EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD TUNAS MUNDU DESA MUNDUPESISIR KECAMATAN MUNDU KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

NENG MINTARSIH

NIM. 2015.4.3.1.00393

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
2019

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD TUNAS MUNDU DESA MUNDUPESISIR KECAMATAN MUNDU KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

NENG MINTARSIH

NIM. 2015.4.3.1.00393

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
2019

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Tarbiyah
IAI Bunga Bangsa Cirebon
Di
Cirebon

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Neng Mintarsih Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00393, berjudul "Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon." Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Eman Sulaiman, M.Ag	**Omah Rohmah, M.M**
Nidn. 2123088401	Nidn. 2112046301

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon." Beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Juni 2019
Yang membuat pernyataan,

NENG MINTARSIH
NIM. 2015.4.3.1.00393

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi yang berjudul **"Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon."** Oleh **Neng Mintarsih** NIM. 2015.4.3.1.00393, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon tanggal 19 Mei 2019.

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Juni 2019

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,	Sekretaris Merangkap Anggota,
Dr. H. Oman Fathurrohman, M.A. **NIDN.**	**Drs. Sulaiman, M.MPd.** **NIDN.**
Penguji I,	Penguji II,
_____ **NIDN.**	_____ **NIDN.**

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD TUNAS MUNDU DESA MUNDUPESISIR KECAMATAN MUNDU KABUPATEN CIREBON

Oleh :

NENG MINTARSIH
NIM. 2015.4.3.1.00393

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Eman Sulaiman, M.Ag	**Omah Rochmah, S.Pd.AUD.M.M**
NIDN. 2123088401	**NIDN. 2112046301**

MOTTO HIDUP

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(QS. Al-Insyirah,6-8)

***

Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(QS. Al-mujadilah 11)

***

Allah lebih mencintai orang-orang yang berilmu

***

Al-qur'an adalah sumber ilmu pengetahuan

***

Dengan bersedekah akan melimpahkan rezeki

ABSTRAK

NENG MINTARSIH NIM. 2015.4.3.1.00393 EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD TUNAS MUNDU DESA MUNDUPESISIR KECAMATAN MUNDU KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas perihal "Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon." Penelitian ini dilatarbelakangi pada perkembangan bahasa ekspresif khususnya kemampuan berbicara pada anak usia kelompok B PAUD Tunas Mundu yang terdiri dari 15 anak (7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan) masih kurang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan anak dalam berbahasa ekspresif *pretest* dan *posttest* menggunakan metode bermain peran serta mendeskripsikan perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif antara *pretest* dan *posttest* diterapkan metode bermain peran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *One–Group Pretest–Posttest* dan alat pengumpulan data berupa observasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data hasil penelitian yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan tabel konversi persentase untuk menentukan tingkat kemampuan berbahasa ekspresif. Kemudian tabulasi data hasil penelitian dengan menggunakan analisis statistik inferensial yaitu, uji beda rerata dengan rumus Uji-t untuk mendapatkan jawaban dan pertanyaan penelitian.

Selanjutnya hasil dan perhitungan statistik dengan uji t dapat diketahui perbedaan kemampuan kemampuan berbahasa ekspresif anak *pretest* dan *posttest* perlakuan metode bermain peran. Pada hasil *pretest* kemampuan berbahasa ekspresif anak hanya 39% atau berada pada kategori kurang, dan pada hasil *posttest* kemampuan berbahasa ekspresif anak 82% atau berada pada kategori sangat baik. Kemampuan berbahasa ekspresif *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, ini ditunjukkan oleh t_{hitung} (-8,69) $\geq$ t_{tabel} (1,76131), dengan taraf signifikan 5% yang berarti pernyataan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa ekspresif sangat signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi satu masukan untuk kegiatan PAUD Tunas Mundu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak.

Kata Kunci : anak usia dini, metode bermain peran, kemampuan berbahasa ekspresif, efektivitas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul: *"Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada ANak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon"*, dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Jasa baik mereka tentu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Dr. H. Oman Fathurohman, M.A, Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Drs. Sulaiman, M.M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Bapak Eman Sulaeman, M.A selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Omah Rochmah, S.Pd.AUD.MM selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
5. Kepala Sekolah PAUD Tunas Mundu di Mundupesisir yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Cirebon, Juni 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

Hal

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI i
NOTA DINAS ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
PENGESAHAN PENGUJI iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING v
MOTTO HIDUP vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Kegunaan Penelitian 10

BAB II LANDASAN TEORI 12

A. Bermain Peran (*Role Playing*) 12
   1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*) 12
   2. Ciri-ciri Metode Pembelajaran Bermain Peran 13
   3. Macam-macam Metode Bermain Peran 14
   4. Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran 16
   5. Manfaat Metode Bermain Peran 19

6. Perkembangan Bermain Peran 20
7. Implementasi Bermain Peran dalam Berbahasa Ekspresif 21
8. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran 24
B. Perkembangan Bahasa Ekspresif 25
1. Pengertian Bahasa Ekspresif 25
2. Kemampuan Berbahasa Ekspresif 26
3. Perkembangan Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun 30
4. Pentingnya Pengembangan Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun 32
5. Indikator Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun 34
6. Faktor Pendukung dalam Berbahasa Ekspresif 35
7. Gangguan Berbahasa Ekspresif 37
C. Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini 44
D. Hasil Penelitian yang Relevan 46
E. Kerangka Berpikir 48
F. Hipotesis 50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 52

A. Desain Penelitian 52
1. Jenis Penelitian 52
2. Metode Penelitian 52
3. Desain Penelitian 53
B. Tempat dan Waktu Penelitian 53
1. Tempat Penelitian 53
2. Waktu Penelitian 54
C. Populasi dan Sampel 54
1. Populasi 54
2. Sampel 55
D. Teknik Pengumpulan Data 56
E. Teknik Analisis Data 59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 69

A. Deskripsi Data 69
   1. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran (Variabel X_1) 70
   2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sesudah (*Postest*) Menggunakan Metode Bermain Peran (Variabel X_2) 76
B. Prasyarat Analisis Statistik 81
   1. Uji Normalitas Distribusi Data 81
   2. Uji Homogenitas Data 83
   3. Analisis Statistik Inferensial 84
C. Pembahasan Hasil Penelitian 90
D. Keterbatasan Penelitian 92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 94

A. Kesimpulan 94
B. Saran 95

DAFTAR PUSTAKA 96

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lingkup Perkembangan Bahasa Anak Usia Taman Kanak-kanak... 35
Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group, Pretets and Posttest Design* 53
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian 54
Tabel 3.3 Daftar Anggota Sampel Kelompok B Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon..... 55
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berbahasa Ekspresif 57
Tabel 3.5 Format Instrumen Observasi Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran 58
Tabel 3.6 Konversi Persentase Kemampauan Berbahasa Ekspresif..... 61
Tabel 3.7 Format Skor Penilaian Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran 61
Tabel 3.8 Format Tabel Penolong Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran 62
Tabel 3.9 Format Tabulasi Data Hasil Penelitian Analisa Statistik Inferensial..... 66
Tabel 3.10 Format Tabel Penolong Analisa Statistik Inferensial 66
Tabel 4.1 Data Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran Terhadap Anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon..... 71
Tabel 4.2 Hasil Analisis Nilai Mean, Mean, Standar Deviasi, dan Varian (*Pretest*/Sebelum)..... 72
Tabel 4.3 Data Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sesudah (*Postest*) Menggunakan Metode Bermain Peran Terhadap Anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon..... 76
Tabel 4.4 Hasil Analisis Nilai Mean, Mean, Standar Deviasi, dan Varian (*Postest*/Sesudah) 78

Tabel 4.5 Tabel Penolong Liliefors untuk Uji Normalitas Data..... 81
Tabel 4.6 Data Nilai Varian yang Diperoleh pada Analisis Uji Homogenitas Data 83
Tabel 4.7 Tabulasi Data Hasil Penelitian Analisis Statistik Inferensial 84
Tabel 4.8 Tabel Penolong Analisis Statistik Inferensial 85
Tabel 4.9 Tabel Hasil Perhitungan Analisis Uji Inferensial..... 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran..... 50
Gambar 4.1 Grafik Indikator Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran..... 74
Gambar 4.2 Grafik Indikator Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Sesudah (*Postest*) Menggunakan Metode Bermain Peran..... 80
Gambar 4.3 Kurva Normal kurva normal dari hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel} 89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses perkembangan manusia secara utuh dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0 sampai 6 tahun, merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The Golden Age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Usia dini atau pra sekolah merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. Oleh karena itu, kesempatan ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk pembelajaran anak karena rasa ingin tahu anak usia ini berada pada posisi puncak. Tidak ada usia sesudahnya yang menyimpan rasa ingin tahu anak melebihi usia dini.[1]

Kemampuan dan minat anak pada tahapan perkembangan usia 4 sampai 6 tahun mengalami banyak perubahan yang sangat berarti, sehingga banyak hal yang layak untuk diberikan pada usia tersebut. Pada kondisi yang normal, umumnya anak pada usia ini sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuan. Banyak hal yang menakjubkan seolah terjadi, membuat orang dewasa merasa bangga dan senang tetapi juga terkadang melakukan aktivitas di luar kontrol diri yang berakibat membahayakan dirinya dan orang lain. Anak usia ini senang melakukan berbagai eksplorasi

[1] Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h.14

terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, maupun yang dapat dirasakannya sebagai wujud dari keingintahuannya yang begitu besar.[2]

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Kurikulum yang dikembangkan berdasarkan karakteristik anak dan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi anak. Struktur program kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Lingkup pengembangan meliputi: (1) nilai-nilai agama dan moral (2) fisik (3) kognitif (4) bahasa dan (5) sosial emosional kegiatan pengembangan suatu aspek diakukan secara terpadu dengan aspek yang lain menggunakan pendekatan tematik.

Pembelajaran bahasa untuk anak dibagi menjadi 2 (dua), yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif. Di dalam kurikulum 2013 kompetensi dasar (4.10) perkembangan bahasa yang harus dicapai oleh anak Kelompok Taman Kanak-kanak adalah menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan kompetensi dasar (4.11), yaitu menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).

Berdasarkan teori Fizal[3] mengungkapkan bahwa bahasa ekspresif adalah bahasa lisan di mana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat

---

[2]Yuliani Nurani S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h.160

[3]Fizal, *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung: CV. Karya Putra Darwati. 2008), h. 3

bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Senada dengan pendapat di atas menyatakan bahasa reseptif merupakan kemampuan anak menyimak dan membaca atau membandingkan bentuk tulisan dan bunyi perkata.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Selain itu bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain.

Nilai transendensi bahasa adalah bahasa sebagai fitrah manusia. Firman Allah Swt "Yang Mahakasih, mengajarkan al Qur'an, mencipta insan danmengajarkan *albayan*":

"(Tuhan) Yang Maha Pemurah.Yang telah mengajarkan al Quraan. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara."

(QS. Al Rahman: 1-4).

Perkembangan bahasa anak Taman Kanak-kanak bertambah terus setelah masuk sekolah, baik jumlah kosakata maupun susunan kalimat. Ketika usia 5 tahun, mereka telah menghimpun kurang lebih 8.000 kosakata, di samping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat majemuk. Berkaitan dengan kemampuan bahasa verbal anak, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu

sebagai berikut: faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin, dan lingkungan.

Aspek bahasa dapat dikembangkan karena di dalam kegiatan bermain peran terjadi interaksi baik verbal maupun non verbal antara anak satu dengan lainnya. Kemampuan bahasa berhubungan dengan mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun secara tertulis.[4] Bahasa memiliki 3 (tiga) lingkup kemampuanya itu, kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Pada anak usia 5-6 tahun kemampuan memahami bahasa meliputi mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan.

Kemampuan mengungkapkan bahasa ditandai dengan anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, menyusun kalimat sederhana, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan, dan menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. Pada kemampuan keaksaraan tingkat pencapaian perkembangannya terlihat pada kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal, memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf, dan menuliskan nama sendiri.

---

[4]Sujiono, Yuliani Nurani,*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: PT. Indeks.2013), h. 13

Perkembangan bahasa ekspresif khususnya kemampuan berbicara pada anak usia kelompok B PAUD TUNAS MUNDU yang terdiri dari 15 anak (7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan) belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Hal ini terlihat ketika anak mengungkapkan ide, perasaan, mengekspresikan pendapat atau gagasannya masih mengalami kesulitan. Kondisi ini terlihat saat anak diberi kesempatan supaya merespon saat tanya jawab dengan guru dan bercerita di depan kelas namun masih malu-malu, tidak percaya diri, rata-rata juga pendiam dan ada sebagian anak hanya mengungkapkan beberapa kata tidak sampai satu kalimat.

Maka penulis ingin menggunakan metode bermain peran agar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak usia kelompok B PAUD TUNAS MUNDU Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

Salah satu cara untuk melatih peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif anak adalah dengan *role playing* atau bermain peran. Menurut Supriyati metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.[5]

Bermain peran menekankan kenyataan di mana peristiwa diikutsertakan dalam permainan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Dengan demikian bermain peran sangat berarti dalam suatu

---

[5]Azizah, Nur, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun,* h.32 (Skripsi online Unnes, tersedia pada: http://lib.unnes.ac.id/18753/1/1601409035.pdf, 2013)

proses pembelajaran, hal ini dikarenakan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Smilansky[6] mengungkapkan, "anak yang memiliki sedikit pengalaman main peran terlihat mendapatkan kesulitan dalam merangkai kegiatan dan percakapan mereka". Merujuk pada hasil penelitian Smilansky, maka metode bermain peran perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan dengan teman sebaya.

Kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di PAUD TUNAS MUNDU, anak kurang dapat berbahasa ekspresif. Anak belum dapat menyampaikan dengan baik kata yang akan digunakan. Mereka hanya mengetahui kata tersebut karena sering mendengar dari orang lain maupun dari bahasa mereka sendiri tanpa mengetahui arti yang terkandung di dalamnya. Sehingga tidak semua teman dapat mengetahui maksud dari kata tersebut. Selain itu, penggunaan ekspresi emosi diri, kata sifat (baik, buruk, nakal, pelit, dan sebagainya) dan konsep-konsep sederhana seperti konsep waktu, bentuk, ukuran dan lain sebagainya dalam berbahasa juga sangat minim. Selain itu, suara anak dalam menyampaikan cerita kurang lantang dan belum memiliki penekanan bahkan cenderung seperti suara berbisik, serta gerakan tubuh juga belum menunjukkan percaya diri dalam

---

[6]*Ibid.*, h.4

berkomunikasi, anak cenderung menunduk atau menempel dengan guru kelas.

Ada beberapa hal yang menyebabkan demikian, diantaranya adalah penyajian kegiatan pembelajaran yang kurang menarik, *setting* pembelajaran dibuat klasikal yang menjadikan anak duduk diam mendengarkan guru, dan alat peraga yang menjadi media pembelajaran juga minim. Sehingga anak cenderung duduk diam dan mendengarkan penugasan yang diberikan guru. Kesempatan anak untuk bercerita di depan kelas kurang diperhatikan, sehingga terkadang anak menjadi gaduh di tempat duduk masing-masing.

Faktor-faktor tersebut menyebabkan banyak anak menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam keberanian berpendapat, menjawab pertanyaan dan berkomunikasi dengan bahasa yang dibuat sendiri.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Efektifitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B Di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu masih mengalami kesulitan dalam memahami kata yang disampaikan.
2. Anak belum dapat menggunakan ekspresi emosi diri, kata sifat (baik, buruk, nakal, pelit, dan sebagainya), serta konsep-konsep sederhana yang mereka ketahui seperti bentuk, waktu, ukuran dan beberapa konsep lain dalam komunikasi yang disampaikan.
3. Suara tidak lantang dan kurang lancar dalam berbahasa ekspresif, serta kurang adanya *gesture* tubuh untuk memperjelas bahasa komunikasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas yang timbul, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini disesuaikan dengan identifikasi masalah, agar apa yang hendak dicapai dalam penelitian ini dapat terarah dengan baik. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada "penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon."

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok

B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan perumusan masalah di atas terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum menggunakan metode bermain peran pada anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah menggunakan metode bermain peran pada anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif antara sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran anak kelompok B di PAUD TUNAS MUNDU Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian di atas tentang meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak dengan menerapkan bermain peran pada anak kelompok B di PAUD TUNAS MUNDU, disusun dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan anak dalam berbahasa ekspresif sebelum menggunakan metode bermain peran.
2. Mendeskripsikan kemampuan anak dalam berbahasa ekspresif sesudah menggunakan metode bermain peran.
3. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif antara sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran anak kelompok B di PAUD TUNAS MUNDU Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu, Kabupaten Cirebon?

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dirasakan oleh 2 (dua) ranah, yaitu ranah teoritis dan praktis.

Kegunaan hasil penelitian ini secara teoritis, yaitu memberikan sumbangsih pemikiran terhadap teori-teori yang ada berupa pembuktian, penguatan dan mendukung terhadap teori-teori yang telah dilontarkan oleh para pakar terkait dengan hubungan bermain peran terhadap peningkatan kemampuan berbahasa ekspresif.

Sedangkan kegunaan hasil penelitian secara praktis, yaitu dapat dirasakan oleh pihak-pihak berikut:

1. Manfaat bagi anak didik, yaitu untuk mendorong semangat anak aktif dalam berbicara dan bercerita dengan menggunakan bahasa ekspresif.
2. Bagi para guru, pelaksanaan penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, guru juga dapat

menggunakan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan berbahasa. Manfaat lain bagi guru dalam pelaksanaan penelitian ini dapat pula membangkitkan kreativitas guru dalam menentukan media-media yang digunakan selama *role playing* untuk anak, dan membuat *setting* bermain sehingga pelaksanaan dapat lebih maksimal.

3. Manfaat praktis yang terakhir yaitu untuk sekolah. Dalam pelaksanaan penelitian ini, manfaat yang dapat diambil sekolah, yaitu pelaksanaan kegiatan bermain di kelas maupun di luar kelas dapat lebih efektif dan efisien, sekolah dapat memberikan bekal untuk anak-anak yang berkualitas, serta mengembangkan keterampilan diri pada setiap anak yang dapat diaplikasikan di semua lingkungan masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran merupakan sebuah metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa khususnya pembelajaran berbahasa ekspresif. Supriono dan Sapari[7] mengungkapkan bermain peran "adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya." Pendapat ini didukung oleh Soeparno[8] yang mengatakan, "bahwa main peran atau *role playing* merupakan suatu kegiatan berupa penampilan tingkah laku, sifat, watak, dan perangai suatu peran tertentu untuk menciptakan suatu imajinasi yang dapat melukiskan peristiwa yang sebenarnya." Zaini[9] mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas, "bahwa bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan

---

[7]Supriono & Sapari, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Surabaya: SIC, 2001), h. 137
[8]Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: PT. Intan Pariwara, 2008), h. 101
[9]Zaini, dkk, *Strategi Belajar Aktif,* (Jakarta: PT. Pustaka Insan Mudani,2008), h. 98

secara spesifik." Filina[10] mengartikan metode bermain peran merupakan suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran merupakan metode dalam pengajaran keterampilan berbahasa khususnya keterampilan bercerita dengan melakukan suatu peran yang telah dirancang atau direncanakan sebelumnya.

2. Ciri-ciri Metode Pembelajaran Bermain Peran

Ciri-ciri dalam bermain peran menurut Sara Smilansky[11] adalah sebagai berikut: 1) Anak meniru sebuah peran; 2) Anak tetap pada peran dalam beberapa menit; 3) Anak memakai tubuh dan objek atau mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang; 4) Anak berinteraksi dengan anak lain; 5) Anak bertukar kata Pada ciri-ciri yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat membantu anak dalam berinteraksi dengan menggunakan cara atau kegiatan yang menyenangkan. Dalam permainan ini, anak juga diberikan tanggung jawab untuk memerankan peran yang sudah diberikan

---

[10]Filina, Zulhaida, Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1, 1, 2013, h. 314

[11]Mukhtar Latif. Dkk,*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 209

kepadanya dengan menggunakan tubuhnya sendiri maupun dengan media yang sudah disediakan.

3. Macam-macam Metode Bermain Peran

Dalam kegiatan bermain peran terdapat 2 (dua) macam kegiatan yang dibedakan berdasarkan jumlah partisipan dalam permainan, cara bermain, serta ukuran media yang digunakan[12], yaitu:

a) Main peran besar

Main peran besar merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, keterampilan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati yang mengalirkan *knowledge* pada anak. Tujuannya, yaitu untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan bahasa serta membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, dan afeksi. Kegiatan yang dimainkan seperti peran sebagai ibu, ayah, dokter, binatang-binatang serta beberapa peran lainnya.

Aturan dalam main peran besar:

1) Fokus, main sesuai peran;
2) Kontrol diri dalam berinteraksi dengan pemeran lain, dan dalam menggunakan alat main, dan
3) Membereskan setelah bermain.

Manfaat main peran besar mendukung anak dalam memiliki:

a) Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda;

[12] *Ibid.*, h.130

b) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel, dan

c) Kemampuan membedakan imajinasi dan realitas.

Perlengkapan main peran besar:

1. Alat dan bahan main kerumah tanggaan;
2. Alat dan bahan main keprofesian, dan
3. Alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan

b) Main Peran Kecil

Main peran kecil adalah suatu kegiatan yang mengalirkan *knowledge* pada anak melalui alat main berukuran kecil. Anak sebagai dalang yang menggerakan dan benda-benda kecil seperti boneka menjadi pemeran. Tujuan yang dicapai adalah untuk membangun kemampuan berpikir secara abstrak dan objektif, serta mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sosial dan berbahasa.

Manfaat main peran kecil:

a. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
b. Kemampuan berpikir objektif

Perlengkapan main peran kecil adalah alat permainan yang berukuran kecil, yang dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan seperti: 1) maket bangunan berikut perlengkapan furnitur dengan ukuran yang proporsional dengan bangunannya, 2) boneka orang dan

binatang, 3) aksesoris pendukung, seperti pohon, pagar, kendaraan, dan lain sebagainya yang berukuran kecil, 4) alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan anak.

4. **Langkah-Langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran**

Bahwa langkah-langkah dari model pembelajaran bermain peran[13] adalah:

1) Guru menyiapkan skenario pembelajaran
2) Menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut
3) Pembentukan kelompok murid
4) Penyampaian kompetensi
5) Menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya
6) Kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon.
7) Presentasi hasil kelompok
8) Bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Prosedur bermain peran terdiri atas 9 (sembilan) langkah[14], yaitu:

1) Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan murid pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi murid atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan

---

[13]Suherman, E, Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid, *Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x, 2009, h.7 (http://educare.efkipunla.net)
[14]Uno, H.B, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), h. 26

cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat murid berpikir tentang hal tersebut dan membuat mereka untuk berimajinasi.

2) Memilih pemain (partisipan)

Murid dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih murid yang sesuai untuk memainkannya (jika murid pasif atau diduga memiliki keterampilan berbicara yang rendah) atau murid sendiri yang mengusulkannya.

3) Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan murid di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

4) Menyiapkan pengamat (*observer*)

Guru menunjuk murid sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

5) Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak murid yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika

permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan murid mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada murid yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

7) Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, murid dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang murid memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

9) Berbagi pengalaman dan diskusi

Murid diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya murid akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya murid menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari murid tersebut, sikap seperti apa yang

sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, murid akan belajar tentang kehidupan.

5. **Manfaat Metode Bermain Peran**

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bermain peran atau *role playing* menurut Sigmund Freud[15], yaitu membangun berbagai kemampuan yang dibutuhkan oleh anak dalam kehidupannya, seperti: 1) Perkembangan bahasa secara keseluruhan lebih tinggi, seperti pengungkapan kata-kata dan jumlah kosa kata lebih baik; 2) Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik; 3) Penyesuaian sosial dan emosional lebih baik, dan 4) Lebih imajinatif.

Manfaat yang diberikan kegiatan bermain peran sangatlah banyak dan meningkatkan keseluruhan aspek perkembangan anak, termasuk dalam segi bahasan dan ekpresi emosi diri anak. Hal tersebut dijelaskan bahwa kemampuan yang dihasilkan dalam kegiatan bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan pengungkapan kosa kata, pengendalian diri yang berhubungan dengan bagaimana anak berekspresi, serta meningkatkan kognitif anak dengan mengajak anak berimajinasi. Selain itu, dengan mengadakan bermain peran, para siswa mendapatkan wawasan, pengalaman, dan pengamatan yang menandai terhadap sesuatu yang awalnya abstrak.[16]

---

[15]Mukhtar Latif. Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 210

[16]Sigit Setyawan, *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2013), h.97

6. **Perkembangan Bermain Peran**

Dalam perkembangan main peran, terdapat beberapa tahapan yang dilalui anak[17], di antaranya pada tahap pertama, disebut dengan awal pura-pura. Pada tahap ini anak terlibat dalam tindakan pura-pura tetapi belum ada bukti dia main pura-pura, seperti anak sekilas menyentuh telepon mengangkatnya ke telinga, dan berbagai contoh lainnya. Tahap kedua atau pura-pura dengan dirinya, merupakan suatu tahap di mana anak terlibat dengan perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri, di mana pura-pura terlihat jelas seperti anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir, dan membuat suara seperti sedang minum. Tahap ketiga atau pura-pura dengan yang lain, dalam tahap ini dijelaskan anak terlibat dengan perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak ke yang lainnya, berpura-pura berperilaku tentang orang lain, seperti memberi makan boneka dengan botol mainan atau cangkir. Tahap keempat atau pengganti, merupakan tahap di mana anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya, seperti anak memberi makanan pada boneka dengan balok sebagai botol bayi. Tahap kelima atau pura-pura dengan objek benda, yaitu anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada, seperti anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata "kopi". Tahap keenam atau agen aktif, dalam tahap ini anak menghidupkan

[17]Mukhtar Latif. Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 211

mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura, seperti anak menaruh tangan boneka ke mulut boneka seakan boneka tersebut sedang makan. Pada tahap ketujuh atau urutan yang belum berbentuk cerita, anak mengulang-ngulang satu tindakan atau adegan kepada beberapa orang seperti anak memberikan ibu dan boneka masing-masing satu cangkir minuman. Pada tahap ke delapan atau urutan cerita, anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran, seperti anak mengaduk cangkir, minum dari cangkir, dan berkata "mmm, rasanya enak". Tahap yang terakhir (kesembilan) atau perencanaan, merupakan tahap di mana anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu.

7. **Implementasi Bermain Peran dalam Berbahasa Ekspresif**

Sara Smilansky[18] menyatakan bahwa anak yang tidak terlibat main peran sering terlihat tidak ada rangkaian dalam kegiatan dan percakapan mereka, yaitu terlihat kaku, monoton, dan mengulang-ulang perilaku.

Selain itu, bahwa untuk melatih anak berkomunikasi secara lisan yaitu, dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dengan teman dan orang lain sehingga anak mendapatkan kegiatan pengenalan dan pembelajaran berbahasa.[19]

---

[18]Mukhtar Latif. Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 209

[19]Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 172

Oleh sebab itu, maka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak perlu menggunakan kegiatan bermain yang disesuaikan dengan karakteristik anak agar pelaksanaan tidak menjadi beban untuk anak. Dalam hal tersebut juga akan berpengaruh pada komponen-komponen yang terdapat dalam perencanaan pembelajaran (RKH), yaitu:

a. Tujuan

Penggunaan media hendaknya tetap pada hasil yang akan dicapai. Pencapaian hasil tersebut direncanakan dalam sebuah rencana pembelajaran yang berupa rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan tema yang sudah direncanakan dan disusun, yang di dalamnya terdapat pencapaian perkembangan anak sesuai tujuan yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator Permendiknas No. 58 dan aspek-aspek perkembangan anak meliputi aspek bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, dan norma dan nilai agama dengan menggunakan berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan dan tidak membebani anak.

b. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan isi yang akan disampaikan pada anak. Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan apa yang ada pada rencana pembelajaran atau RKH yang sudah dipersiapkan, yaitu tema dan sub tema yang sudah disepakati.

c. Metode atau pendekatan

Metode merupakan cara yang digunakan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Metode pembelajaran yang dilakukan di TK meliputi metode demonstrasi, metode bercakap-cakap, dan metode *role playing*. Metode tersebut bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan anak.

d. Evaluasi

Evaluasi dapat digunakan sebagai salah satu cara mengetahui ketercapaian tujuan yang sudah direncanakan. Evaluasi terus dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung hingga tercapai tujuan yang optimal.

e. Siswa

Penggunaan media benda hidup disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam bermain peran disesuaikan dengan kebutuhan anak yang direncakana dalam RKH (Rencana Kegiatan Harian). Dalam pelaksanaan *role playing*, keaktifan dan imajinasi anak sangat berpengaruh baik dalam berbahasa Indonesia. Kegiatan bermain peran ini sangat membantu anak dalam mengeluarkan ide, gagasan, dan pendapatnya dalam sebuah kelompok sehingga akan menimbulkan komunikasi aktif dengan menggunakan benda konkret yang diperankan menjadi seseorang atau sesuatu.

Kegiatan bermain peran pada pembelajaran dalam penelitian ini berupa: 1) Guru membuat *setting* permainan yang sesuai untuk *role*

playing; 2) Anak mendapatkan media bermain peran yang sudah dipersiapkan oleh guru dan selanjutnya mereka mengekspresikan dengan berkomunikasi langsung dengan teman lain tentang idenya dan menggunakan media tersebut sebagai peran dengan menggunakan bahasa Indonesia, dan 3) Guru membimbing anak dalam *role playing* dan peneliti mengamati hasil kemampuan berbahasa Indonesia.

8. **Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran**

Penggunaan kegiatan *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan anak terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, yaitu:

a. Kelebihan
   1) Memberikan anak waktu untuk menyampaikan gagasan mereka;
   2) Membantu anak berkomunikasi lebih aktif dengan anggota kelompok yang lain;
   3) Memperkuat dan memperluas bahasa anak, dan
   4) Memberikan pijakan tentang berhubungan sosial.

b. Kekurangan
   1) Membutuhkan waktu yang lama;
   2) Anak yang tidak mengikuti bermain peran akan menjadikannya kurang kreatif;
   3) Pelaksanaan yang kurang maksimal, menjadikan guru tidak dapat mengambil kesimpulan dalam permaianan, dan
   4) *Setting* kelas menggunakan tempat yang besar.

B. Perkembangan Bahasa Ekspresif

1. Pengertian Bahasa Ekspresif

Ekspresi adalah Pengungkapan atau proses menyatakan gagasan atau perasaan, perubahan raut wajah karena pengaruh suasana pikiran atau hati.[20] Sedangkan Ekspresif, yaitu kemampuan seseorang dalam memberikan gambaran, keinginan, gagasan, dan sebagainya dengan gerak anggota badan atau kata-kata.[21]

Menurut Widodo, bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk mengeluarkan kata-kata yang berarti[22]. Lain halnya menurut Fizal bahasa ekspresif adalah bahasa lisan di mana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Pilihan kata yang dipakai saat berbicara akan berarti jika disertai ekspresi wajah, bahasa tubuh dan intonasi suara.[23]

Maka berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif merupakan cara seseorang anak dalam mengungkapkan perasaan, kata-kata, mimik, intonasi, gerakan, dan keinginan secara sederhana namun bermakna kepada orang lain yang berada di sekitarnya.

---

[20]Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 380

[21]Ahmad A.K. Muda, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia,*(Jakarta: Reality Publisher, 2006), h.198

[22]Widodo, Joko, *Membangun Birokrasi Kinerja,* (Malang: Bayu Media, 2008), h. 4

[23]Fizal, *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Indonesia.* (Bandung: CV. Karya Putra Darwati, 2008), h.3

2. Kemampuan Berbahasa Ekspresif

Berbicara termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif. Bromley dalam Dhieni[24] menyatakan kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan dengan orang lain. Gordon dan Browne dalam Dhieni[25] menambahkan bahwa penguasaan berbahasa ekspresif adalah semakin seringnya anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.

Kemampuan bahasa ekspresif anak di usia 3-5 tahun menurut Steinberg dan Gleason dalam Suhartono[26] termasuk dalam perkembangan kombinatori di mana anak sudah mampu berbicara secara teratur dan terstruktur, pembicaraannya dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya. Hal ini sesuai dengan Sugono dalam Dhieni[27] yang menyatakan bahwa bahasa lisan atau bahasa ekspresif adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*Organ of Speech*) dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk akat dan susunan kalimat), dan kosakata.

---

[24]Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h. 1.19

[25]*Ibid.* h. 7.5

[26]Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 53

[27]Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa,*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.44

Menurut Harris dalam Tarigan[28] keterampilan berbahasa mempunyai 4 (empat) komponen, yaitu: 1) keterampilan menyimak (*listening skills*); 2) keterampilan berbicara (*speaking skills*); 3) keterampilan membaca (*reading skills*); 4) keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan berhubungan erat dalam memperoleh keterampilan berbahasa. Pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis.

Suhartono[29] mengungkapkan bahwa bicara anak adalah suatu penyampaian maksud tertentu dengan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa supaya bunyi tersebut dapat dipahami oleh orang yang ada dan mendengar di sekitarnya. Bunyi tangisan bayi sebenarnya juga mempunyai maksud tertentu, mungkin memanggil orang tuanya, mungkin kedinginan, mungkin lapar, mungkin haus dan sebagainya.

Hampir semua bunyi yang diucapkan anak mempunyai maksud tertentu, walaupun bunyi tersebut bukan bunyi berbentu kata maupun kalimat. Jadi yang dimaksud bicara anak lebih luas maknanya dengan makna berbicara. Jika berbicara lebih diartikan sebagai pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang dapat dipahami oleh lawan bicara, tetapi bicara anak lebih diartikan bunyi yang diucapkan oleh anak, baik bunyi bahasa

---

[28]Tarigan, H.G, *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), h.1

[29]Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak usia Dini,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 22

maupun bunyi-bunyi yang bukan bahasa tetapi diucapkan oleh alat ucap anak.

Definisi berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Pengertian bicara secara khusus juga dikemukakan oleh Tarigan dalam Suhartono mengemukakan bicara atau bahasa ekspresif adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.[30]

Menurut Vygotsky dalam Suyanto[31] mulanya bahasa dan pikiran anak berbeda, kemudian perlahan sesuai tahap perkembangan mentalnya, bahasa dan pikiran menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran. Anak secara alami belajar bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan keinginannya dan memahami pikiran dan keinginan orang lain.

Oleh karena itu, belajar bahasa yang paling efektif ialah dengan bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain. Ditambahkan oleh Montessori dalam Suyadi,[32] ketika anak "belajar" bahasa melalui

---

[30] *Ibid.* h. 20
[31] Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 171-172
[32] Suyadi, *Psikologi Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h. 97

interaksi orang dewasa, anak-anak tidak hanya "mempelajari" redaksi kata dan kalimat, melainkan juga struktur kata dan kalimat itu sendiri.

Pola perkembangan bahasa anak sebagian besar hanya bisa diperoleh anak interaksi, percakapan maupun dialog dengan orang dewasa. Aktivitas inilah yang dapat membuat anak mendapatkan model berbahasa, memperluas pengertian, mencakup kosakata yang ekspresif dan menjadi motivasi anak-anak dalam berinteraksi dengan orang lain atau kehidupan sosial. Pengembangan bahasa yang terbaik adalah ketika anak-anak bertindak sebagai rekan percakapan dan masuk ke dalam pembicaraan atau dialog yang sebenarnya. Bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak maka perlu dikembangkan pada anak didik sejak. usia Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Kemampuan yang utama untuk dikembangkan diusia dini adalah kemampuan berbicara. Berbahasa ekspresif atau mengungkapkan bahasa bagi anak artinya bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan.

3. Perkembangan Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun

Somantri dalam Mustakim[33] menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak TK berada pada fase pra operasional. Pada fase ini bahasa anak mulai tumbuh dan berkembang mengikuti pola berpikir menggunakan simbol-simbol yang mewakili suatu objek dan simbol-simbol itu dapat berupa mimik, gambar, citra atau bahasa. Perkembangan bahasa-bahasa pada fase ini, anak telah mampu memikirkan sesuatu objek tanpa kehadiran objek itu, serta mampu memikirkan masa lampaunya. Guru berperan untuk memotivasi anak untuk mengatur daya nalar anak agar terarah dengan baik. Saat pembelajaran bahasa guru dapat membangkitkan emosional dan daya estetika anak dengan gerak mimik, bermain boneka tangan, pantomim dan lain-lain.

Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan atau mengkomunikasikan pikiran, ide maupun perasaan. Ada 2 (dua) tipe perkembangan berbicara anak: 1) *Egosentric Speech*, terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, di mana anak berbicara kepada dirinya sendiri (monologi). Perkembangan berbicara anak dalam hal ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya; 2) *Socialized Speech*, terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Hal ini berfungsi untuk mengembangkan

---

[33]Mustakim, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 29

kemampuan adaptasi sosial anak. Berkenaan dengan hal tersebut, terdapat 5 (lima) bentuk s*ocialized speech*, yaitu: a) saling tukar informasi untuk tujuan bersama, b) penilaian terhadap ucapan atau tingkah laku orang lain, c) perintah, permintaan, ancaman, d) pertanyaan dan 5) jawaban.[34]

Tahapan perkembangan awal ujaran anak menurut Pateda dalam Suhartono,[35] yaitu: 1) tahap penamaan, yaitu tahapan saat anak mulai mampu mengujarkan urutan bunyi kata tertentu dan anak belum mampu untuk memaknainya; 2) tahap telegrafis, pada tahapan ini anak sudah mulai bisa menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata dan; 3) tahap transformasional, pengetahuan dan penguasaan kata-kata tertentu yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan untuk mengucapkan kalimat-kalimat yang lebih rumit. Anak yang berumur 5 (lima) tahun adalah sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah dan menginformasikan sesuatu. Berbagai kegiatan anak dikomunikasikan atau diujarkan melalui kalimat-kalimat. Disini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

Pencapaian perkembangan bahasa ekspresif anak taman kanak-kanak kelompok A rentang usia 4 - 5 tahun dalam Permendiknas no. 58

---

[34]Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa,*(Jakarta: Universitas Terbuka, 2006), h.3.6

[35]Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 49

tahun 2009 yaitu: 1) mengulang kalimat sederhana; 2) menjawab pertanyaan sederhana; 3) mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb.); 4) menyebutkan kata-kata yang dikenal; 5) mengutarakan pendapat kepada orang lain; 6) menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan; 7) menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar[36].

Mencermati paparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa ekspresif pada usia 3-6 tahun berkembang dengan pesat, di mana saat ini anak mulai memiliki banyak pertanyaan tentang lingkungannya. Anak juga mulai memiliki kepercayaan diri untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya. Anak mulai mengenal kata sifat, benar-salah, baik-buruk, memiliki banyak kosakata dan mulai menyatakan ketidaksetujuan terhadap suatu hal yang tidak disukainya.

4. Pentingnya Pengembangan Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun

Suhartono[37] mengemukakan bahwa anak usia dini melakukan aktivitas berbahasa yakni mendengarkan dan berbicara, oleh karena itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresifnya. Pengembangan bicara anak yang dimaksud adalah usaha meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan

---

[36]Depdiknas, *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang StandarPendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 10-11

[37]Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini,* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 7

sesuai dengan situasi yang dimasukinya. Pengembangan kemampuan bicara anak pada dasarnya merupakan program kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis dengan menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan gagasannya.

Menurut Hurlock[38] memacu kemampuan berbicara anak merupakan sesuatu yang penting. Kemampuan berbicara sangat mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Pertama, anak yang pandai berbicara akan memperoleh pemuasan kebutuhan dan keinginan. Anak dapat menyampaikan apa yang dibutuhkan dan diinginkannya kepada orang lain. Kedua, anak yang pandai berbicara memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak suka menjadi pusat perhatian sekitarnya. Ketiga, anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya. Keempat anak yang pandai berbicara akan memperoleh penilaian baik, kaitannya dengan isi dan cara berbicara. Kelima, anak yang pandai berbicara akan memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif. Keenam, anak yang pandai berbicara biasanya mempunyai kemampuan akademik yang lebih baik. Ketujuh, anak yang pandai berbicara lebih mampu memberikan komentar positif. Kedelapan, anak yang pandai berbicara cenderung pandai mempengaruhi dan meyakinkan teman sebayanya. Hal ini mendukung anak sebagai pemimpin.

---

[38]Hurlock, Elizabeth, *Child Development Sixth Edition*, (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 178

Upaya pengembangan kemampuan berbahasa yang dilakukan terhadap anak usia Taman Kanak-kanak menurut Direktorat Pembinaan TK dan SD[39] dilakukan dengan tujuan sebagai berikut: 1) agar anak dapat mengolah kata secara komprehensif; 2) agar anak dapat mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang dapat dipahami olehorang lain; 3) agar anak mengerti setiap kata yang didengar dan diucapkan, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain; 4) agar anak dapat berargumentasi, meyakinkan orang melalui kata-kata yang diucapkannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa merangsang minat anak untuk berbahasa ekspresif dimaksudkan supaya anak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan pikirannya sesuai dengan kegiatannya sehari-hari. Anak dengan kemampuan bahasa yang baik akan mudah dalam bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5. Indikator Bahasa Ekspresif pada Usia 4-6 Tahun

Indikator bahasa penelitian ini merujuk pada tahapan perkembangan bahasa sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan beberapa standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) khususnya dalam hal perkembangan bahasa dapat dilihat padaTabel di bawah ini:

---

[39]Direktorat Pembinaan TK dan SD, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 3

Tabel. 2.1.
Lingkup Perkembangan Bahasa Anak Usia Taman Kanak-kanak

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian
A. Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan
B. Mengungkapkan Bahasa	1. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 2. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain 3. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
C. Keaksaraan	1. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 2. Membaca nama sendiri 3. Menuliskan nama sendiri 4. Memahami arti kata dalam cerita

Sumber: Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

6. Faktor Pendukung dalam Berbahasa Ekspresif

Ada 2 (dua) faktor pendukung keefektifan berbicara, yaitu dari segi kebahasaan dan nonkebahasaan yang akan dipaparkan, sebagai berikut[40]:

[40]Arsjad, G. Maidar & Mukti, *PembinaanKemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1998), h. 11-14

a. Segi Kebahasaan

1) Ketepatan ucapan.

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat, karena jika tidak tepat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik.

2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai.

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik tetapi dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya, jika penyampaiannya datar akan menimbulkan kejenuhan.

3) Pilihan kata

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas berarti mudah dimengerti oleh pendengar. Selain itu, pilihan kata juga harus diperhatikan dengan memilih kata-kata yang konkret sehingga mudah dipahami oleh pendengar. Namun, pilihan kata pun harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan.

4) Ketepatan sasaran pembicaraan.

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran,

sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, dan menimbulkan akibat.

b. Segi Nonkebahasaan

1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku
2) Pandangan harus diarahkan pada lawan bicara.
3) Kesediaan menghargai pendapat orang lain
4) Gerak-gerik dan mimik yang tepat.
5) Kenyaringan suara.
6) Kelancaran.
7) Relevansi/Penalaran.
8) Penguasaan topik.

Uraian di atas, dapat peneliti jelaskan bahwa seseorang dianggap terampil dalam berbicara apabila dapat mengungkapkan pikiran berupa kata-kata secara sistematika menurut ketepatan ucapan, penempatan, dan ketepatan sasaran pembicaraan.

7. Gangguan Berbahasa Ekspresif

Gangguan bahasa ekspresif merupakan gangguan dalam penggunaan bahasa secara ekspresif yang terjadi saat seseorang menjalin komunikasi, yang ditandai dengan gangguan/kesulitan dalam mengungkapkan perasaan atau ide-idenya, meskipun dia bisa memahami

pembicaraan orang lain.[41] Gejala gangguan tersebut sangat individual, tetapi gejala umumnya antara lain adalah:

1. Menggunakan kata- kata pendek dan kalimat sederhana;
2. Membuat kesalahan dalam tata bahasa;
3. Perbendaharaan katanya minima atau kurang memadai;
4. Kesulitan dalam menceriterakan atau mengingat kembali informasi;
5. Ketidakmampuan memulai percakapan.

Gangguan bahasa ekspresif dapat dihubungkan dengan empat dimensi utama bahasa oral/lisan, yaitu, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik. Fonologi berkaitan dengan membedakan bunyi serta mengucapkan huruf. Gangguan dalam dimensi fonologi disebut juga gangguan artikulasi. Gangguan artikulasi meliputi beberapa tipe gangguan, yaitu subtitusi, omisi, distorsi serta adisi.

1. Subtitusi, yaitu terjadinya penggantian fonem, seperti kakak diucapkan tata; gigi diucapkan didi;
2. Omisi, yaitu terjadinya penghilangan fonem atau adanya huruf-huruf konsonan yang tidak diproduksi atau tidak diucapkan, seperti rumah diucapkan umah;
3. Distorsi, yaitu berusaha mendekati ucapan yang benar, tetapi terjadi kekacauan, seperti saya diucapkan zaya, huruf L diucapkan antara huruf R dan L;

[41]Hernawati, dkk., *Hambatan Interaksi dan Komunikasi*, (Modul, Bandung: PLB-FIP UPI, 2008)., h. 32.

4. Adisi, yaitu terjadi penambahan huruf-huruf konsonan pada kata yang diucapkannya, seperti foto diucapkan forto;
5. Morfologi berkaitan dengan struktur, bentuk dan penggolongan kata, sedangkan sintaksis berkaitan dengan memahami dan mengucapkan kalimat, serta mencakup pengggunaan tata bahasanya;
6. Semantik berkaitan dengan memahami kata serta mendefinisikan atau mengucapkan kata dan pragmatik berkaitan dengan bagaimana bahasa itu digunakan dalam berkomunikasi.

Selain pendapat yang dikemukakan di atas, ada beberapa kriteria anak yang mengalami gangguan bahasa espresif:[42]

1. Mempergunakan tatabahasa dengan tidak tepat ("saya pergi tidak ke sekolah").
2. Kurangnya kemampuan menggambarkan sesuatu secara khusus ("ada sesuatu disana yang tempatnya di sana").
3. Sering malu ("anda tahu, eh, saya, eh, ingin, eh, se, eh...., segelas, eh...., air")
4. Melompat dari satu topik ke topik yang lainnya ("bagaimana cuaca hari ini? Baiklah, saya akan makan dulu sudah lapar sekali....")
5. Mempunyai keterbatasan perbendaharaan kata.
6. Mempunyai kesulitan mempergunakan kata untuk mengkomunikasikan sesuatu.

---

[42]Martini, Jamaris, *Kesulitan Belajar-Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya,* (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2009), h. 47.

7. Mempergunakan bahasa sosial dengan jelek (tidak mampu merubah bentuk komunikasi yang sesuai dengan situasi tertentu).
8. Takut bertanya, tidak tahu pertanyaan apa yang akan diajukan, atau tidak tahu bagaimana bertanya suatu pertanyaan.
9. Mengulang informasi yang sama dalam komunikasi secara terus menerus.
10. Mempunyai kesulitan dalam mendiskusikan konsep-konsep abstrak, waktu, dan ruang.
11. Sering tidak cukup memberikan informasi kepada lawan bicaranya ("kami mempunyai masalah yang besar dengan mereka" dengan tidak menjelaskan siapa yang dimaksud kami dan mereka tersebut.

Gangguan bahasa ekspresif ini disebabkan oleh beberapa faktor, sebagai berikut:[43]

a. Kekurangan Kognitif
    1) Kesulitan memahami dan membedakan makna bunyi wicara. Anak sering memiliki problema auditoris, yaitu kesulitan untuk memahami dan membedakan makna bunyi wicara. Kondisi semacam itu menyebabkan anak rnengalami kesulitan untuk merangkai fonem, segmentasi bunyi, membedakan nada, mengatur kenyaringan, dan mengatur durasi bunyi.
    2) Kesulitan membentuk konsep dan mengembangkannya ke dalam unit-unit semantik. Pemahaman terhadap unit-unit

[43]Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)., h. 54.

semantik (kata dan konsep) menunjukkan adanya pengetahuan tentang kekeluargaan kata secara tepat. Banyak di antara anak-anak berkesulitan belajar yang merniliki masalah dalam pembentukan konsep dan dalam menghubungkan unit-unit semantik.

3) Kesulitan mengkiasifikasikan kata. Anak berkesulitan belajar sering mengalami kesulitan dalam mengelompokkan kata-kata.
4) Kesulitan dalam relasi semantik. Anak berkesulitan belajar sering mengalami kesulitan untuk menemukan dan menetapkan kata yang ada hubungannya dengan kata lain.
5) Kesulitan dalam memahami sistem semantik. Banyak anak berkesulitan belajar yang memiliki kesulitan dalam membaca pemahaman, dalam matematika, dan dalam penalaran ruang dan waktu. Kesulitan ini diduga berkaitan dengan adanya kesulitan dalam pemrosesan bahasa auditoris. Anak berkesulitan belajar sering mengalami kesulitan dalam bercerita dan penjelasan mereka sering tidak tersusun secara baik dan benar.
6) Transformasi semantik. Anak berkesulitan belajar sering mengalami kesulitan dalam pembuatan transformasi semantik sehingga mengalami kesulitan dalam menggunakan kata banyak makna, langgam suara (idioms), dan kiasan (metaphors).

7) Implikasi semantik. Anak berkesulitan belajar sering mengalami kesulitan dalam memahami pepatah, cerita perumpamaan, dongeng, atau mitos.

b. Kekurangan dalam Memori

Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa anak berkesulitan belajar sering memperlihatkan kekurangan dalam memori auditoris. Adanya kekurangan dalam memori auditoris tersebut dapat menimbulkan kesulitan dalam memproduksi bahasa. Sering memperlihatkan adanya kekurangan khusus dalam mengulang urutan fonem, mengingat kembali kata-kata, mengingat simbol, dan memahami hubungan sebab-akibat.

c. Kekurangan Kemampuan Menilai

Penilaian merupakan bagian integral dari proses bahasa karena menjadi jembatan antara pemahaman dengan produksi bahasa. Anak berkesulitan belajar sering memiliki kesulitan daiam menilai kemantapan atau keajegan arti dari suatu kata baru terhadap informasi yang telah mereka peroleh sebelumnya. Akibatnya, anak mungkin akan menerirna saja kalimat atau kata yang salah. Anak juga sering mengalami kesulitan dalam mengenal kesalahan-kesalahan sintaksis, dan setelah mereka tahu kesalahan-kesalahan tersebut, mereka juga tidak dapat memperbaikinya.

d. Kekurangan Kemampuan Produksi Bahasa

Produksi bahasa akan dipermudah oleh adanya kemampuan mengingat, perilaku afektif dan psikomotorik yang baik. Karena anak-anak berkesulitan belajar umumnya memiliki taraf perkembangan berbagai kernampuan tersebut secara kurang memadai, maka mereka banyak yang mengalami kesulitan dalam memproduksi bahasa. Ada 2 (dua) jenis kemampuan produksi bahasa, kemampuan produksi konvergen dan kernampuan produksi devergen. Kemampuan produksi konvergen berkenaan dengan kemampuan menggambarkan kesimpulan logis dari informasi verbal dan memproduksi jawaban semantik yang khas. Kemampuan produksi devergen berkenaan dengan kelancaran, keluwesan keaslian, dan keluasan bahasa yang diproduksi. Kemampuan produksi konvergen dapat dilihat dari kemampuan anak dalam (1) mengucapkan kata-kata dan konsep-konsep, (2) melengkapi asosiasi verbal dan analogi, (3) merumuskan gagasan dan problema-problema verbal, (4) merumuskan kembali konsep dan ide, dan (5) merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah. Anak-anak berkesulitan belaiar umumnya rnemiliki kesulitan dalam produksi konvergen maupun devergen.

e. Kekurangan Pragmatik

Anak berkesulitan belajar umumnya memperlihatkan kekurangan dalam mengajukan berbagai pertanyaan, memberikan

reaksi yang tepat terhadap berbagai pesan, menjaga atau mempertahankan percakapan, dan mengajukan sanggahan berdasarkan argumentasi yang kuat. Anak berkesulitan belajar umumnya juga kurang persuasif dalam percakapan, lebih banyak mengalah dalam percakapan, dan kurang mampu mengatur cara berdialog dengan orang lain.

C. Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah adalah metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran ini lebih menonjolkan peran guru dibanding peran siswa. Selain itu metode pembelajaran konvensional cenderung berorientasi pada target penguasaan materi. Sehingga metode pembelajaran ini hanya berhasil dalam pengembangan "mengingat" jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak didik memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang.

Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif bagi anak dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.

Tujuan kegiatan bermain peran di TK bisa bermacam-macam, misalnya saja guru ingin menyajikan informasi kepada anak, mengajarkan prinsip tertentu, mengubah sikap anak, mengembangkan keterampilan praktis sehubungan dengan tugas atau kewajiban anak sehari-hari, belajar menempatkan diri pada diri orang lain sehingga dapat memahami orang lain secara lebih baik, belajar tentang orang lain berpikir dan merasa (empati), mengubah perilaku menjadi lebih baik seperti bagaimana agar lebih menjadi spontan, menjadi pendengar yang lebih baik, menasihati anak secara tidak langsung, dan belajar bagaimana memimpin orang lain dan sebagainya.[44]

Contoh kegiatan metode bermain peran yang dapat membentuk perilaku anak salah satunya adalah bermain Tamu dan Tuan rumah. Di sini anak dibagi menjadi 2 (dua) kelompok, ada yang berperan sebagai tuan rumah dan satunya lagi berperan sebagai tamu. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan bagaimana cara menjadi tamu yang baik, dimulai dari memberi salam dan sampai pulangnya. yang sebagai tuan rumah juga diberi penjelasan bagaimana cara menerima tamu dengan baik, mulai membalas salam, membukakan pintu sampai membuatkan minuman untuk tamunya. Jika ada kesalahan di saat permainan dimulai pada murid-murid dalam perilakunya maka di sini guru berperan untuk memperbaiki sikap yang salah menjadi benar hingga terbentuknya karakter yang baik pada anak-anak tersebut dengan baik. Di dalam permainan itu ruangan di-*setting* membentuk pola seperti rumah sungguhan.

---

[44]Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas Dikjen Dikti, 2013), h.22

Bukan hanya bermain peran tuan rumah dan tamu saja, tapi juga bisa bermain peran penjual dan pembeli, dokter dan pasien, dan lain-lain. Secara tidak langsung setelah memainkan bermain peran tersebut, anak sudah mendapatkan ilmu dan perilaku yang baik tentang cara bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain, bersikap yang baik dan sopan, bicara dengan tutur yang baik dan kreatif hingga sesuai dengan pendidikan karakter yang tengah berjalan disaat ini.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah terdiri dari 3 (tiga) di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Latifah Hambali, Erhamwilda dan Dewi Mulyani (2017)[45] yang berjudul: "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Diri dalam Berbahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran". Penelitian ini membuktikan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan mengekspresikan diri dalam berbahasa pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berbahasa anak melalui metode bermain peran mengalami peningkatan dari sebelumnya, hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian siklus I, siklus II, siklus III, pada saat studi pendahuluan setelah melakukan metode bermain peran terdapat 10 orang anak yang belum berkembang

[45]Latifah Hambali, dkk., Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Diri dalam Berbahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran, *Jurnal Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Guru-PAUD, UNISBA, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017, h. 27

kemampuannya dari 10 orang anak tersebut sudah mulai berkembang dalam mengekspresikan diri dalam berbahasa dengan indikator yang sudah ditentukan. Pada siklus II anak-anak tersebut meningkatkan 1 tahap perkembangan kemampuan dalam mengekspresikan diri dalam berbahasa dan pada siklus 3 semua anak berkembang sangat baik dalam mengekspresikan diri dalam berbahasa sesuai dengan indikator yang ditentukan.

2. Penelitian Muhamad Akil Musi dan Widia Winata, (2017)[46] yang berjudul: "Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak". Hasil penelitian ini menunjukkan di mana rerata kemampuan anak pada kategori belum berkembang masih sangat tinggi yakni 75.00 %, sedangkan anak yang telah berkembang sangat baik hanya mencapai 8.33%. Pada kategori lainnya yakni mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan masing-masing 8,33%. Hal ini jelas menunjukkan bahwa kompetensi yang diharapkan telah mencapai ketuntasan minimal sebagai hasil yang harus dicapai oleh anak yakni 70% anak yang berkembang sangat baik maka pembelajaran dapat dikatakan telah memenuhi ketuntasan minimal secara klasikal. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat efektif dalam rangka mengembangkan kemampuan perkembangan bahasa anak.

[46]Muh. Akil Musi, dan Widia Winata., Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak, *Jurnal Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2, Oktober Tahun 2017, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2017, h. 93

3. Penelitian Nur Alim Amri, (2017)[47] yang berjudul: "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak-Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alaudin Makassar". Hasil penelitian ini menunjukkan dimana peningkatan yang signifikan antara kemampuan bahasa ekspresif anak didik sebelum diberi perlakuan (tes awal) dan setelah diberi perlakuan (tes akhir) memberikan indikasi bahwa melalui metode bermain. Dalam penerapan metode bermain peran yang dilaksanakan sebanyak delapan kali pertemuan menunjukkan peningkatan mulai terjadi pada pertemuan keempat dan semakin baik hingga pertemuan kedelapan. Dari hasil uji hipotesis diperoleh nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel dengan demikian Ho ditolak. Artinya terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak TK.

E. Kerangka Berpikir

Bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan anak usia dini karena melalui bahasa anak bisa mengungkapkan keinginan, kebutuhan, ide dan gagasan yang hendak disampaikan kepada orang lain.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan suatu kemampuan berbahasa yang dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai suatu alat komunikasi yang tentunya mengacu apa yang telah ditetapkan oleh pemerintah melalui

---

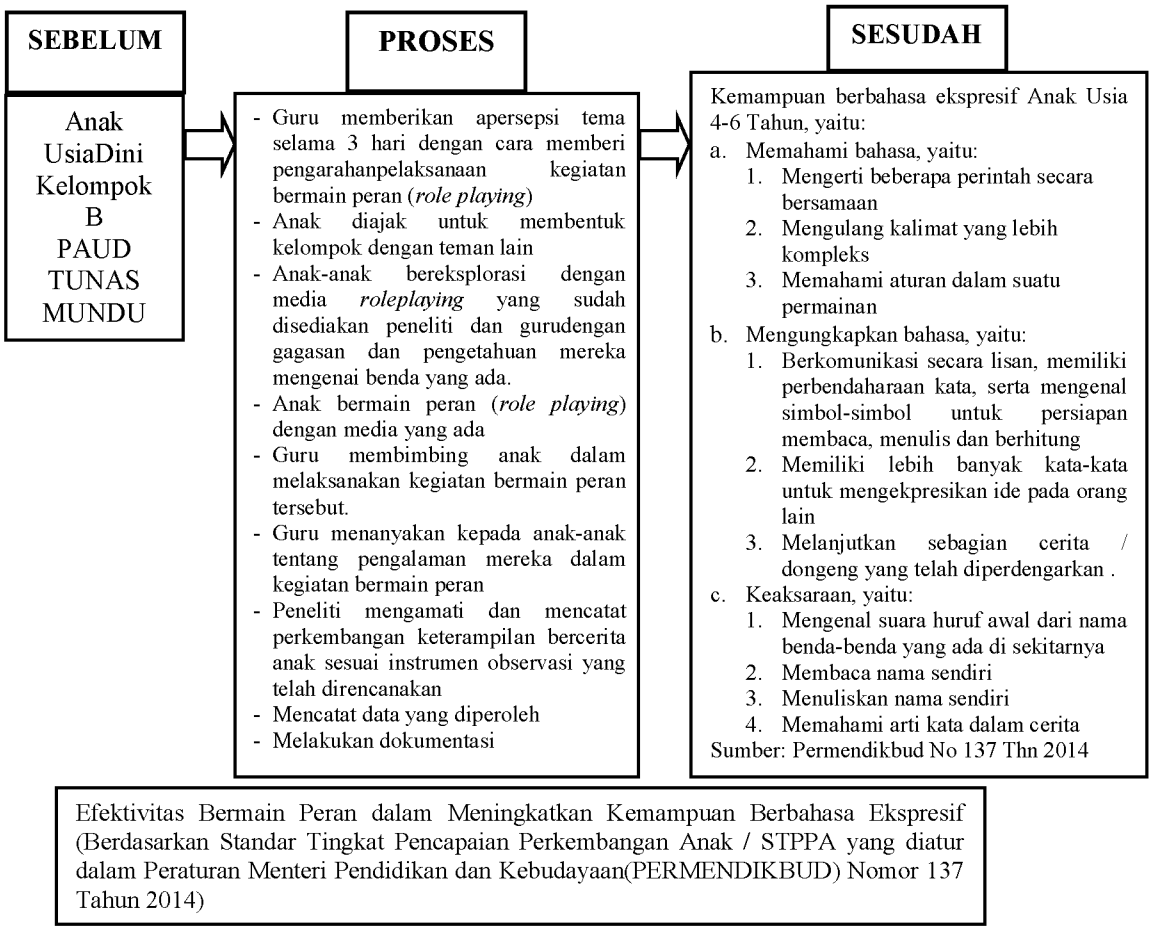
[47] Nur Alim Amri., Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak-Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alaudin Makassar, *Jurnal Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2, Oktober Tahun 2017, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017, h. 105

Menteri Pendidikan dan Kebudayaaan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) PAUD Kurikulum 2013.

Kemampuan berbahasa ekspresif anak akan berkembang secara optimal apabila anak berada dalam lingkungan yang aktif menggunakan bahasa Indonesia secara lisan. Selain itu, tidak terlepas pula dari kesempatan yang anak peroleh untuk berpraktek menggunakan bahasanya. Kesempatan itu akan tersedia secara alami melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kegiatan bermain tersebut akan memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan kemampuan berbahasa ekspresif anak. Melalui kegiatan bermain tersebut anak memperoleh kesempatan untuk melakukan pengalaman dalam memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki, menyalurkan perasaan melalui percakapan yang dilakukan dengan teman sebayanya serta memberikan rasa aman pada lingkungan yang meningkatkan minat dan motivasi bagi anak untuk berkomunikasi. Dengan demikian, maka dapat diasumsikan jika anak melakukan bermain peran maka kemampuan berbahasa ekspresif anak akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka muncul hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

a. Hipotesis Nol (Ho): Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbahasa ekspresif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

b. Hipotesis Kerja (Ha): Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbahasa ekspresif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah satu bentuk penelitian ilmiah yang mengkaji satu permasalahan dari suatu fenomena, serta melihat kemungkinan kaitan atau hubungan dalam permasalahan yang ditetapkan. Kaitan atau hubungan yang dimaksud bisa terbentuk hubungan kausalitas atau fungsional.[48]

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi-eksperiment*). *Quasi ekperimen* (eksperimen semu) adalah penelitian yang dilakukan tidak menggunakan kelas pembanding. Adapun yang menjadi alasan metode ini agar konsentrasi penelitian dapat dilakukan secara efektif untuk mencapai hasil yang maksimal.

Subjek penelitian pada metode ini berjalan alami misal penelitian dalam pembelajaran kelompok mengikuti pembagian kelas yang sudah

[48]Rully Indrawan, R. Poppy Yaniawati, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), h.15.

ada, namun tidak sama dengan pra-eksperimen, metode ini sudah menggunakan kelompok kontrol.[49]

3. Desain Penelitian

Desain penelitian eksksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One–Group Pretest–Posttest Design*nya itu penelitian eksperimen di mana pada desain penelitian ini dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bias membandingkan data sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

One–Group Pretest–Posttest Design dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian *One Group, Pretets and Posttest Design*

Pretest	***Treatment***	***Posttest***
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes awal sebelum anak diberikan perlakuan (nilai *pretest*)

X = Perlakuan di kelas berupa bermain peran

O_2 = Tes akhir sesudah anak diberikan perlakuan (nilai *posttest*)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

---

[49] *Ibid*., h.58.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari 12 Oktober 2018 sampai dengan 12 Januari 2019 (4 bulan).

Tabel 3.2
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Bulan			
		Okt 2018	Nov 2018	Des 2018	Jan 2019
1	Observasi	√			
2	Penyusunan Instrumen		√		
3	Pengumpulan Data			√	
4	Pengelolaan Data			√	
5	Penulisan Laporan				√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Babbie dalam Sukardi (2009), populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian.[50]

Populasi pada dasarnya merupakan merupakan kelompok manusia, binatang, tumbuhan, benda, peristiwa, yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari suatu penelitian.[51]

Dalam penelitian ini yang menjadi obyek populasi adalah anak kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan

[50]Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2009), h.53.
[51]Johni Damyati,*Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group, 2013), h.53.

Mundu Kabupaten Cirebon, yang berjumlah 15 anak (7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan).

Tabel 3.3
Daftar Anggota Sampel Kelompok B Tunas Mundu
Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

No.	Nama Responden	P/L
1.	Muhammad Anam	L
2.	Rafa Efendi	L
3.	Mayang Ayunda	P
4.	Salwa Aisyah	P
5.	Sela	P
6.	Tifa Adelia	P
7.	Iis Dayanti	P
8.	M. Martin	L
9.	Inayatul Maula	P
10.	Sifa	P
11.	Aliyah	P
12.	M. Syarifudin	L
13.	Denil	L
14.	M. Wahyu Santoso	L
15.	M. Fadilah	L

2. Sampel

Suharsimi Arikunto menegaskan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi bila peneliti akan mengambil subjek penelitian dengan melalui pengambilan sampel, maka penelitian seperti ini disebut "penelitian sampel" dengan maksud peneliti ingin menggeneralisasikan hasil penelitian kepada seluruh populasi.[52]

[52]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.104.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling random atau acak. Teknik sampling ini diberi nama demikian karena di dalam pengambilan sampelnya peneliti mencampur subjek dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Dengan demikian peneliti memberi yang sama kepada semua subjek untuk dipilih menjadi anggota sampel.[53]

Suharsimi Arikunto memberikan ancer-ancer apabila subjek kurang dari 100 lebih baik ambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan "penelitian populasi" selanjutnya apabila jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih.[54]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa populasi anak kelompok B di Tunas Mundu berjumlah 15 anak, yang secara otomatis populasi anak kelompok B di Tunas Mundu berhak menjadi sampel dalam penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tehnik observasi atau pengamatan. Istilah mengobservasi adalah pengertian umum yang memiliki arti semua bentuk pengambilan data yang dilakukan dengan cara merekam kejadian, menghitung, mengukur dan mencatatnya.[55]

Metode observasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode penelitian akan lebih baik

---

[53]Johni Damyati,*op.cit.*, h.58.
[54]Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, h.107.
[55]Johni Damyati, *op.cit.*, h.70.

bila digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku, kegiatan/perbuatan yang sedang dilakukan oleh objek penelitian.[56]

Berikut adalah instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan metode observasi, di antaranya :

1. Pengembangan kisi-kisi instrumen kemampuan berbahasa ekspresif

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berbahasa Ekspresif

No	Indikator	Deskripsi
1.	Memahami Bahasa	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan
2.	Mengungkapkan Bahasa	1. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 2. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain 3. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah diperdengarkan
3.	Keaksaraan	1. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya 2. Membaca nama sendiri 3. Menuliskan nama sendiri 4. Memahami arti kata dalam cerita

[56] *Ibid.*, h.92.

2. Instrumen observasi kemampuan berbahasa ekspresif

Tabel 3.5
Format Instrumen Observasi Kemampuan Berbahasa Ekspresif
Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Nama Peserta Didik	Indikator *											
		Memahami Bahasa				Mengungkapkan Bahasa				Keaksaraan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Muhammad Anam												
2.	Rafa Efendi												
3.	Mayang Ayunda												
Dst	Dst												
Jumlah													
Rata-rata													
Prosentase													

Keterangan :

**Skala penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013:

- BB (Belum Berkembang) :

  Bernilai 1 (Apabila siswa belum mampu melakukan indikator dengan bantuan dan bimbingan)

- MB (Mulai Berkembang) :

  Bernilai 2 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan bimbingan)

- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) :

  Bernilai 3 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri)

- BSB (Berkembang Sangat Baik) :

  Bernilai 4 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri dan membantu teman yang belum bisa)

Selain menggunakan metode observasi, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi. Pengertian teknik pengumpulan data dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih kredibel atau dapat dipercaya.[57]

Dokumentasi dilakukan setiap saat dimulai dari observasi kondisi awal, pelaksanaan penelitian, hingga evaluasi keterampilan bercerita anak. Penggunaan dokumentasi berupa foto dan catatan tentang masing-masing anak selama pelaksanaan tindakan.

Dibandingkan dengan metode lain, dokumentasi tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap atau belum berubah. Metode dokumentasi merupakan sumber data yang berupa benda-benda mati sehingga tidak mudah berubah atau bergerak.

E. Teknik Analisis Data

Desain analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk menjawab pertanyaan penelitian yang pertama dan kedua dengan pra syarat analisis/asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas data

[57] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.329

dan uji homogenitas data, sedang untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga menggunakan uji inferensial, berikut adalah penjelasannya :

1. Analisis deskriptif

   Menurut Sugiono, analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.[58] Pada desain analisis deskriptif peneliti menggunakan uji presentasi untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama dan kedua, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

(Arikunto: 2006, 12)[59]

   Keterangan:

   N : jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

   f : Jumlah skor maksimal dikalikan jumlah siswa

   Rumus di atas dikonveksikan dengan Persen kemampuan berbahasa ekspresif selanjutnya diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan kriteria dari Eko Putro Widoyoko[60] dapat dilihat pada tabel persentase sebagaimana tabel 3.6 di bawah ini.

---

[58]Sugiono,*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND.*(Bandung: Alfabeta, 2010), h.169

[59]Suharsimi, Arikunto,*Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*,(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.12

[60]Widoyoko, Eko, Putro,*Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2012),h.242

Tabel 3.6
Konversi Persentase Kemampauan Berbahasa Ekspresif

Persentase	Penafsiran
80% - 100%	Sangat baik
60% - 79,99%	Baik
40% - 59,99 %	Cukup
20% - 39,99%	Kurang
0% - 19,9%	Sangat kurang

Diadaptasi dari Eko Putro Widoyoko (2012:242)

Data sebelum (X_1) dan sesudah (X_2) melalui kegiatan *pretest* (nilai sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubik penilaian sebagai berikut:

Table 3.7
Format Skor Penilaian Kemampuan Berbahasa Ekspresif
Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Nama Peserta Didik	Indikator *			∑** Skor	$\bar{X}$	%
		1	2	3			
1.	Muhammad Anam						
2.	Rafa Efendi						
3.	Mayang Ayunda						
Dst	Dst						
Jumlah							
Rata-rata							
Prersentase							

*Keterangan Indikator :

1. Memahami Bahasa
2. Mengungkapkan Bahasa
3. Keaksaraan

**Skala penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013:

- BB (Belum Berkembang) :

  Bernilai 1 (Apabila siswa belum mampu melakukan indikator dengan bantuan dan bimbingan)

- MB (Mulai Berkembang) :

  Bernilai 2 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan bimbingan)

- BSH (Berkembang Sesuai Harapan) :

  Bernilai 3 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri)

- BSB (Berkembang Sangat Baik) :

  Bernilai 4 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri dan membantu teman yang belum bisa)

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean ($\tilde{\chi}$), Standar Devisiasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Presentase. Untuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 3.8
Format Tabel Penolong Kemampuan Berbahasa Ekspresif
Sebelum/Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

No	x_i	$(x_i - x)$	$(x_i - x)^2$
1			
2			
3			
Dst			
Jumlah			
Rata-rata			

Dari tabel penolong dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan dengan langkah-langkah melakukan analisa deskripsi data adalah sebagai berikut :

a. Nilai mean ($\tilde{\chi}$) :

$$\tilde{\chi} = \frac{\Sigma x}{N}$$

b. Nilai Standar Deviasi (SD) :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{n}(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

c. Nilai Varian (S^2) :

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^{n}(x_i - \bar{x})^2}{n-1}$$

2. Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas data, yaitu (a) uji kertas peluang normal, (b) uji Liliefors dan (c) uji Chi-Kuadrat. Dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors. Pada metode Liliefors, setiap data X_i diubah menjadi bilangan baku z_i. Rumus yang digunakan untuk mencari z_i adalah sebagai berikut:[61]

$$z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

(Budiyono, 2004: 170)

[61] Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Surakarta: UNS Press, 2004), hal. 170

Keterangan :

z_i = nilai z

X_i = Nilai *post-test* siswa

$\overline{X}$ = Rata-rata nilai *post-test* siswa

s = Standar deviasi nilai *post-test*

Statistik uji untuk metode ini ialah:

L = Maks $|F(z_i) - S(z_i)|$ dengan

$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$

$S(z_i)$ = proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh z_i

Data dinyatakan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf kesalahan tertentu.

Persyaratan data signifikan apabila :

1) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ terbesar $\leq$ nilai tabel *Lilliefors* maka H_0 diterima, H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan berbahasa ekspresif **berdistribusi normal**.
2) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ terbesar $\geq$ nilai tabel *Lilliefors* maka H_a diterima, H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan berbahasa ekspresif **tidak berdistribusi normal**.

b. Uji homogenitas data

Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut[62]:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} / F_{hitung} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

(Sugiyono, 2011:276)

Keterangan :

F = Nilai F hitung

S_1^2 = Nilai varian terbesar

S_2^2 = Nilai varian terkecil

Kriteria pengujian :

- Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen
- Jika$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen

c. Analisis Statistik Inferensial (Uji beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga, yakni seberapa tinggi perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus[63]:

$$t_{hitung} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

(Sudijono, 2008:305)

Keterangan :

---

[62] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 276

[63] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 305

MD = *Mean of Difference* Nilai Rata-Rata Hitung Beda atau Selisih antara Skor Variabel I dan Variabel II

SE_{M_D} = *Standard Error* (Standar Kesesatan) dari *Mean of Difference*.

Untuk mencari nilai t, maka terlebih dahulu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1) Membuat tabulasi data hasil penelitian

Tabel 3.9
Format Tabulasi Data Hasil Penelitian Analisa Statistik Inferensial

No.	Nama Anak	Nilai Kemampuan Berbahasa Ekspresif	
		Sebelum (X_1)	Sesudah (X_2)
1.	Muhammad Anam		
2.	Rafa Efendi		
3.	Mayang Ayunda		
Dst	Dst		
Jumlah			
Rerata			

2) Membuat tabel penolong

Tabel 3.10
Format Tabel Penolong Analisa Statistik Inferensial

No	Nama Anak	Nilai / Skor		D = ($X_1 - X_2$)	D^2
		Sebelum X_1	Sesudah X_2		
1.	Muhammad Anam				
2.	Rafa Efendi				
3.	Mayang Ayunda				
Dst	Muhammad Anam				
Jumlah					
Rata-rata					

3) Mencari Mean Data Variable (MD) dengan rumus :

$$MD = \frac{\Sigma D}{N}$$

Keterangan :

MD = *Mean of Difference* Nilai Rata-Rata Hitung dari Beda atau Selisih antara Skor Variabel I dan Skor Variabel II.

N = *Number of Cases* Jumlah Subjek yang kita teliti.

4) Mencari Standart Deviasi Different (SD_D) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

Di mana :

SD_D = Deviasi Standar dari Perbedaan antara Skor Variabel I dan Skor Variabel II.

ΣD = Jumlah Beda atau Selisih antara Skor Variabel I (Variabel X) dan Skor Variabel II (Variabel Y), dan D.

N = *Number of Cases* Jumlah Subjek yang kita teliti.

5) Mencari *Standart Error Mean Different* dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

6) Mencari t_{hitung} dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

7) Menentukan t_{tabel} dengan ketentuan :

a) db = n – 1

b) Uji dua pihak

c) $\propto = 0{,}05\ (5\%)$

8) Melakukan uji hipotesis dengan kaidah pengujian :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- Jika$t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

9) Membuat kurva normal dari hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

3. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannya dilakukan dengan menggunakan tehnik-tehnik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). Ekspresi H_a adalah hipotesis penelitian, sedangkan H_0 adalah negasi atau lingkaran dari H_a yang akan diuji melalui data sampel secara statistik.[64]

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbahasa ekspresif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

H_0: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbahasa ekspresif sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran pada kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.

[64]Barnawi, dkk., *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Cirebon, IAI Bunga Bangsa, 2019), h. 44.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan paparan tentang hasil yang diperoleh setelah dilakukannya proses penelitian termasuk tes terhadap anak. Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan berbahasa ekspresif dengan metode bermain peran terhadap anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes perbuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan berbahasa ekspresif anak, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaran. Setiap indikator dinilai dengan penskoran: 1 (Belum Berkembang/BB), 2 (Mulai Berkembang/MB), 3 (Berkembang Sesuai Harapan/BSH), dan 4 (Berkembang Sangat Baik/BSB).

Penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai 3 (tiga) tujuan, yaitu Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbahasa ekspresif pada anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan metode bermain peran. Kedua, untuk mengetahui kemampuan berbahasa ekspresif pada anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan metode bermain peran. Ketiga, penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan

kemampuan berbahasa ekspresif anak antara sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran.

Terdapat 2 (dua) jenis data, yaitu data skor tes awal (*pre test*) sebelum menerapkan metode bermain dan data skor tes akhir (*post test*) setelah menerapkan metode bermain. Data skor tes awal diperoleh dari skor hasil *pretest* kemampuan berbahasa ekspresif, sedangkan data skor tes akhir diperoleh dari skor hasil *post test* kemampuan berbahasa ekspresif.

Penelitian ini berusaha menjawab apakah ada perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif. Sebelum uji t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.

Berikut data hasil penelitian ini adalah data nilai tes kemampuan berbahasa ekspresif anak dan selanjutnya peneliti mengolah data tersebut sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun dan ditentukan pada BAB III sebelumnya.

1. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran (Variabel X_1)

Gambaran hasil data tentang kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran diperoleh melalui tes kemampuan berbahasa ekspresif terhadap anak kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. Data

kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran (X_1) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran Terhadap Anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

No	Nama Peserta Didik	Indikator *			∑** Skor	x	x_i	$(x_i - x)^2$	%
		1	2	3					
1	Muhammad Anam	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
2	Rafa Efendi	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
3	Mayang Ayunda	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
4	Salwa Aisyah	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
5	Sela	1	1	1	3	1.0	-1.7	3.0	25%
6	Tifa Adelia	1	1	2	4	1.3	-0.7	0.5	33%
7	Iis Dayanti	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
8	M. Martin	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
9	Inayatul Maula	1	2	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
10	Sifa	1	1	2	4	1.3	-0.7	0.5	33%
11	Aliyah	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
12	M. Syarifudin	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
13	Denil	1	2	1	4	1.3	-0.7	0.5	33%
14	M. Wahyu Santoso	1	2	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
15	M. Fadilah	2	2	2	6	2.0	1.3	1.6	50%
Jumlah		**24**	**22**	**25**	**71**	**23.7**		**6.9**	
Rata-rata		**1.6**	**1.5**	**1.7**	**4.7**	**1.6**		**0.5**	
Prosentase		**40%**	**37%**	**42%**	**39%**	**15%**			

Sumber: Hasil Olah Data, 2019

Keterangan:

*Keterangan Indikator :

1. Memahami Bahasa
2. Mengungkapkan Bahasa
3. Keaksaraan

Dari data pada tabel di atas kita dapat mencari nilai sebagai berikut:

a. Nilai Mean $(\overline{X})$

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

$$\overline{X} = \frac{71}{15} \qquad = \mathbf{4.73}$$

b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - x)^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{6.9}{14}} \qquad = \mathbf{0.70}$$

c. Nilai Varian (S^2)

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - x)^2}{N-1}$$

$$S^2 = \frac{6.9}{14} \qquad = \mathbf{0.49}$$

Berdasarkan analisis di atas maka diperoleh data nilai Mean, Standar Deviasi, dan Varian dari Variabel X_1 sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Analisis Nilai Mean, Mean, Standar Deviasi, dan Varian (*Pretest*/Sebelum)

Variabel	Mean $(\overline{X})$	Standar Deviasi (SD)	Varian (S^2)
X_1	**4.73**	**0.70**	**0.495**

Sumber: Hasil Olah data, 2019

Analisis kemudian dilanjutkan dengan analisis persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, berupa seberapa tinggi

kemampuan berbahasa ekspresif anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan data di atas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut:

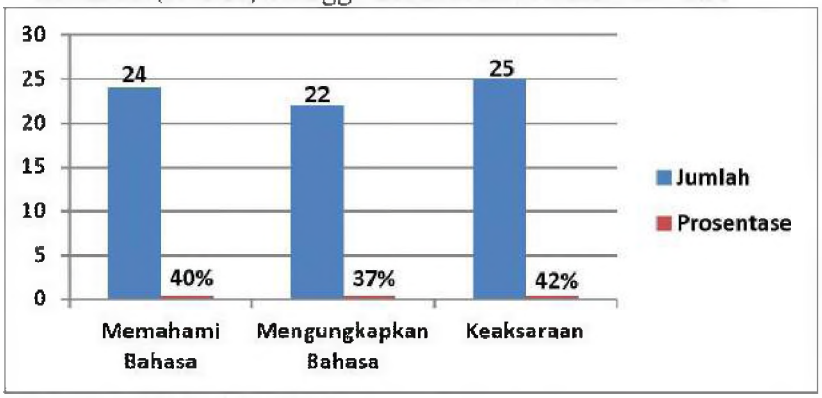
$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$= \frac{71}{180} \; x \; 100\%$$

P = **39%**

Dengan mengacu pada tabel konversi persentase, maka kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran adalah **kurang**. Kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran hanya 39%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentase, responden berada pada skala 20%-39.9% dengan interpretasi **kurang**.

Gambar 4.1
Grafik Indikator Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak
Sebelum (*Pretest*) Menggunakan Metode Bermain Peran



Sumber: Hasil Olah data, 2019

Berdasarkan pada grafik di atas tersebut, maka dapat dijelaskan masing-masing indikator sebagai berikut:

1. Pada indikator pertama berupa kemampuan memahami bahasa diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **24** atau dalam prosesntase sebesar **40%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan memahami bahasa sebelum (*pretest*) perlakuan masuk pada kategori **cukup**. Apabila berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator pertama diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **1,6** yang artinya bahwa siswa belum mampu memahami beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dan memahami aturan dalam suatu permainan baik mendapatkan bantuan dan bimbingan dari guru.
2. Untuk indikator kedua berupa kemampuan mengungkapkan bahasa diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **22** atau dalam prosesntase sebesar **37%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan

mengungkapkan bahasa sebelum *(pretest)* perlakuan masuk pada kategori **kurang**. Kemudian jika berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator kedua diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **1,5** yang artinya bahwa siswa belum mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Belum mampu memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain dan juga belum mampu melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan baik mendapatkan bantuan dan bimbingan dari guru.

3. Sedangkan indikator ketiga berupa kemampuan keaksaraan diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **25** atau dalam prosesntase sebesar **42%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan keaksaraan sebelum *(pretest)* perlakuan masuk pada kategori **cukup**. Kemudian apabila berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator ketiga diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **1,7** yang artinya bahwa siswa belum mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, belum mampu membaca dan menulis nama sendiri serta belum mampu memahami arti kata dalam cerita memahami bahasa baik mendapatkan bantuan dan bimbingan dari guru.

Dengan demikian maka berdasarkan analisa dari masing-masing indikator dapat dilihat bahwa secara keseluruhan responden terhadap

kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) perlakuan menggunakan metode bermain peran masuk pada kategori **kurang**, yang artinya kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum (*pretest*) menggunakan metode bermain peran masuk pada kategori **Belum Berkembang (BB)**.

2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sesudah (*Posttest*) Menggunakan Metode Bermain Peran (Variabel X_2)

Gambaran hasil data tentang kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran diperoleh melalui tes kemampuan berbahasa ekspresif terhadap anak kelompok B Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon. Data kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran (X_2) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Hasil Tes Kemampuan Berbahasa Ekspresif Sesudah (*Posttest*) Menggunakan Metode Bermain Peran Terhadap Anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

No	Nama Peserta Didik	Indikator *			∑** Skor	x	x_i	$(x_i - x)^2$	%
		1	2	3					
1	Muhammad Anam	4	3	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
2	Rafa Efendi	3	2	4	9	3.0	-0.8	0.6	75%
3	Mayang Ayunda	2	3	2	7	2.3	-2.8	7.8	58%
4	Salwa Aisyah	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
5	Sela	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
6	Tifa Adelia	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
7	Iis Dayanti	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
8	M. Martin	2	4	3	9	3.0	-0.8	0.6	75%
9	Inayatul Maula	3	4	2	9	3.0	-0.8	0.6	75%

10	Sifa	4	3	3	10	3.3	0.2	0.0	83%
11	Aliyah	3	4	2	9	3.0	-0.8	0.6	75%
12	M. Syarifudin	2	3	4	9	3.0	-0.8	0.6	75%
13	Denil	4	3	3	10	3.3	0.2	0.0	83%
14	M. Wahyu Santoso	4	2	4	10	3.3	0.2	0.0	83%
15	M. Fadilah	3	3	4	10	3.3	0.2	0.0	83%
Jumlah		**46**	**50**	**51**	**147**	**49.0**		**98.8**	
Rata-rata		**3.1**	**3.3**	**3.4**	**9.8**	**3.3**		**6.6**	
Prosentase		**77%**	**83%**	**85%**	**82%**	**15%**			

Sumber: Hasil Olah data, 2019

Keterangan:

*Keterangan Indikator :

1. Memahami Bahasa
2. Mengungkapkan Bahasa
3. Keaksaraan

Dari data pada tabel kita dapat mencari nilai sebagai berikut:

a. Nilai Mean $\overline{(X)}$

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

$$\overline{X} = \frac{147}{15} \qquad = \mathbf{9.8}$$

b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - x)^2}{n-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{18.4}{14}} \qquad = \mathbf{1.15}$$

c. Nilai Varian (S^2)

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - x)^2}{N-1}$$

$S^2 = \frac{18.4}{14}$ = **1.314**

Berdasarkan analisis di atas maka diperoleh data nilai Mean, Standar Deviasi, dan Varian dari Variabel X_1 sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Analisis Nilai Mean, Mean, Standar Deviasi, dan Varian (*Posttest*/Sesudah)

Variabel	Mean ($\bar{X}$)	Standar Deviasi (SD)	Varian (S^2)
X_2	**9.8**	**1.15**	**1.314**

Sumber: Hasil Olah data, 2019

Analisis kemudian dilanjutkan dengan analisis persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua, berupa seberapa tinggi kemampuan berbahasa ekspresif anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan data di atas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut:

$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$

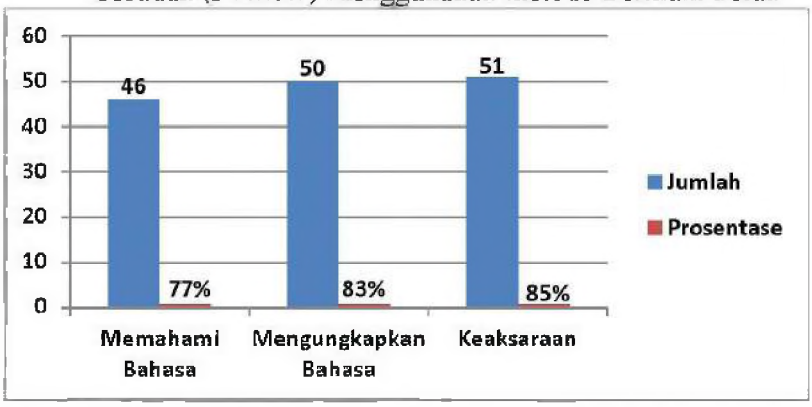
$= \frac{149}{180} \; x \; 100\%$

P = **82%**

Dengan mengacu pada tabel konversi persentase, maka pada ini kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran adalah **sangat baik**. Kemampuan

berbahasa ekspresif anak sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran sebesar 82%, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentase, responden berada pada skala 80%-100% dengan interpretasi **sangat baik**.

Gambar 4.2
Grafik Indikator Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Sesudah (*Posttest*) Menggunakan metode Bermain Peran



Sumber: Hasil Olah Data, 2019

Berdasarkan pada grafik di atas dapat dijelaskan masing-masing indikator sebagai berikut:

1. Pada indikator pertama berupa kemampuan memahami bahasa diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **46** atau dalam prosentase sebesar **77%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan memahami bahasa sesudah (*posttest*) perlakuan masuk pada kategori **baik**. Apabila berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator pertama diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **3,1** maka masuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang artinya bahwa siswa mampu memahami beberapa perintah secara

bersamaan, mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks dan mampu memahami aturan dalam suatu permainan secara mandiri.

2. Untuk indikator kedua berupa kemampuan mengungkapkan bahasa diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **50** atau dalam prosentase sebesar **83%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan mengungkapkan bahasa sesudah (*posttest*) perlakuan masuk pada kategori **sangat baik**. Kemudian jika berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator kedua diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **3,3** maka masuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang artinya bahwa siswa mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. Siswa juga mampu memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain dan mampu melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan secara mandiri.
3. Sedangkan indikator ketiga berupa kemampuan keaksaraan diperoleh jumlah nilai indikator sebesar **51** atau dalam prosentase sebesar **85%** yang dapat diartikan bahwa kemampuan keaksaraan sesudah *(posttest*) perlakuan masuk pada kategori **sangat baik**. Kemudian apabila berdasarkan pada tabel 4.1 dengan melihat rata-rata indikator ketiga diperoleh nilai rata-ratanya sebesar **3,4** maka masuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang artinya bahwa siswa mampu mengenal suara huruf awal dari nama

benda-benda yang ada di sekitarnya, mampu membaca dan menuliskan nama sendiri serta mampu memahami arti kata dalam cerita secara mandiri.

Dengan demikian maka berdasarkan analisa dari masing-masing indikator dapat dilihat bahwa secara keseluruhan responden terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah (*posttest*) perlakuan menggunakan metode bermain peran masuk pada kategori **sangat baik**, yang artinya kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran masuk pada kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**.

B. Prasyarat Analisis Statistik

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji normalitas data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar merata atau tidak. Uji normalitas data dilakukan karena data yang ada < 30 responden dan dilakukan dengan menggunakan rumus Liliefors, yaitu:

$$z_i = \frac{X_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

z_i = nilai z

X_i = Nilai *post-test* siswa

$\overline{X}$ = Rata-rata nilai *post-test* siswa

s = Standar deviasi nilai *post-test*

Langkah-langkah uji normalitas data menggunakan tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 4.5
Tabel Penolong Liliefors untuk Uji Normalitas Data

No.	Xi	Zi	F(Zi) = P(Z<=Zi)	S(Zi)	| F(Zi) - S(Zi) |
1	7	-2,44	0,0073	0,0667	0,0594
2	9	-0,70	0,2426	0,1333	0,1093
3	9	-0,70	0,2426	0,2000	0,0426
4	9	-0,70	0,2426	0,2667	0,0240
5	9	-0,70	0,2426	0,3333	0,0907
6	9	-0,70	0,2426	0,4000	**0,1574**
7	10	0,17	0,5692	0,4667	0,1026
8	10	0,17	0,5692	0,5333	0,0359
9	10	0,17	0,5692	0,6000	0,0308
10	10	0,17	0,5692	0,6667	0,0974
11	11	1,05	0,8524	0,7333	0,1191
12	11	1,05	0,8524	0,8000	0,0524
13	11	1,05	0,8524	0,8667	0,0143
14	11	1,05	0,8524	0,9333	0,0809
15	11	1,05	0,8524	1,0000	0,1476

Sumber: Hasil Olah Data, 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-6 dengan nilai **0,1574**. Nilai terbesar ini adalah nilai L_0. Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Liliefors, dari tabel didapatkan nilai **0,220**.

Sehingga persyaratan data signifikan apabila:

a. Jika nilai | **F(Zi) - S(Zi)** | **terbesar** ≤ nilai tabel Liliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan berbahasa ekspresif anak **berdistribusi normal**.

b. Jika nilai | **F(Zi) - S(Zi)** | **terbesar** ≥ nilai tabel Liliefors maka H_0 ditolak; H_a diterima, yang artinya populasi nilai kemampuan berbahasa ekspresif anak **tidak berdistribusi normal**.

Dengan taraf nyata atau level signifikansi α = 0,05 (5 %), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah diperoleh diambil kesimpulan, sebagai berikut:

L_0 (0,1574) ≤ L_{tabel} (0,220), maka **H_o diterima**

Dengan demikian maka populasi nilai kemampuan berbahasa ekspresif anak **berdistribusi normal**.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian-varian data. Uji homogenitas data dilakukan dengan Uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} /$$

$$F_{hitung} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :
F = Nilai F hitung
S_1^2 = Nilai varian terbesar
S_2^2 = Nilai varian terkecil

Diperoleh data nilai S^2 pada analisis deskriptif data yang terangkum pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Data Nilai Varian yang Diperoleh pada Analisis Uji Homogenitas Data

Variabel	Varian	Keterangan
X_1	0.495	S^2 terkecil
X_2	1.314	S^2 terbesar

Sumber: Hasil Olah Data, 2019

Setelah diperoleh data varian (S^2) terkecil sebesar 0,49 dan varian (S^2) terbesar sebesar 1,31. Maka dapat diterapkan pada rumus mencari nilai F_{hitung} sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{1{,}314}{0{,}495} = \mathbf{2{,}654}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar **2,654**.

Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan nilai F_{tabel} dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen
- Jika$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$

N1 (df1) $= k - 1 = 2 - 1 = 1$

N2 (df2) $= N - k = 15 - 2 = 13$

Diperoleh nilai $\geq F_{tabel}$ sebesar **4,67** maka:

F_{hitung} (2,655) $\leq F_{tabel}$ (4,67), maka **data homogen**

3. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga, yakni seberapa besar perbedaan kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum / *pretest*

dan sesudah / *posttest* menggunakan metode bermain peran maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t_{hitung} dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

Untuk mencari nilai t_{hitung}, maka terlebih dahulu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Membuat tabulasi data hasil penelitian analisis statistik inferensial

Tabel 4.7
Tabulasi Data Hasil Penelitian Analisis Statistik Inferensial

No	Nama Peserta Didik	Nilai Kemampuan Berbahasa Ekspresif	
		Sebelum (X_1)	Sesudah (X_2)
1	Muhammad Anam	5	11
2	Rafa Efendi	5	9
3	Mayang Ayunda	5	7
4	Salwa Aisyah	5	11
5	Sela	3	11
6	Tifa Adelia	4	11
7	Iis Dayanti	5	11
8	M. Martin	5	9
9	Inayatul Maula	5	9
10	Sifa	4	10
11	Aliyah	5	9
12	M. Syarifudin	5	9
13	Denil	4	10
14	M. Wahyu Santoso	5	10
15	M. Fadilah	6	10
Jumlah		**71**	**147**
Rata-rata		**4,73**	**9,80**
Prosentase		**39%**	**82%**

Sumber: Hasil Olah Data, 2019

2) Membuat tabel penolong

Tabel 4.8
Tabel Penolong Analisis Statistik Inferensial

No	Nama Anak	Nilai / Skor		$\sum D = (X_1 - X_2)$	$\sum D^2$
		Sebelum X_1	Sesudah X_2		
1	Muhammad Anam	5	11	-6	36
2	Rafa Efendi	5	9	-4	16
3	Mayang Ayunda	5	7	-2	4
4	Salwa Aisyah	5	11	-6	36
5	Sela	3	11	-8	64
6	Tifa Adelia	4	11	-7	49
7	Iis Dayanti	5	11	-6	36
8	M. Martin	5	9	-4	16
9	Inayatul Maula	5	9	-4	16
10	Sifa	4	10	-6	36
11	Aliyah	5	9	-4	16
12	M. Syarifudin	5	9	-4	16
13	Denil	4	10	-6	36
14	M. Wahyu Santoso	5	10	-5	25
15	M. Fadilah	6	10	-4	16
Jumlah		**71**	**147**	**-76**	**418**
Rata-rata		**4,7**	**9,8**		

Sumber: Hasil Olah data, 2019

3) Mencari Mean Data Variable (MD) dengan rumus :

$$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$$

$$M_D = \frac{-76}{15} = \textbf{-5,0667}$$

Maka diperoleh data sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Tabel Hasil Perhitungan Analisis Uji Inferensial

N	$\Sigma D = (X_1 - X_2)$	ΣD^2	M_D
15	-76	418	-5,0667

Sumber: Hasil Olah Data, 2019

4) Mencari Standart Deviasi Different (SD_D) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma D^2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{418}{15} - \left(\frac{-76}{15}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{27{,}86 - (-5{,}0667)^2}$$

$$= \sqrt{27{,}86 - 25{,}67}$$

$$= \sqrt{27{,}86 - 25{,}67} = \mathbf{2{,}18}$$

5) Mencari *Standart Error Mean Different* dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{2{,}18}{\sqrt{15-1}}$$

$$= \frac{2{,}18}{\sqrt{14}}$$

$$= \frac{2{,}18}{3{,}74} = \mathbf{0{,}58}$$

6) Mencari t_{hitung} dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$= \frac{-5{,}0667}{0{,}583} = \mathbf{-8{,}69}$$

Dengan demikian maka diperoleh t_{hitung} sebesar **-8,69**

7) Menentukan t_{tabel} dengan ketentuan :

   a. db = n – 1

      = 15 – 1 = 14

   b. Uji dua pihak

   c. $\propto = 0{,}05\ (5\%)$

   Maka diperoleh t_{tabel} sebesar **1,76131**

8) Melakukan uji hipotesis dengan kaidah pengujian :

   - Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
   - Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

   Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}, yang sudah diperoleh di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis, yaitu:

t_{hitung} (-8,69) ≥ t_{tabel} (1,76131), maka **H_0 ditolak**

   pertanyaan penelitian yang akan dibuktikan adalah:

   H_a : Ada perbedaan yang signifikan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran.

   H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran.

Hasil di atas menjawab pertanyaan hipotesis yang ketiga, yakni, bahwa ada perbedaan yang signifikan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon ketika dilakukan perlakuan sebelum / *pretest*) dan sesudah / *posttest* dengan menggunakan metode bermain peran.

Apabila diperhatikan kenaikan masing-masing indikator dari variabel kemampuan berbahasa ekspresif anak, maka dapat diperoleh data yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel .4.10
Prosentase Kenaikan Kemampuan Berhasa Ekspresif Sebelum (*pretest*) dan Sesudah (*posttest*) Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

No	**Indikator**	**Sebelum (X_1)**	**Sesudah (X_2)**	**Kenaikan (%)**
1.	Memahami Bahasa	24	46	**92**
2.	Mengungkapkan Bahasa	22	50	**127**
3.	Keaksaraan	25	51	**104**
	Jumlah	**71**	**147**	**107**

Sumber: Hasil Olah data, 2019

Dari penyajian tabel data di atas maka dapat diperoleh kenaikan masing-masing indikator sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan menggunakan metode bermain peran. Di antaranya indikator untuk memahami bahasa sebesar 92%, sedangkan indikator untuk mengungkapkan bahasa sebesar 127%, dan indikator untuk mengungkapkan

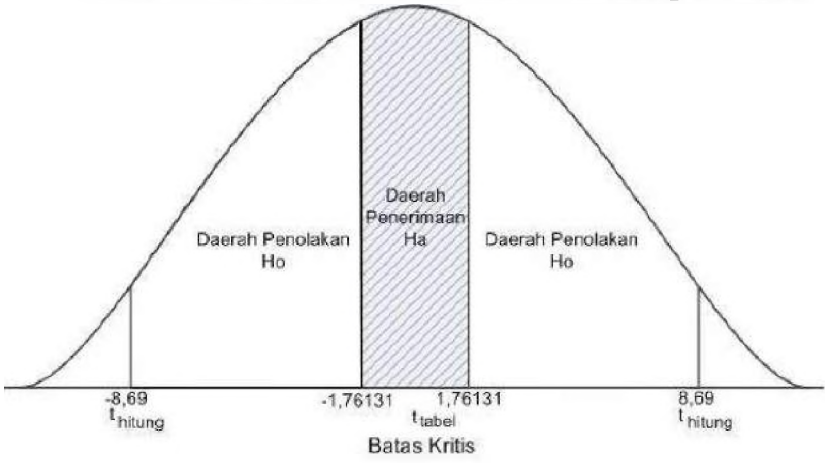
bahasa sebesar 104%. Sedangkan perolehan nilai secara total indikator kemampuan berbahasa ekspresif meningkat secara signifikan sebesar 107%.

Dengan demikian maka dapat diinterpretasikan bahwa efektivitas penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon secara signifikan.

9) Membuat kurva normal dari hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

Berdasarkan hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang telah diperoleh selanjutnya dapat dibuat kurva normal untuk melihat gambaran posisi dari masing-masing data berada di daerah penolakan atau di daerah penerimaan dari H_0, gambaran kurva normal sesuai data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

Gambar 4.3
Kurva Normal kurva normal dari hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel}



Pada kurva di atas sangat jelas bahwa nilai t_{hitung} berada di daerah penolakan H_0, artinya pernyataan dalam H_a yang diterima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian "Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon" dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon pada perlakuan sebelum / *pretest* dan perlakuan sesudah / *posttest* dengan menggunakan metode bermain peran. Pada hasil data sebelum / *pretest* anak diberi perlakuan metode bermain peran, kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan diperoleh nilai prosentase sebesar **39%** atau berada pada klasifikasi persentase adalah **Kurang** yang artinya kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B di PAUD TUNAS MUNDU Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon menggunakan metode bermain peran sesudah (*posttest*) masuk pada kategori **Belum Berkembang (BB)**.

Kemudian pada hasil data sesudah / *posttest* anak diberi perlakuan metode bermain peran kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan diperoleh nilai prosentase sebesar **82%** atau berada pada klasifikasi persentase adalah **Sangat Baik** yang artinya kemampuan

berbahasa ekspresif anak kelompok B di PAUD TUNAS MUNDU Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon menggunakan metode bermain peran sesudah (*posttest*) masuk pada kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH).**

Untuk uji normalitas data dari hasil penghitungan L_0 dan L_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil $L_0 \leq L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima yang artinya populasi data berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas data diperoleh data bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data yang diperoleh adalah homogen. Pada pengujian Hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya, ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan berbahasa ekspresif anak kelompok B Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan metode bermain peran.

Dengan demikian maka dapat dikategorikan bahwa penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa ekspresif terbukti efektif secara signifikan dikarenakan dapat meningkatkan kemampuan masing-masing indikator. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan prosentase untuk memahami bahasa sebesar 92%, sedangkan indikator untuk mengungkapkan bahasa sebesar 127%, dan indikator untuk mengungkapkan bahasa sebesar 104%. Sedangkan perolehan nilai secara total indikator kemampuan berbahasa ekspresif meningkat secara signifikan sebesar 107%.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan berbahasa ekspresif dengan indikator memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit, yakni kurang dari 30 orang sampel. Pada sarana dan media yang digunakan juga terbatas dan pada saat memberikan perlakuan terhadap anak, peneliti mengalami kesulitan dalam penyampaian materi naskah dan alur cerita bermain peran yang dapat dimengerti anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian tentang "Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupetan Cirebon" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan berbahasa ekspresif anak sebelum / *pretest* menggunakan metode bermain peran masuk pada penilaian **Belum Berkembang (BB)** dan berdasarkan nilai prosentase yang diperoleh, yakni sebesar **39%** dan apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi prosentase berada pada level **Kurang**.
2. Kemampuan berbahasa ekspresif anak sesudah / *posttest* menggunakan metode bermain peran masuk pada penilaian **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)** dan berdasarkan nilai prosentase yang diperoleh, yakni sebesar **82%** dan apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi prosentase berada pada level **Sangat Baik**.
3. Berdasarkan perolehan nilai t_{hitung} sebesar -8,69 dan t_{tabel} sebesar 1,76131 sehingga t_{hitung} (-8,69) $\geq$ t_{tabel} (1,76131), maka **ditolak**. Dengan demikian, disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan kemampuan berbahasa ekspresif pada anak kelompok B PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

antara sebelum / *pretest* dan sesudah / *posttest* dilakukan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran.

B. Saran

Berdasarkan atas kesimpulan, maka hal yang perlu disarankan adalah;

1. Kegiatan bermain peran baik makro ataupun mikro sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Selanjutnya dalam pelaksanaan bermain peran, tentunya guru harus memperhatikan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu faktor kepercayaan diri, kreativitas, intelegensi, serta kemampuan sosial dan empati.
2. Kepada peneliti yang tertarik mengkaji lebih mendalam mengenai pelaksanaan metode bermain peran dan pengkajian mengenai perkembangan bahasa ekspresif anak disarankan agar mampu mengembangkan metode bermain peran (*role playing*), untuk menstimulasi kemampuan lain seperti kepercayaan diri, kreativitas, intelegensi, serta kemampuan sosial dan empati anak sesuai temuan dalam penelitian ini. Sehingga nantinya, aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan optimal melalui metode-metode yang baru, menarik, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad A.K. Muda. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Reality Publisher

Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

AR, Syamsudin dan Damaianti. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Arsjad, G. Maidar & Mukti. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Azizah, Nur. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*, (Skripsi online Unnes, tersedia 01409035.pdf,) diakses pada 13 April 2019 pukul 15.25 Wib pada:http://lib.unnes.ac.id/18753/1/16

Azwar, S. 2010. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Barnawi, dkk. 2019. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Cirebon. IAI Bunga Bangsa

Depdiknas. 2009. *Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Dhieni, Nurbiana. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka

Direktorat Pembinaan TK dan SD. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Emzir. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers

Filina, Zulhaida. 2013. *Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, 1, 1, hlm 313

Fizal. 2008. *Meningkatkan Ketrampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV. Karya Putra Darwati.

Harun Rasyid., Mansyur & Suratno. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Hernawati, dkk. 2008. Modul: *Hambatan Interaksi dan Komunikasi*. Bandung: PLB-FIP UPI

Hilsenroth, M.J. & Segal, D.L. 2004. *Comprehensive Handbook of Psychological Assessment: Personality Assessment*. Vol. 2. Canada: John Wiley & Sons

Hurlock, Elizabeth. 1978. *Child Development*. Sixth Edition. Jakarta: Erlangga

Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitif*. Malang: UIN-Malang Pers

Latifah Hambali, dkk. 2017. Jurnal Prosiding Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Prodi Pendidikan Guru-PAUD, UNISBA, Vol. 1 No. 1 Tahun 2017

Martini, Jamaris. 2009. *Kesulitan Belajar-Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni

Muh. Akil Musi, dan Widia Winata. 2017. Jurnal Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 2, Oktober Tahun 2017, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2017

Mukhtar Latif, Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Mulyono, Abdurrahman. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Mustakim. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

Ngalim Purwanto. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Nur Alim Amri. 2017. Jurnal Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 2, Oktober Tahun 2017, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017

PERMENDIKBUD No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta

Sigit Setyawan. 2013. *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode Mengajar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Grasindo

Slamet Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Soeparno. 2008. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Suherman, E. 2009. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid*, (Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya. ISSN 1412-579x, 2009, (Online) http://educare.e-fkipunla.net diakses pada 13 April 2019 pukul 16.05 Wib

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

Supriono & Sapari. 2001. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Surabaya: SIC

Suyadi. 2010. *Psikologi Dasar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia

Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional

Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Widodo, Joko. 2008. *Membangun Birokrasi Kinerja*. Malang: Bayu Media

Yuliani, Nurani S. 2019. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Zaini, dkk. 2008. *Strategi Belajar Aktif*. Jakarta: PT. Pustaka Insan Mudani

LAMPIRAN

Lampiran

Persiapan sebelum melakukan bemain peran Dokter-Dokteran,
Guru menerangkan pekerjaan dokter dan Alat-alat yang dipakainya

Lia berperan sebagai Petugas Timbang Berat Badan

Tifa sebagai Pasien Aliah sebagai Petugas Tensi Darah

Salwa berperan sebagai Dokter yang sedang memeriksa Pasien Perempuan

Wahyu berperan sebagai Dokter yang sedang memeriksa Pasien Laki-Laki

RENCANA PELAKSANAAN PMBELAJARAN MINGGUAN
(RPPM)
KELOMPOK : 5 – 6 TAHUN / KELOMPOK B
TEMA : PEKERJAAN
SUB-TEMA : PEKERJAAN PROFESI

HARI	KD	CAKUPAN MATERI	RENCANA KEGIATAN
SENIN	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.15, 4.15	▪ Menghafal dan mengulang Asmaul Husna ▪ Bercakap-cakap ▪ Keaksaraan awal ▪ Menghitung ▪ Menyusun ▪ Menempel	Macam-macam pekerjaan profesi: ▪ Bercakap-cakap tentang macam pekerjaan profesi ▪ Menyebutkan profesi yang dikenal anak ▪ Merangkai kartu huruf menjadi kata polisi, dokter, guru, koki dan bidan ▪ Menghitung jumlah pekerjaan profesi ▪ Menyusun gambar profesi ▪ Menempel gambar macam-macam profesi
SELASA	1.1, 2.6, 2.14, 3.3, 4.3, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15	▪ Mengulang dan menghafal doa-doa pendek ▪ Bercakap-cakap ▪ Keaksaraan awal ▪ Mewarnai ▪ Menocok ▪ Mengamati	Profesi Guru: ▪ Bercakap-cakap tentang pekerjaan ibu Guru ▪ Mengamati gambar ibu Guru ▪ Mengelompokkan alat untuk bekerja Guru ▪ Mencocok tas ibu Guru ▪ Mewarnai alat-alat ibu Guru di sekolah ▪ Menyebutkan nama-nama hari
RABU	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 4.3, 3.6, 4.6, 3.15, 4.15	▪ Doa untuk Ayah dan Ibu ▪ Mentaati aturan ▪ Gerak dan lagu ▪ Bercerita ▪ Berhitung ▪ Menggunting ▪ Menempel	Profesi Polisi: ▪ Bercakap-cakap tentang pekerjaan ibu Polisi ▪ Gerak dan lagu “Pak Polisi” ▪ Menyanyikan lagu Bapak Polisi ▪ Mendengarkan cerita “Tugas Bapak Polisi” ▪ Mengungkapkan sebab akibat penjahat ditangkap Polisi ▪ Memberi tanda lebih banyak dan lebih sedikit pada kumpulan gambar peralatan Polisi ▪ Menggunting dan menempel gambar topi Polisi

KAMIS	1.1, 2.6, 2.14, 3.1, 3.3, 4.3, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15	▪ Memanfaatkan ciptaan Tuhan ▪ Mentaati tata tertib dalam bekerja ▪ Membuang sampah pada tempatnya ▪ Motorik halus ▪ Alat-alat untuk bekerja ▪ Aktivitas seni mewarnai ▪ Berhitung	Profesi Dokter: ▪ Bercakap-cakap tentang pekerjaan Dokter ▪ Bermain peran sebagai dokter ▪ Menghitung gambar Stetoskop ▪ Mewarnai gambar Rumah Sakit ▪ Mengelompokkan alat untuk pekerjaan dokter
JUMAT	1.1, 1.2, 2.1, 3.3, 3.8, 4.3, 4.8, 3.10, 4.10, 3.15, 4.15	▪ Membaca doa mau makan ▪ Dapat melaksanakan tugas ▪ Senam ▪ Syair Koki ▪ Bercerita ▪ Berhitung keaksaraan awal ▪ Menghias	Profesi Koki: ▪ Bercakap-cakap tentang pekerjaan Koki ▪ Senam dan bernyanyi menjadi Koki ▪ Memasukkan peralatan Koki (piring, sendok, wajan) ▪ Menghitung kue pada gambar ▪ Menghias bekal makanan ▪ Menulis kata “Koki”

RENCANA PELAKSANAAN PMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
PAUD TUNAS MUNDU
TAHUN 2018 / 2019

Hari / Tanggal	:	Selasa / 28 Januari 2019
Semester / Minggu	:	II / V
Kelompok / Usia	:	B / 5 – 6 tahun
Tema / Sub-Tema	:	Pekerjaan / Guru
Kompetensi Dasar	:	1.1, 2.6, 2.14, 3.3, 4.3, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15
Materi Pembelajaran	:	▪ Mengulang dan menghafal doa-doa pendek ▪ Datang ke sekolah tepat waktu ▪ Memperhatikan orang tua berbicara ▪ Bercakap-cakap tugas dan pekerjaan Guru ▪ Alat-alat Ibu Guru di sekolah / mewarnai ▪ Mencocok tas Ibu Guru
Kegiatan bermain	:	Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan		• Tas • Kertas • Pensil • Gambar Guru

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tenaga pendidik (Guru)
4. Menyanyi lagu guruku
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

1. Anak-anak mengamati gambar Ibu Guru
2. Mengelompokan alat untuk bekerja Guru
3. Mencocok tas Ibu Guru
4. Mewarnai alat-alat Ibu Guru di Sekolah
5. Menyebutkan nama-nama hari

C. Istirahat

1. Makan bekal (Mencuci tangan, menyiapkan makanan dan membaca doa)
2. Bermain di luar kelas

D. Recalling

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan saat bermain
2. Menanyakan tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah	Guru Kelas
NANI SUMARNI, A.Ma.Pd	**NENG MINTARSIH**

RENCANA PELAKSANAAN PMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
PAUD TUNAS MUNDU
TAHUN 2018 / 2019

Hari / Tanggal	:	Kamis / 31 Januari 2019
Semester / Minggu	:	II / V
Kelompok / Usia	:	B / 5 – 6 tahun
Tema / Sub-Tema	:	Pekerjaan / Dokter
Kompetensi Dasar	:	1.1, 2.6, 2.14, 3.3, 4.3, 3.9, 4.9, 3.15, 4.15
Materi Pembelajaran	:	▪ Memanfaatkan ciptaan Tuhan ▪ Mentaati tata tertib dalam bekerja ▪ Lomba membuang sampah pada tempatnya ▪ Tenaga kedokteran ▪ Koordinasi motorik halus ▪ Alat-alat untuk bekerja
	:	▪ Tertarik aktivitas seni
Kegiatan bermain		Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan		• Perlengkapan dokter-dokteran • Kertas • Pensil

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Bercerita tentang pekerjaan dokter
4. Tepuk “Dokter”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Kegiatan Inti

1. Bermain peran sebagai Dokter
2. Membilang gambar Stetoskop
3. Mewarnai gambar Rumah Sakit
4. Mengelompokkan alat untuk pekerjaan Dokter

C. Istirahat

1. Makan bekal (Mencuci tangan, menyiapkan makanan dan membaca doa)
2. Bermain di luar kelas

D. Recalling

1. Merapihkan alat-alat yang telah digunakan saat bermain
2. Menanyakan tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan selama melakukan kegiatan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Penerapan SOP penutupan

Mengetahui,

Kepala Sekolah	Guru Kelas
NANI SUMARNI, A.Ma.Pd	**NENG MINTARSIH**

Lampiran

INSTRUMEN OBSERVASI KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF SEBELUM MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

NO	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR											
		MEMAHAMI BAHASA				MENGUNGKAPKAN BAHASA				KEAKSARAAN			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Muhammad Anam												
2	Rafa Efendi												
3	Mayang Ayunda												
4	Salwa Aisyah												
5	Sela												
6	Tifa Adelia												
7	Iis Dayanti												
8	M. Martin												
9	Inayatul Maula												
10	Sifa												
11	Aliyah												
12	M. Syarifudin												
13	Denil												
14	M. Wahyu Santoso												
15	M. Fadilah												
JUMLAH													
RATA-RATA													
PROSENTASE (%)													

Cirebon, 2019

Mengetahui
Kepala PAUD Tunas Mundu

Guru Kelas

NANI SUMARNI, AMaPd

NENG MINTARSIH

Lampiran

INSTRUMEN OBSERVASI KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF SESUDAH MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

NO	NAMA PESERTA DIDIK	INDIKATOR											
		MEMAHAMI BAHASA				MENGUNGKAPKAN BAHASA				KEAKSARAAN			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Muhammad Anam												
2	Rafa Efendi												
3	Mayang Ayunda												
4	Salwa Aisyah												
5	Sela												
6	Tifa Adelia												
7	Iis Dayanti												
8	M. Martin												
9	Inayatul Maula												
10	Sifa												
11	Aliyah												
12	M. Syarifudin												
13	Denil												
14	M. Wahyu Santoso												
15	M. Fadilah												
JUMLAH													
RATA-RATA													
PROSENTASE (%)													

Cirebon, 2019

Mengetahui
Kepala PAUD Tunas Mundu

Guru Kelas

NANI SUMARNI, AMaPd

NENG MINTARSIH

Lampiran

HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF SEBELUM MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

No	Nama Peserta Didik	Indikator *			∑** Skor	χ	x-	(x-)2	%
		1	2	3					
1	Muhammad Anam	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
2	Rafa Efendi	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
3	Mayang Ayunda	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
4	Salwa Aisyah	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
5	Sela	1	1	1	3	1.0	-1.7	3.0	25%
6	Tifa Adelia	1	1	2	4	1.3	-0.7	0.5	33%
7	Ilis Dayanti	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
8	M. Martin	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
9	Inayatul Maula	1	2	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
10	Sifa	1	1	2	4	1.3	-0.7	0.5	33%
11	Aliyah	2	2	1	5	1.7	0.3	0.1	42%
12	M. Syarifudin	2	1	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
13	Denil	1	2	1	4	1.3	-0.7	0.5	33%
14	M. Wahyu Santoso	1	2	2	5	1.7	0.3	0.1	42%
15	M. Fadilah	2	2	2	6	2.0	1.3	1.6	50%
Jumlah		**24**	**22**	**25**	**71**	**23.7**		**6.9**	592%
Rata-rata		**1.6**	**1.5**	**1.7**	**4.7**	**1.6**		**0.5**	0.39
Prosentase		**40%**	**37%**	**42%**	**39%**	**15%**			

Lampiran

HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN BERBAHASA EKSPRESIF SESUDAH MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

No	Nama Peserta Didik	Indikator *			∑** Skor	χ	x-	(x-)2	%
		1	2	3					
3	Mayang Ayunda	4	3	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
2	Rafa Efendi	3	2	4	9	3.0	-0.8	0.6	75%
8	M. Martin	2	3	2	7	2.3	-2.8	7.8	58%
9	Inayatul Maula	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
11	Aliyah	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
12	M. Syarifudin	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
10	Sifa	3	4	4	11	3.7	1.2	1.4	92%
13	Denil	2	4	3	9	3.0	-0.8	0.6	75%
14	M. Wahyu Santoso	3	4	2	9	3.0	-0.8	0.6	75%
15	M. Fadilah	4	3	3	10	3.3	0.2	0.0	83%
1	Muhammad Anam	3	4	2	9	3.0	9.0	81.0	75%
4	Salwa Aisyah	2	3	4	9	3.0	-0.8	0.6	75%
5	Sela	4	3	3	10	3.3	0.2	0.0	83%
6	Tifa Adelia	4	2	4	10	3.3	0.2	0.0	83%
7	Ilis Dayanti	3	3	4	10	3.3	0.2	0.0	83%
Jumlah		46	50	51	147	**49.0**		**98.8**	1225%
Rata-rata		**3.1**	**3.3**	**3.4**	**9.8**	**3.3**		**6.6**	0.82
Prosentase		**77%**	**83%**	**85%**	**82%**	**15%**			

Lampiran

HASIL UJIAN BEDA RERATA

No	Nama Peserta Didik	SKOR		ΣD (X1-x2)	ΣD2
		X1	X2		
1	Muhammad Anam	5	11	-6	36
2	Rafa Efendi	5	9	-4	16
3	Mayang Ayunda	5	7	-2	4
4	Salwa Aisyah	5	11	-6	36
5	Sela	3	11	-8	64
6	Tifa Adelia	4	11	-7	49
7	Iis Dayanti	5	11	-6	36
8	M. Martin	5	9	-4	16
9	Inayatul Maula	5	9	-4	16
10	Sifa	4	10	-6	36
11	Aliyah	5	9	-4	16
12	M. Syarifudin	5	9	-4	16
13	Denil	4	10	-6	36
14	M. Wahyu Santoso	5	10	-5	25
15	M. Fadilah	6	10	-4	16
Jumlah		**71**	**147**	**-76**	**418**
Rata-rata		**4.7**	**9.8**		
Prosentase		**39%**	**15%**		

Lampiran

HASIL UJI NORMALITAS MENGGUNAKAN PERHITUNGAN LILLIEFORS

No.	Xi	Zi	F(Zi) = P(Z<=Zi)	S(Zi)	| F(Zi) - S(Zi) |
1	7	-2.44	0.0073	0.0667	0.0594
2	9	-0.70	0.2426	0.1333	0.1093
3	9	-0.70	0.2426	0.2000	0.0426
4	9	-0.70	0.2426	0.2667	0.0240
5	9	-0.70	0.2426	0.3333	0.0907
6	9	-0.70	0.2426	0.4000	0.1574
7	10	0.17	0.5692	0.4667	0.1026
8	10	0.17	0.5692	0.5333	0.0359
9	10	0.17	0.5692	0.6000	0.0308
10	10	0.17	0.5692	0.6667	0.0974
11	11	1.05	0.8524	0.7333	0.1191
12	11	1.05	0.8524	0.8000	0.0524
13	11	1.05	0.8524	0.8667	0.0143
14	11	1.05	0.8524	0.9333	0.0809
15	11	1.05	0.8524	1.0000	0.1476

Taraf Nyata (α):	0.05
Ukuran Sampel (n):	15
Nilai Rata-rata (mean):	9.80
Simpangan baku (s):	1.15
Lilliefors hitung (L_o):	0.1574
Lilliefors tabel (L_{tabel}):	0.220
Kesimpulan:	**H0 diterima, data sampel berdistribusi normal.**

Lampiran

NILAI KRITIS L UNTUK UJI LILLIEFORS

Ukuran Sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
1	0.666	0.573	0.520	0.496	0.525
2	0.560	0.481	0.437	0.417	0.537
3	0.492	0.423	0.384	0.366	0.546
4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
21	0.218	0.187	0.170	0.162	0.585
22	0.213	0.183	0.166	0.159	0.586
23	0.209	0.179	0.163	0.155	0.587
24	0.205	0.176	0.160	0.152	0.587
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
26	0.197	0.169	0.154	0.147	0.588
27	0.193	0.166	0.151	0.144	0.589
28	0.190	0.163	0.148	0.142	0.590
29	0.187	0.161	0.146	0.139	0.590
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
>30	$1.031/\sqrt{n}$	$0.886/\sqrt{n}$	$0.805/\sqrt{n}$	$0.768/\sqrt{n}$	$0.736/\sqrt{n}$

Lampiran

Uji Homogenitas Fisher F

Var 1	Var 2
5	11
5	9
5	7
5	11
3	11
4	11
5	11
5	9
5	9
4	10
5	9
5	9
4	10
5	10
6	10

Uji Homogenitas Fisher	
Mean Kelompok 1	4.733
Mean Kelompok 2	9.800
Beda 2 Mean	-5.067
Varian Kelompok 1	0.495
Varian Kelompok 2	1.314
N Kelompok 1	15
N Kelompok 2	15
DF1	14
DF2	14
Batas Kritis/Tingkat Signifikansi	0.05
F Hit (df1= 14, df2= 14)	2.654
P Value (left tailed)	#NAME?
P Value (right tailed)	0.039
P Value (2 tailed)	0.078
Homogenitas	Homogen

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KELOMPOK BERMAIN
"TUNAS MUNDU"
Ijin Penyelenggara Nomor: 421.10/1003/Disdik
Alamat:
Dusun II Karang Ketapang RT/RW. 03/04
Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

SURAT KETERANGAN

Nomor :08 /PAUDTunas Mundu/III/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **NANI SUMARNI, A.Ma.Pd**
Jabatan	: Kepala PAUD
Unit Kerja	: PAUD Tunas Mundu

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: **NENG MINTARSIH**
N I M	: 2015.4.3.1.00393
Tempat, tanggal lahir	: Cirebon, 19 Mei 1983
Program Studi	: PIAUD
Alamat	: Dusun II Karang Sari RT/RW. 003/004 Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon

Telah melaksanakan tugas penelitian dengan judul: **"Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ekspresif Pada Anak Kelompok B di PAUD Tunas Mundu Desa Mundu Pesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon."**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan bagi yang berkepentingan dapat menggunakan sebagaimana mestinya.

Mundu, 04 Maret 2019
Kepala PAUD Tunas Mundu

NANI SUMARNI, A.Ma.Pd

BIODATA PENULIS

NENG MINTARSIH, dilahirkan di Cirebon, tepatnya di Kelurahan Pegambiran Kampung Karang Anom Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon pada tanggal 19 bulan Mei tahun 1983. Anak ke-3 dari 8 bersaudara, dari pasangan Bapak (alm). Miskum dan Ibu (alm) Surtini.

Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Karanganom 2 lulus pada tahun 1996, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 16 Kota Cirebon pada tahun 1999, dilanjutkan pendidikan SMK Islamic Center pada tahun 2002, kemudian melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Peneliti mulai mengajar pada tahun 2009 di PAUD Tunas Mundu Desa Mundupesisir Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon.