



## Keefektifan Metode Role Play Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima

Sita Awalunisah<sup>1</sup>, Sugito<sup>2</sup>

Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>1</sup>

Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta<sup>2</sup>

Email : sita.awalunisah2016@student.uny.ac.id<sup>1</sup>

**Abstract** - This study aims to reveal the effectiveness of role play method on the speaking skill of children in group B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima. This research is a quasi experimental research, targeting children of group B in PAUD Tunas Bangsa, Bima Town. Research subjects were 40 children, consisted of 20 children as experimental group and 20 children as control group determined by purposive sampling technique. The experimental group was given treatment of role play method, while the control group was given conventional method. The instrument of data collection is an observation sheet. This research data obtained from the observation at the time before and after learning. The data obtained were then analyzed and tested by t-test statistic to see the difference between the experimental group and the control group. The result of the research there is significant and effectiveness from the role play method on children's speaking skill in group B PAUD Tunas Bangsa, Kota Bima. The significance value of 0.047 with an average difference of 8.3. The result shows that role play method influence to children's speaking skill in group B PAUD Tunas Bangsa Bima Town.

**Keywords:** Role Play Method; Speaking Skills.

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh metode *role play* terhadap keterampilan berbicara anak dikelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, dengan sasaran anak kelompok B di PAUD Tunas Bangsa, Kota Bima. Subjek penelitian sebanyak 40 anak, terdiri atas 20 anak sebagai kelompok eksperimen dan 20 anak sebagai kelompok kontrol yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan metode *role play*, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan metode ceramah. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi. Data penelitian ini diperoleh dari hasil observasi pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diuji dengan statistik uji-t untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan dari metode *role play* terhadap kemampuan berbicara anak di kelompok B PAUD Tunas Bangsa, Kota Bima. Nilai signifikansi sebesar 0,047 dengan perbedaan rerata sebesar 8,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak di kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima.

**Kata Kunci:** Metode Role Play; Keterampilan Berbicara.

### PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pengembangan anak usia dini adalah pokok utama dalam kehidupan yang produktif bagi anak serta bagi kemajuan bangsa. Anak berusia 0-6 tahun memiliki masa perkembangan kecerdasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden age* (masa emas). Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi, sikap, kemampuan, keterampilan, dan kreativitas pada anak usia dini.

Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB 1 pasal 1 ayat 14 (RI, 2003) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usaha yang dapat dilaksanakan seperti stimulasi intelektual, pemeliharaan kesehatan, pemberian nutrisi, dan pemberian kesempatan yang banyak pada anak untuk mengeksplorasi dan belajar aktif. Oleh sebab itu, pendidikan anak usia dini ditujukan dalam ranah pemberian usaha untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian aktivitas yang dapat menciptakan kemampuan dan keterampilan anak.

Masa anak usia dini menjadi fase kritis perkembangan yang melandasi pembelajaran dan kesejahteraan anak di masa depan. Anak usia dini berada pada ranah proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak mempunyai pola tumbuh dan berkembang (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi yang terangkum dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan

spiritual (SQ). [1], menjelaskan bahwa: *Early Childhood Development* (Perkembangan Anak Usia Dini) mengacu pada pendekatan yang komprehensif untuk kebijakan dan program pembelajaran bagi anak-anak sejak lahir sampai usia delapan tahun, orang tua dan pengasuh mereka. Tujuannya adalah untuk melindungi hak-hak anak dalam mengembangkan seluruh potensi kognitif, emosional, sosial dan fisiknya. Layanan berbasis masyarakat yang memenuhi kebutuhan bayi dan anak-anak sangat penting untuk ECD, dan harus mencakup perhatian terhadap kesehatan, gizi, pendidikan dan air bersih dan sanitasi lingkungan di rumah-rumah dan masyarakat.

[2] “perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”. Pengertian lain dari perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). “Perkembangan anak adalah segala perubahan yang terjadi pada diri anak dilihat dari berbagai aspek, antara lain aspek fisik (motorik), emosi, kognitif, dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan) [3]. Selanjutnya, [4] menyatakan bahwa ciri-ciri perkembangan anak usia dini sebagai berikut: (1) Perkembangan fisik, dalam hal ini anak dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, maupun meloncat dengan baik, dapat mendorong, berbelok, atau memutarakan badannya dengan memegang pensil dengan baik; (2) Berpikir dan berkomunikasi, dalam hal ini anak telah mampu menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat berbicara mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberi informasi walaupun masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya, dapat berhitung, menulis atau menggambar garis-orang-benda, senang membentuk dengan tangannya; dan (3) Perkembangan sosial, dalam hal ini anak usia dini sudah dapat bersahabat terutama dengan teman dari jenis kelamin yang sama, senang berbagi, dan bertukar pendapat dengan anak atau orang lain.

Pada perkembangan anak usia dini, komunikasi dilukiskan ketika anak dapat berbicara tentang peristiwa yang dilihat atau dialami, anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan serta memberi informasi tentang suatu hal meskipun masih menggunakan kosa kata yang belum jelas dan teratur. Berbicara adalah suatu kemampuan berbahasa/ berkomunikasi yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. [5] “keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.” Ketika berbicara, anak-anak mengekspresikan diri secara efektif, menunjukkan kesadaran akan kebutuhan pendengar. Mereka menggunakan bentuk kata/ kalimat lampau, sekarang dan masa depan secara akurat ketika berbicara tentang peristiwa yang telah terjadi atau yang akan terjadi di masa depan. Mereka mengembangkan narasi dan penjelasan mereka sendiri dengan menghubungkan ide-ide atau peristiwa [6]. Sependapat dengan hal ini, [7] bicara merupakan perkembangan yang sangat signifikan dalam representasi simbolis anak-anak, karena memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri di luar konteks sekarang, memprediksi masa depan, dan menggambarkan masa lalu.

Hasil-hasil pengamatan yang masih kurang baik didukung dengan metode pembelajaran yang masih minim dan bersifat monoton yang dominan berkisar pada metode pembelajaran melalui ceramah, bernyanyi dan pemberian tugas (menyelesaikan lembar kerja anak) sesuai pengamatan pula yang dilakukan peneliti. Terlihat kurangnya penerapan metode-metode pembelajaran yang beragam, seperti metode bercerita, demonstrasi, role play dan sebagainya yang dapat merangsang aspek-aspek perkembangan anak. Disamping itu, terdapat inovasi model pembelajaran sentra untuk anak-anak namun masih terbilang baru dan masih diuji cobakan sehingga sedikit membuat anak bingung dalam pembagian kelas dan pembagian alat permainan edukatifnya/media *indoor* serta adanya beberapa media *outdoor* yang mulai rapuh dan mengalami beberapa kerusakan. Pada pengembangan keterampilan berbicara dan empati anak, metode pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah bervariasi, salah satu diantaranya ialah metode melalui *role play* seperti yang [8] “metode pembelajaran pendidikan anak usia dini terdiri dari beberapa metode, salah satunya adalah metode pembelajaran melalui bermain peran”. Metode *role play* diduga dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak. metode pembelajaran yang dapat digunakan sangatlah bervariasi, salah satu diantaranya adalah dengan menggunakan metode bermain peran. [8] “metode role play adalah metode yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia disekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan rasa empati terhadap orang lain serta melalui bermain peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, penelitian yang dilakukan [9] bahwa role play dapat mendorong anak menjadi terampil dan kreatif serta anak dapat mengeksplorasi perkembangan diri. Selain itu [10] mengemukakan bahwa “manfaat role play dapat membantu penyesuaian diri dan pemahaman sosial anak serta anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri juga perkembangan bahasa dalam hal ini keterampilan berbicara anak dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa dalam permainan tersebut. Selain itu anak dapat menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru. Sejalan dengan pendapat tersebut, [11] menjelaskan bahwa metode role play merupakan hal yang paling efektif untuk mendorong perkembangan kemampuan intelektual, sosial, moral, bahasa dan kreatifitas anak. Dalam hal ini kemampuan yang telah diketahui anak melalui bermain peran adalah tentang kehidupan nyata dan pemeran lain didalamnya seperti bagaimana anak berperilaku, berbicara dan berinteraksi dengan orang lain.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*), karena tidak semua variabel yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diukur sepenuhnya. Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan metode *role play* sedangkan pada kelompok kontrol akan diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah. Desain penelitian menggunakan desain eksperimen *Non-Equivalent Control Group Design* [12].

Kelas *treatment* adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role play* pada pembelajaran di kelas. Adapun kelas kontrol adalah kelas dengan proses pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional/ metode ceramah. Sebelum melakukan *treatment*, akan dilakukan observasi awal untuk melihat tingkat kondisi subyek yang berkenaan dengan variabel terikat. Setelah dilakukan eksperimen maka akan dilakukan observasi akhir untuk melihat perkembangan masing-masing kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut: (1) melakukan prasarvei dan mengajukan perizinan ke sekolah; (2) pembuatan instrumen dan uji coba instrumen; (3) mengadakan pertemuan koordinasi dengan guru-guru; (4) melaksanakan observasi awal yang kemudian dilanjutkan dengan eksperimen; (5) melaksanakan observasi akhir setelah eksperimen; (6) analisis data. Adapun pertemuan koordinasi dengan guru-guru pada kelompok eksperimen maupun kontrol, peneliti menyampaikan rancangan penelitian dan membuat kesepakatan dengan guru-guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan diterapkan selama penelitian.

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan maret-april 2018 semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan di PAUD Tunas Bangsa Kota Bima dengan subjek penelitian 40 anak yaitu 20 anak yang menjadi kelompok eksperimen dan 20 anak yang menjadi kelompok kontrol dengan menggunakan teknik purposive sampling yang berarti pengambilan sampel secara sengaja. Teknik pengumpulan data untuk menjawab hipotesis penelitian yaitu dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji persyaratan. Tahap pengujian yang dilakukan adalah 1) statistik deskriptif analisis data untuk mengetahui pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara dilakukan dengan penghitungan *normalized gain* dengan kriteria ( $\langle g \rangle$ )  $> 0,7$  berarti tinggi,  $0,7 < \langle g \rangle < 0,3$  berarti sedang dan ( $\langle g \rangle < 0,3$  berarti rendah. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas menggunakan *levane test* dan uji hipotesis menggunakan uji  $-t$  (uji beda independent sample test).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data merupakan gambaran data yang diperoleh untuk mendukung pembahasan hasil penelitian. melalui gambaran ini akan terlihat kondisi awal dan akhir dari setiap variabel yang diteliti. Data keterampilan berbicara anak yang akan dideskripsikan terdiri atas data observasi pretest dan data posttest serta *gain score*. Data pretest pada penelitian ini berupa observasi yang dilakukan pada kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan. Data observasi pretest bertujuan untuk mengetahui perkembangan awal anak yaitu keterampilan berbicara anak setelah diterapkan eksperimen. Sedangkan *gain score* adalah selisih antara nilai pretest dan posttest, *gain score* menunjukkan peningkatan dan pemahaman atau perkembangan anak setelah pembelajaran dilakukan guru.

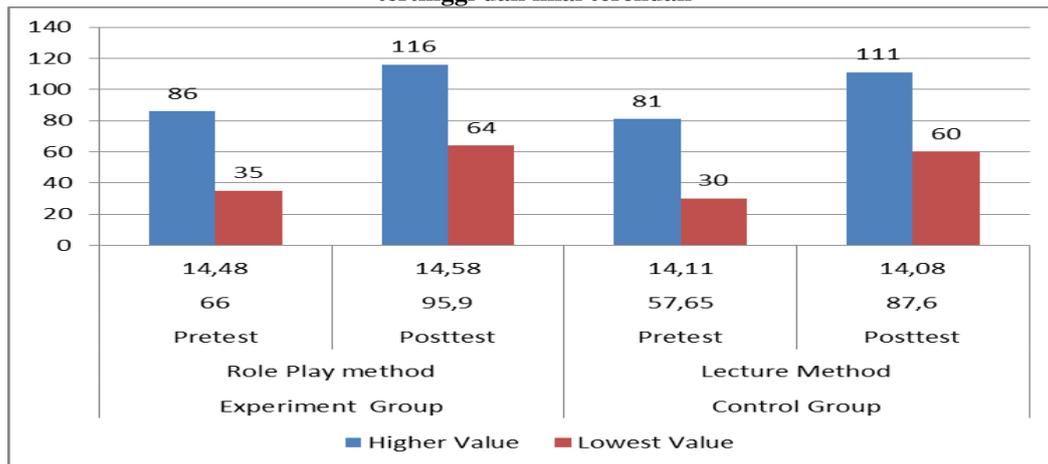
### 1. Data Keterampilan Berbicara Anak

Data keterampilan berbicara anak dibawah ini dideskripsikan dan diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* serta *gain score* pada kedua kelompok. Secara ringkas, hasil observasi keterampilan berbicara anak disajikan sebagai berikut:

**Tabel.1 Rangkuman deskripsi data observasi kemampuan berbicara anak berupa rata-rata, standar deviasi, nilai tertinggi, nilai terendah *pretest* dan *posttest*.**

Description of Speaking Skills	Experiment Group Role Play method		Control Group Lecture Method	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	66	95,9	57,65	87,6
Standard Deviation	14,48	14,58	14,11	14,08
Higher Value	86	116	81	111
Lowest Value	35	64	30	60

**Grafik. 1** Gambaran data observasi kemampuan berbicara anak berupa rata-rata, standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah



Berdasarkan data tabel dan grafik. tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelompok eksperimen yakni 66, sedangkan pada *posttest* rata-rata nilai meningkat menjadi 95,9. Pada kelompok kontrol, rata-rata nilai *pretest* yakni 57,65, dan pada *posttest* rata-rata nilai meningkat menjadi 87,6. Pada kelompok eksperimen, nilai tertinggi *pretest* yakni 86, sedangkan pada *posttest* nilai tertinggi meningkat menjadi 116. Pada kelompok kontrol, nilai tertinggi *pretest* yakni 81, dan pada *posttest* nilai tertinggi meningkat menjadi 111. Selanjutnya nilai terendah kelompok eksperimen pada *pretest* yakni 35 dan pada *posttest* meningkat menjadi 64.

Nilai terendah kelompok kontrol pada *pretest* yakni 30 dan pada *posttest* meningkat menjadi 60. Pada kelompok eksperimen, nilai standar deviasi pada *pretest* yakni 14,48 dan pada *posttest* yakni 14,58. Kemudian pada kelompok kontrol, nilai standar deviasi pada *pretest* yakni 14,11 dan pada *posttest* yakni 14,1.

**Tabel 2.** Gain Score hasil observasi Keterampilan berbicara anak

Gain Score criteria		Eksperimen Group Role Play method		Control Group Lecture Method	
		Frequency	percentage	Frequency	Percentage
High	$gain\ score > 0,7$	5	25,0	1	5,0
Medium	$0,3 < gain\ score < 0,7$	15	75,0	19	95,0
Low	$gain\ score < 0,3$	0	0,0	0	0,0
Amount		20	100	20	100

Berdasarkan Tabel. 2, disimpulkan bahwa *gain score* keterampilan berbicara anak pada kelompok eksperimen yang kriterianya tinggi ada 5 anak (25,0%), yang kriterianya sedang ada 15 anak (75%), dan tidak ada anak yang kriterianya rendah. Kemudian *gain score* keterampilan berbicara anak pada kelompok kontrol yang kriterianya tinggi ada 1 anak (5,0%), yang kriterianya sedang ada 19 anak (95%), dan tidak ada anak yang kriterianya rendah. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data sebelum perlakuan maupun sesudah perlakuan. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program *SPSS 20.0 for windows*. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:  $H_0$  : data awal dan data akhir berdistribusi normal,  $H_1$  : data awal dan data akhir tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas data menggunakan taraf signifikansi  $\alpha$  0,05 atau taraf kepercayaan 0,95. Kriteria keputusan uji normalitas diantaranya, (1) jika probabilitas lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima sehingga data dinyatakan berdistribusi normal, (2) jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel. 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Group	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Speaking Skill	B1	.106	20	.200 <sup>*</sup>	.972	20	.792
	B2	.158	20	.200 <sup>*</sup>	.955	20	.456

Berdasarkan Tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa data *gain score* keterampilan berbicara anak kelompok eksperimen memiliki  $Sig > \alpha$  ( $0,200 > 0,05$ ) yang berarti data *gain score* keterampilan berbicara kelompok eksperimen berdistribusi normal, dan kelompok kontrol memiliki  $Sig > \alpha$  ( $0,200 > 0,05$ ) yang berarti data *gain score* keterampilan berbicara kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelompok kelas eksperimen dan satu kelompok kelas kontrol mempunyai variansi yang sama atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas variansi yaitu (1) jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang homogen, dan (2) jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang heterogen. Adapun hasil uji homogenitas melalui program dilihat pada tabel.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a</sup>				
	F	df1	df2	Sig.
Speaking Skill	2.124	1	38	.153

Berdasarkan Tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbicara anak kedua kelompok memiliki  $Sig > \alpha$  ( $0,153 > 0,05$ ) yang berarti matrik varian-kovarians variabel kemampuan bicara pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji  $-t$  (uji beda *Independent Sample t Test*). Uji  $-t$  ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik analisis uji  $-t$  (uji beda *Independent Sample t Test*) dihitung dengan menggunakan bantuan program *SPSS 20.0. for windows*. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila *sig.* yang diperoleh lebih kecil dari 0.05 maka  $H_0$  ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara rerata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil uji  $-t$  dapat dilihat pada tabel.

Tabel 5. Hasil Uji - T

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Speaking Skill	Equal variances assumed	2.124	.153	2.051	38	.047	.08717	.04250	-.09114	.17320
	Equal variances not assumed			2.051	35.113	.048	.08717	.04250	-.00091	.17343

Berdasarkan Tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa data *gain score* kemampuan berbicara anak memiliki  $Sig < \alpha$  ( $0,047 < 0,05$ ) yang berarti *gain score* keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen

berbeda signifikan dengan kelompok kontrol. Dengan kata lain, metode *role play* lebih efektif daripada metode ceramah terhadap keterampilan berbicara anak.

### 1. Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan metode *role play* terhadap keterampilan berbicara anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Hal ini ditunjukkan  $Sig < \alpha$  ( $0,047 < 0,05$ ) berarti gain score keterampilan berbicara pada kelompok B1 berbeda signifikan dengan kelompok B2. Selain itu dapat dilihat dari hasil skor mean pada saat *pretest* sebesar 66, setelah menggunakan metode *role play* sebesar 95,9. Pada saat *pretest* skor mean sebesar 57,65 dengan metode ceramah, saat *posttest* menjadi sebesar 87,6. Hal ini berarti nilai mean yang paling tinggi yang menggunakan metode *role play*

Hasil *gain score* pula menunjukkan bahwa keterampilan berbicara pada kelompok B1 yang kriterianya tinggi ada 5 anak (25,0%), yang kriterianya sedang ada 15 anak (75%), dan tidak ada anak yang kriterianya rendah. Sedangkan hasil *gain score* keterampilan berbicara pada kelompok B2 yang kriterianya tinggi ada 1 anak (5,0%), yang kriterianya sedang ada 19 anak (95%), dan tidak ada anak yang kriterianya rendah.

Hasil penelitian ini menguatkan penelitian terdahulu yang dilakukan [13] yang menjelaskan bahwa penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran makro dan bermain peran mikro terhadap kemampuan berbicara anak usia dini, pengaruh konsep diri positif dan konsep diri negatif terhadap kemampuan berbicara anak usia dini, dan pengaruh interaksi antara metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. Metode penelitian quasi eksperimen, populasi 60 orang, teknik pengambilan sampel dengan Cluster Random Sampling, analisis varians dua jalur Two Way Anova (2x2), taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ , menggunakan Uji-F, dan pengujian uji lanjut dengan uji Scheffe. Hasil penelitian diperoleh; kemampuan berbicara anak yang mengikuti pembelajaran lebih tinggi daripada anak yang mengikuti pembelajaran bermain peran mikro, kemampuan berbicara anak yang memiliki konsep diri positif lebih tinggi daripada kemampuan berbicara anak yang memiliki konsep diri negative, dan terdapat pengaruh interaksi antara belajar dengan metode bermain peran dan konsep diri secara terhadap kemampuan berbicara. Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang [14] menjelaskan bahwa penelitian ini didasarkan atas permasalahan masih rendahnya keterampilan sosial dan berbicara anak, dan secara umum permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran atau *role playing* di TK Al-Kautsar?” yang dirumuskan sebagai berikut: (1) Bagaimana kondisi keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak sebelum diterapkan metode bermain peran atau *role playing* di TK Al-Kautsar? (2) Bagaimana proses penerapan metode bermain peran atau *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di TK Al-Kautsar? (3) Sejauh mana peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak TK Al-Kautsar setelah diterapkan metode bermain peran atau *role playing*? dan (4) Kendala-kendala apa yang dialami guru dalam menerapkan metode bermain peran atau *role playing*?. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di TK Al-Kautsar melalui penerapan metode bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran. PTK dilakukan dengan tiga siklus, dengan subjek anak-anak kelompok B TK Al-Kautsar yang berjumlah 10 anak. Dari hasil pelaksanaan dan observasi yang dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup besar terutama pada siklus dua. Disarankan bagi guru agar keterampilan sosial dan keterampilan berbicara lebih dikembangkan lagi, baik dalam pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membuat penelitian mengenai keterampilan sosial dan berbicara anak melalui metode yang lain.

Metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar dan mendidik sangat besar pengaruhnya terhadap pengembangan kemampuan berbicara anak. Hal ini didukung [15] menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan strategi mengajar yang dapat digunakan dalam berbagai cara, dimulai dari kegiatan dalam kelas maupun diluar kelas untuk kerja kelompok kecil. Hal ini metode bermain peran dapat digunakan oleh peserta didik dari segala usia dan dapat menjadi cara yang efektif untuk membantu dalam belajar di semua bidang subjek [16]. Pada umumnya strategi ini menempatkan pendidik sebagai peran fasilitasi dari pada pengajaran peran langsung akan tetapi terkadang pendidik dapat terlibat langsung dalam bermain peran. Sehubungan dengan pendapat tersebut, [17] menyatakan bahwa bermain peran dapat membangun kepercayaan diri anak, bereksperimen dengan pengetahuan tentang dunia nyata dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain serta meningkatkan kemampuan berbahasa. Penelitian [18] menjelaskan bahwa bermain peran adalah hal yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya serta dapat mengeksplorasi perasaannya dan memahami perasaan orang lain oleh karena dengan adanya interaksi maka bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh [19] menjelaskan bahwa bermain peran dapat menambah pengalaman bagi anak dan dapat mengurangi pengalaman buruk yang di alami anak atau trauma anak juga bermain peran dapat meningkatkan keterampilan anak dalam berbicara [20].

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode role play sangat berperan penting dan efektif digunakan sebagai metode mengajar untuk menstimulasi keterampilan berbicara anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode role play efektif dan signifikan terhadap keterampilan berbicara anak di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa Kota Bima. Hal ini ditunjukkan dari data *gain score* keterampilan berbicara anak memiliki  $Sig < \alpha$  ( $0,047 < 0,05$ ) yang berarti *gain score* keterampilan berbicara pada kelompok eksperimen berbeda signifikan dengan kelompok kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNICEF, *Early childhood development: The key to full and productive life*. 2001.
- [2] S. Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 2007.
- [3] Mursyid, *Belajar pembelajaran PAUD*. 2005.
- [4] L. Asmawati, *Perencanaan pembelajaran paud*. 2014.
- [5] Suhartono, *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. 2005.
- [6] V. Bower, *Developing early literacy 0 to 8: From theory to practice*. London: Sage Publications Ltd, 2014.
- [7] L. Mukherji, P. & Dryden, *Foundations of early childhood: Principle and practice*. 2014.
- [8] M. Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. 2013.
- [9] S. Daniau, "The transformative potential of role-playing games : from play skills to human skills," *J. Permisi.*, vol. 1, no. 22, 2016.
- [10] S. Tedjasaputra, M, *Bermain, mainan, dan permainan*. 2001.
- [11] and M. N. Reunamo, J., "Vygotsky Role play, resource books for teacher and Agency in Language Development," *J. Eur. Early Child. Educ. Res.*, vol. 15, no. 3, pp. 313–327, 2007.
- [12] Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*. 2013.
- [13] S. Pane, E.T.T., Siagian, "Pengaruh Metode Bermain Peran dan Konsep Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, 2014.
- [14] Y. Siska, "Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini," *J. Educ.*, vol. 1, no. 1, 2011.
- [15] and A. C.-M. Edwards, S., "Environmentalising Early Childhood Education Curriculum Through Pedagogies of Play," *Australas. J. Early Child.*, vol. 36, no. 1, pp. 51–59, 2011.
- [16] M. E. Nilsson, "Creative Pedagogy of Play – The Work of Gunilla Lindqvist," *Mind, Cult. Act.*, vol. 17, no. 1, pp. 14–22, 2010.
- [17] G. Ladousse, *Oxford*. 1987.
- [18] V. Bower, "Developing early literacy 0 to 8: From theory to practice. London: Sage Publications Ltd. Brown, M, J. Kaye, Ca .(2016). Where do the children play?: An investigation of the intersection of nature, early childhood education and play," *J. early child Dev. care*, 2016.
- [19] M. Carlson, S. Tahiroglu, MS, Deniz. T, "Links between dissociation and role play in a nonclinical sample of preschool children," *J. Trauma Dissociation*, vol. 9, no. 2, pp. 149–171, 2008.
- [20] M. Laforett R. D. & Mendez, L, "Children's engagement in play at home: a parent's role in supporting play opportunities during early childhood," *J. early child Dev. care*, vol. 1, no. 1, 2016.