, kemampuan berbahasa anak banyak yang merasa kesulitan, sehingga dapat dikembangkan dengan menjalin kerja sama yang baik bagi orang tua dan anak, gunakan bahasa yang benar ketika berbicara dengan anak karena anak akan meniru apa yang diucapkan, dan menggunakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya menggunakan metode, dimana metode yang digunakan yaitu metode bermain peran, lebih spesifik kegiatan sebagai penjual dan pembeli, karena dengan metode bermain peran anak dapat mengembangkan imajinasinya dan penghayatannya dengan diberikan kegiatan bermain sebagai penjual dan pembeli, anak dapat melakukan interaksi dengan teman dan kemampuan berbicara dapat berkembang.

Salah satunya dengan media yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak adalah dengan bermain peran atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian bermain peran berarti mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan anak diikutsertakan dalam memainkan peran di dalam mendramatisasikan masalah-maslaah hubungan sosial. Misalnya guru, polisi, dokter, tukang sayur, koki dan sebagainya. Dalam penggunaannya dapat menggunakan alat-alat atau sarana yang diperlukan kegiatan bermain peran di TK, di samping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antar berbagai peran yang dimainkan bersama.

Sejalan dengan pendapat dari Lina amelia dkk, untuk berani mengungkapkan yang dirasakan dan dipikirkan, sehingga pada nantinya anak tidak pemalu, mudah mengungkapkan pendapat di depan banyak orang dan mudah berinteraksi. Selain itu pentingnya kemampuan berbicara yang baik harus dioptimalkan dan dikembangkan sejak usia dini salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran itu sendiri memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat temannya saat kegiatan berlangsung.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat mengoptimalkan kemampuan berbicara anak, dengan mengungkapkan yang dirasakan dan dipikirkan, sehingga pada nantinya anak tidak pemalu, mudah mengungkapkan pendapat di depan banyak orang dan mudah berinteraksi.

Dalam melakukan kegiatan pembelajaran metode bermain peran, peneliti dan guru bekerjasama agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Saat bermain peran anak-anak sangat antusias memerankan sebagai profesinya sendiri terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun yang dipersiapkan oleh peneliti, terlihat dari anak mengikuti arahan yang diberikan peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak usia dini di RA Fatahul Wardah Kota Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media bermain peran lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal kemampuan berbicara. Hal ini dapat dibuktikan pada analisis hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest* anak. Rata-rata nilai *posttest* yaitu sebesar 87 sedangkan nilai *pretest* yaitu sebesar 41. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan analisis data Uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan hasil yang diperoleh $t_{hitung} = 3,217$ sedangkan $t_{tabel} = 1,76131$, karena $t_{hitung} = 3,217 > t_{tabel} = 1,76131$ dapat disimpulkan karena H_0 ditolak maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak Kelompok B di RA Fatahul Wardah Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade dwi Utami. 2012. *Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Pembelajaran project Aproach*. Jurnal Ilmiah Visi P2Tk Paid Vol 7. No 02
- Alfatihaturrohman dkk, 2018. Kemampuan berbicara anak usia 5-6 Tahun Di Tk X PG-PAUD Trunojoyo. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Volume 5 Nomor 2
- Ari Yanto. 2015. Metode Bermain Peran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I.
- Asa Ungguh Muliawan, Mengenal dan Memahami Mainan Sebagai Media Pengasah Otak Kanan dan Kiri Anak, Jogjakarta. Diva Press.
- Bella Puspalani 2018. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di Tk Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Chatib, Munif dan Alamsyah Said. 2012. Sekolah Anak-anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan. Bandung. Kaifa
- Cosmalinda, Dwi Erna Novianti, Puput Suriyah. 2018. Analisis Berpikir Logis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal
- Deddy Wahyudi. 2011. Pembelajaran IPS Berbasis Kecerdasan Interpersonal Dan Eksistensial, Edisi Khusus No. 1
- Didith Pramundoty Ambara dkk. 2014. Asasemen anak usia dini. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Halida. 2021. Metode Bermain Peran Dalam Mwngoptimalkan kemampuan Berbicara Anak usia dini 4-5 Tahun. Jurnal Cakrawala Kependidikan Vol 9 No 1 Jakarta
- Haryadi, dan Zamzani. 1997. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Lastari. 2018. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di Tk Dharma Bakti Jorong Kandang Samoie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar lain batu sangkar

- Mardalis. 2008. Metode Penelitian suatu pendekatan Proposal. Jakarta Bumi Angkasa
- Meity H. Idris. 2015. Strategi Pembelajaran Yang Menyenangkan. Jakarta. Luxima Metro Media
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Neneng Hamidah dkk. 2020. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pemahaman Bahasa Pada Anak Usia Dini, JURNAL JENDELA BUNDA Vol 7 No 2.
- Ni Putu Dessy Rumilasari dkk. 2018. Pengaruh Metode Bermain Peran Role Playing Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A, e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Putu Ayu Rima Chrismayanti dkk. 2016 Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Kedisiplinan Pada anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Pradnya, Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 3
- Rina Wijaya, 2019. Implementasi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di PGRI Bandar Lampung. UIN Lampung
- Rostina Sundaya. 2014. Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung. Alfabate
- Septi Yani, 2018. Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di Raidhatul Athal Darul Ulum Baturaja Kecamatan Sungkai Utara Kabupaten Lampung Utara UIN Lampung
- Sugiono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung. Alfabeta
- Sutino, 2010. Peningkatan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode role playing pada siswa kelas V Sdn pandak I sidaharjo sragen tahun ajaran 2010/2011
- Vatmala, T. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Di Paud Binainsani Lambu Kibang Tulang Bawang Barat. Skripsi. Lampung. UIN Raden Inten.
- Wahyu Trinnawati, Sugianto. 2020. Pendidikan anak dalam Keluarga Era Covid 19 Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Yulianti Nuraini. 2013. Stimulasi Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta PT Indeks
- Yumi Olva Susanti, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro". Jurnal Potensia PG-PAUD FKIP UNIB, Vol. 2 No. 1 (2017), hlm.65-66.