

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERBICARA ANAK KELOMPOK B TK ISLAM BAKTI
I KALASAN**

Mukti Nur Aini

Fakultas Ilmu Pendidikan/PG PAUD/Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: mukti.nur@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *pre-experimental design* dengan desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Rata-rata skor *pre test* sebesar 12,36 dan rata-rata skor *post test* sebesar 18,21 yang menunjukkan kemampuan berbicara anak meningkat setelah dilakukan *treatment* dalam metode *role playing*. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil perhitungan uji-t, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18,265 > 2,100$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.

Kata kunci: Metode, Role Playing, Kemampuan Berbicara

**THE INFLUENCE OF METHODS OF ROLE PLAYING IN INCREASING THE
ABILITY OF SPEECH GROUP B TK ISLAM BAKTI I KALASAN**

Abstract

The research aims to determine the influence of role playing method in improving children ability of speak of the Group B student of Islam Bakti I Kalasan Kidergaten, Sleman, DIY. The research is a kind of quasi experimental research that done by using One Group pretest-posttest method. Data collection techniques are done by doing observation and test. The average score of pre test of 12,36 and average score post test of 18,21 which shows ability to talk children increased after treatment in the method of role playing. It is also proved by the results of the calculation of t-test, $t_{hitung} > t_{tabel}$ 18.265 > 2.100. So it can be inferred, there is the influence of method of role playing in increasing the ability of speech Group B Islam Bakti I Kalasan Kindegarten.

Keywords: Methods, Role Playing, Ability to Talk

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (UU No. 20/2003). Sesuai dengan kurikulum 2013, aspek yang dikembangkan untuk menstimulasi anak usia dini adalah

aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, seni, dan bahasa.

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa berperan penting karena digunakan sebagai sarana berpikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara, dan sarana agar anak dapat membaca dan menulis (Suhartono, 2005: 13-14). Berdasarkan pernyataan tersebut, bahasa dapat memungkinkan anak-anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Di TK Islam Bakti I Kalasan proses pembelajaran bahasa terkesan kurang inovatif dan kreatif khususnya pada kemampuan berbicara anak. Selama ini guru hanya menerapkan metode konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Metode berchap-cakap dan tanya jawab kurang menarik diterapkan oleh guru karena pada metode tanya jawab ini guru cenderung menjadi pusat pembelajaran. Suyanto (2005: 172), mengemukakan bahwa terdapat beberapa metode pengembangan kemampuan berbicara anak antara lain dengan menggunakan metode bermain paralel, bermain kooperatif, metode *show and tell*, dan metode *role playing*. Arriyani & Wisiarti menjelaskan salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain peran (*role playing*), hal ini disebabkan pada saat anak memilih peran dan memainkan perannya, kosakata baru yang dimiliki anak akan bertambah, (dalam Azizah, 2013: 2).

Suatu penelitian yang dilakukan oleh Smilansky (dalam Azizah, 2013: 4) mengungkapkan bahwa, “anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapatkan kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka”. Sejalan dengan Smilansky (1968),

Levy, et.all (1992) dalam Azizah (2013: 4) mengungkapkan adanya hubungan positif antara bermain pura-pura dengan peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia taman kanak-kanak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Shim (2007) dalam Azizah (2013: 4) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya kualitas bermain peran adalah rendahnya keterlibatan teman sebaya, kemampuan bahasa anak, serta media yang digunakan. Sejalan dengan Shim, hasil penelitian yang dilakukan Fitriani (2010: 89) di TK *Lab.School* UPI bahwa “terdapat perbedaan secara signifikan antara kosakata bahasa Indonesia pada anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diterapkannya metode bermain peran (*role playing*).

Suparman (dalam Azizah, 2013: 24), bermain peran adalah memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya. Metode *role playing* membuat kemampuan berbicara anak akan terstimulasi dan perkembangan kosakata anak dapat meningkat.

Kemampuan berbicara penting untuk anak karena dengan berbicara anak dapat mengungkapkan maksud dan keinginannya. Misalnya, pada kasus anak yang kehilangan orangtuanya di pusat perbelanjaan. Hal ini terjadi karena pada saat anak kehilangan orangtuanya, anak kebingungan dan sulit berkomunikasi dengan oranglain untuk menyampaikan maksud dan menjelaskan keadaan dirinya kepada oranglain. Kasus kehilangan anak di pusat perbelanjaan ini merupakan salah satu bukti bahwa kemampuan berbicara adalah hal yang penting. Dijelaskan oleh Pangestuti (2016: 4) bahwa pada umumnya ketika anak hilang di tempat umum, orang-

orang sekitar akan memberi pertanyaan sederhana kepada anak tersebut. Pertanyaan yang mungkin biasa ditanyakan adalah “siapa mama-nya?”. Dengan demikian, mengajarkan dan memberikan stimulus untuk kemampuan berbicara pada anak merupakan hal yang penting dilakukan oleh orangtua maupun guru.

Kasus lain terkait kemampuan berbicara pada anak yaitu terjadi pada saat berada di kelas. Misalnya pada kasus anak yang buang air besar di kelas pada saat pembelajaran.

Kejadian tersebut dikarenakan belum adanya rasa keberanian anak untuk mengungkapkan keinginannya kepada teman maupun guru. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada saat pembelajaran di kelas, guru memberikan kegiatan pembelajaran bahasa dengan kegiatan menulis dan menyalin suatu kata yang dituliskan guru pada papan tulis. Sangat sedikit pembelajaran yang mengarahkan anak untuk mampu berbicara dengan mengungkapkan ide dan perasaannya kepada oranglain. Saat disuruh bercerita di depan kelas, banyak anak yang masih merasa malu untuk mengutarakan maksud serta berbicara dan menjelaskan maksud mereka di depan oranglain. Selain itu masih kurangnya kosakata yang dimiliki anak serta rasa percaya diri anak untuk mengutarakan dan menyampaikan maksud menjadi faktor kendala.

Metode dan gaya mengajar guru sangat mempengaruhi kemampuan berbicara anak. Minimnya pengetahuan guru tentang metode-metode pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bicara anak juga merupakan salah satu penyebabnya. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta sangat jarang memberikan kesempatan kepada anak untuk

bercerita tentang pengalamannya atau mengutarakan pendapatnya di depan kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Sedangkan tujuan utama penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian ini bermanfaat secara teoritis yaitu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan guna pengembangan keilmuan pendidikan anak usia dini terkait dengan kemampuan berbicara anak kelompok B Taman Kanak-kanak.

Manfaat secara praktis, diantaranya: bagi siswa, dapat membantu menstimulasi perkembangan bahasa khususnya pada kemampuan berbicara; bagi guru, dapat menambah wawasan tentang metode *role playing* untuk menstimulasi anak dalam aspek kemampuan berbicara; bagi sekolah, dapat memberikan gambaran untuk menerapkan metode *role playing*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pengembangannya ialah dengan cara melakukan satu kali pengukuran didepan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*). Arikunto (2010: 124) menjelaskan bahwa dalam desain ini observasi dilakukan dua

kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen disebut (O_2) disebut *post-test*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_2-O_1 diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

Desain penelitian *one group pretest-posttest design*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
O_1	O_2

Keterangan :

O_1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan atau *treatment*)

O_2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan atau *treatment*)

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 23 Maret sampai 16 April 2018. Penelitian dilakukan di TK Islam Bakti I Kalasan yang beralamat di Pasar Plembon Umum & Plembon Hewan, Jl. Raya Solo – Yogyakarta, Tamanmartani, Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Pada tahun ajaran 2017/2018. Jumlah anak yang terdapat di kelompok A berjumlah 19 anak.

Arikunto (2006: 43) mengatakan bahwa metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan tes. Teknik observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung dengan menggunakan observasi tidak terstruktur, (Sugiyono, 2007: 205) yakni observasi yang tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya

berupa rambu-rambu pengamatan. Adapun rambu-rambu pengamatan dalam pelaksanaan observasi yaitu dengan kisi-kisi kemampuan berbicara dan kisi-kisi aktivitas dalam metode *role playing*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes lisan di kelas. Nurgiyantoro (2010: 141) menjelaskan bahwa tes lisan di kelas dimaksudkan sebagai tes yang dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan peneliti adalah tes melakukan metode *role playing*. Tugas ini digunakan pada saat *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan awal dan kemampuan akhir anak setelah diberi perlakuan.

Berikut pedoman penilaian Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan yang telah dikonsultasikan oleh dosen ahli.

Tabel 1. Penilaian Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B

No	Indikator	Skor
1.	Intonasi yang wajar	4
2.	Pemilihan kata yang tepat	4
3.	Susunan kalimat yang benar	4
4.	Keberanian	4
5.	Kelancaran	4
6.	Ekspresi tubuh dan mimik muka	4

Berikut merupakan pedoman penilaian aktivitas anak dalam metode *role playing* yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Penilaian Aktivitas Anak dalam Metode *Role Playing*

No	Indikator	Skor	
		Ya	Tidak
1	Anak memperhatikan penjelasan tentang tema	1	0

pembelajaran			
2	Anak aktif bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan	1	0
3	Anak memperhatikan langkah-langkah metode pembelajaran <i>role playing</i>	1	0
4	Anak mengikuti langkah-langkah <i>role playing</i>	1	0
5	Ketertarikan anak pada media pembelajaran <i>role playing</i>	1	0
6	Anak bermain dengan metode <i>role playing</i>	1	0
7	Anak bertanya saat kesulitan dalam <i>role playing</i>	1	0

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data terkumpul. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor kemampuan berbicara anak kelompok B yang berjumlah 19 anak. Analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu membandingkan skor *pre test* dan skor *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (t-test) (Arikunto, 2005: 395).

Mean digunakan untuk mencari rata-rata data *pre test* dan *post test*, yang kemudian dicari selisihnya. Dari hasil perbandingan rata-rata skor tersebut dapat diketahui apakah hasilnya dapat menjawab hipotesis penelitian yang diajukan atau tidak. Apabila skor rata-rata hasil *post test* lebih tinggi daripada skor rata-rata hasil *pre test*, maka hipotesis penelitian diterima. Namun apabila hasilnya sebaliknya, maka hipotesis penelitian yang diajukan ditolak.

Rumus rata-rata atau *mean* yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M_x = Rata-rata (*Mean*) nilai

$\sum X$ = jumlah dari skor (nilai) yang ada

N = *Number of Class* (banyaknya skor-skor itu sendiri)

(Sudiono, 2008:81)

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji t-test. Dalam uji t tersebut terdapat kriteria yaitu apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya skor rata-rata kemampuan berbicara anak kelompok B sebelum pemberian *treatment* sama dengan skor rata-rata kemampuan berbicara anak kelompok B setelah pemberian *treatment*. Sebaliknya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_a diterima, artinya skor rata-rata kemampuan berbicara anak kelompok B sebelum pemberian *treatment* tidak sama dengan skor rata-rata kemampuan berbicara anak kelompok B setelah pemberian *treatment*. Uji t-test ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 17*. Data yang digunakan dalam mencari t-test adalah dengan menggunakan hasil skor *pre test* dan hasil *post test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil *pretest* diketahui jumlah anak kelompok A berjumlah 19 anak dan total skor *pre test* yang di peroleh olah anak kelompok B adalah 235 skor. Setelah mendapatkan skor tersebut, akan dicari rata-rata dengan cara jumlah skor yang telah diperoleh ketika *pre test* yang berjumlah 235 skor kemudian akan di bagi dengan jumlah murid yang terdapat di kelas. Hasil

dari perhitungan tersebut akan menghasilkan skor *mean pre test* yang akan menunjukkan kondisi awal pengenalan bentuk geometri mencapai skor 12,36.

Setelah dilakukan *pre test* kemudian dilakukannya *treatment* atau perlakuan pada penelitian ini perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali. *Treatment* yang dilakukan sebanyak tiga kali menunjukkan hasil yang baik karena mengalami peningkatan pada metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.

Pemberian *post test* kepada anak mendapatkan total nilai 346 skor setelah mendapatkan *treatment* sebanyak tiga kali. Total skor tersebut kemudian di bagi dengan banyaknya jumlah anak yang terdapat di kelompok B yaitu sejumlah 19 anak. Maka jumlah skor yang didapatkan dari *skor post test* adalah 18,21.

Perbandingan rata-rata kemampuan berbicara anak pada saat *pre test* dan *post test*, dapat dilihat dalam gambar berikut:

Tabel 11. Data Perbandingan Hasil *Pre test* dan *Post test* Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan

Deskripsi	Rata-rata Skor	Presentase
<i>Pre test</i>	12,36	51,5%
<i>Post test</i>	18,21	75,8%

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata skor sebelum pemberian *treatment* dan setelah diberikannya *treatment*. Berdasarkan hasil *pre test* telah diperoleh data skor total sebesar 235 dan dengan rata-rata (*mean*) skor sebesar 12,36. Sedangkan data hasil *post test* diperoleh skor 346 dengan rata-rata (*mean*) skor sebesar 18,21. Pada hasil *pre test* dan *post test* yang telah tersedia menunjukkan skor rata-rata *pre test*

mendapatkan hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan skor rata-rata *post test*. Skor *post test* mengalami peningkatan sebesar 5,85 dari hasil *pre test* yang telah didapatkan. Peningkatan skor tersebut dapat menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum anak-anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan mendapatkan perlakuan dengan metode *role playing*.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Kriteria yang digunakan dalam Menguji hipotesis ini yakni dengan taraf signifikasn $\alpha = 0,05$. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan uji-t adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Rangkuman Hasil Uji-t

Kelompok	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig
<i>Pre Test</i>	12,36			
Kemampuan Berbicara		18,26	2,10	0,00
<i>Post Test</i>	18,21	5	0	0
Kemampuan Berbicara				

Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh hasil yakni $t_{hitung} = 18,265$. Didalam tabel harga t diketahui bahwa pada $df = 18$, taraf signifikansi 5% diperlukan harga $t_{tabel} = 2,100$. Harga t_{tabel} tersebut kemudian akan dibandingkan dengan t_{hitung} .

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($18,265 > 2,100$). Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yaitu skor rata-rata kemampuan berbicara

anak sebelum pemberian *treatment* tidak sama dengan skor rata-rata kemampuan berbicara anak setelah pemberian *treatment*. Pada nilai signifikansi pada uji-t signifikan yang dihasilkan adalah 0,000 pada hasil signifikan ini menunjukkan bahwa $\leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada penelitian tersebut.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan semester II pada tahun 2017-2018. Pendapat dari Hurlock (1978: 186) terbukti benar, bahwa metode pelatihan untuk anak dapat mempengaruhi kemampuan berbicara. Semakin banyak anak dilatih untuk berbicara dengan mengajaknya berbicara dengan suatu metode pembelajaran yang sesuai, maka dapat meningkatkan kemampuan berbicaranya. Penggunaan strategi dalam metode *role playing* ini akan membuat anak termotivasi serta terdorong untuk berbicara atau berkomunikasi serta berinteraksi dengan lawan mainnya. Dengan anak diajak untuk memerankan suatu tokoh yang ia sukai dan anak bebas untuk mengungkapkan ide atau pendapatnya tentang tokoh tersebut dapat menstimulasi kemampuan berbicara anak, sehingga kemampuan berbicara anak meningkat.

Metode pelatihan anak yang maksud oleh Hurlock adalah ketika anak diberikan pelatihan yang memberikan keleluasaan dan demokratis maka akan mendorong anak untuk berbicara. Pada penelitian pengaruh metode *role playing* ini, anak-anak diberikan keleluasaan untuk mengeluarkan serta menyampaikan pendapat dan maksud. Pada pembelajaran metode *role playing* ini guru tidak menjadi pusat pembelajaran

yang kegiatannya hanya ceramah, tetapi anak diberikan keleluasaan waktu untuk menyampaikan maksud dan pendapatnya melalui bermain peran. Metode *role playing* yang berarti bermain peran ini lebih memberikan waktu kepada anak untuk menjelaskan atau mengungkapkan ide dan pendapatnya atau pengalaman yang pernah anak alami dengan situasi yang sama kepada orang lain. Sedangkan pada kelas sebelum diberi metode *role playing*, anak mendapat metode pelatihan yang monoton yaitu ceramah dan pemberian tugas. Guru kurang memberikan keleluasaan kepada anak untuk menyampaikan pendapat.

Pada kelas sebelum diberi perlakuan dengan metode *role playing*, anak hanya menjadi pendengar guru dan cenderung pasif. Jalongo (2007: 104) menambahkan bahwa kemampuan berbicara anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor neurologi, faktor struktural dan fisiologis dan lingkungan.

Kemampuan kognitif yang masuk dalam faktor neurologi menurut Jalongo menyebutkan bahwa anak yang jenius dapat berbicara lebih awal dari teman-temannya karena memperoleh pengalaman dan mampu mengekspresikannya lewat bahasa lisan. Anak-anak setelah diberi perlakuan dengan metode *role playing*, sebagian besar anak mampu mengekspresikan ide dan pendapat atau pengalaman-pengalamannya lewat bahasa lisan. Terlihat pada saat melakukan *role playing* anak memainkan peran sesuai keinginannya yang betema profesi (dokter-pasien) dengan sangat antusias dan mampu menyampaikan maksud dan isi hati serta pikirannya.

Tema yang diambil tentang profesi (dokter-pasien) juga menjadi faktor anak lebih antusias untuk bercerita tentang pengalaman pergi ke rumah sakit dan penyakit yang sering diderita anak. Jalongo

juga menyebutkan bahwa faktor lingkungan yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak dapat berasal dari lingkungan sosial budaya, pengalaman serta konteks fisik. Faktor lingkungan tersebut terbukti mempengaruhi kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Hal ini terlihat pada kemampuan berbicara anak dipengaruhi oleh konteks fisik. Konteks fisik yang dimaksudkan seperti guru yang terus memberikan stimulus serta mengajak anak berbicara dan menanggapi. Konteks fisik lainnya yang berpengaruh adalah dari media alat dan bahan yang disediakan guru saat melakukan *role playing* yang tentunya dapat merangsang percakapan serta kemampuan berbicaranya. Faktor lingkungan yang terakhir yang dapat berpengaruh adalah pengalaman, dengan pengalaman yang pernah anak alami atau anak lihat, dapat memunculkan ide atau gagasan baru yang dapat anak gunakan untuk percakapan dalam metode *role playing*.

Beberapa aspek muncul dalam penelitian pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan, antara lain aspek bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional, serta nilai agama dan moral. Metode *role playing* menstimulasi perkembangan kemampuan bicara anak menjadi lebih berani dalam mengungkapkan ide, pendapat dan perasaannya, serta praktik belajar berbicara kritis, belajar merespon pembicaraan orang lain dan melatih kepercayaan diri anak.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.

Metode *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak karena dengan metode ini guru menggunakan strategi anak untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan peran tertentu dan membuat anak dapat berinteraksi dengan teman lainnya. Hasilnya anak mampu menyampaikan gagasan, isi perasaan, ide, dan pendapatnya mengenai suatu peran dengan pengalaman atau imajinasinya.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan t-tes yang menunjukkan hasil pengujian $t_{hitung} = 18,265 > t_{tabel} = 2,100$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan bahwa metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Hal tersebut didasarkan pada rata-rata hasil *pre test* kemampuan berbicara sebesar 12,36 atau 51,5% naik menjadi 18,21 atau 75,8% dalam *post test* kemampuan berbicara sehingga terjadi kenaikan sebesar 24,3%.

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $18,265 > 2,100$, atau nilai signifikan kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata *pre test* dan skor rata-rata *post test* adalah tidak sama. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah adanya pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek edisi revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur*

- Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azizah, N. (2013). Tingkat keterampilan berbicara dituju dari metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI nomor 20, tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dhieni, N. (2005). *materi pokok metode pengembangan bahasa; 1-12; pgtk 2203*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E.B. (1978). *Psikologi perkembangan*.(terjemahan Istiwidiyanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Suyanto, S. (2005). *Pembelajaran untuk anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar evaluasi pendidikan* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jalongo, M.R. (2007). *Early childhood language arts*. United States of America: pearson Education, Inc.

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis adalah Mukti Nur Aini, lahir di Klaten pada tanggal 8 Desember 1995. Saat ini penulis beralamat di Sinduharjo RT 08 RW 04 Somopuro, Jogonalan, Klaten. Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD N 2 Somopuro dan lulus pada tahun 2008, kemudian melanjutkan di SMP N 1 Prambanan dan lulus pada tahun 2011, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMA N 2 Klaten, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana pada tahun 2014 di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.