

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA WAYANG TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK KELOMPOK B

Unzilla Olivia Vitasari¹, I Wayan Sujana², Luh Ayu Tirtayani³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email: titaolivia96@yahoo.com¹, sujanawyn59@gmail.com²
ayu.tirtayani@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara yang berjumlah 339 orang. Sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar yang berjumlah 21 orang anak sebagai kelompok yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang dan anak kelompok B di TK Swa Darma Denpasar berjumlah 20 orang anak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Data hasil kemampuan berbicara dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 7,290$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=39$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 7,290 > t_{tabel} = 2,021$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak. Adapun nilai rata-rata kemampuan berbicara pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang adalah $\bar{X} = 89,90$, sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional adalah $\bar{X} = 77,95$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata-kata kunci: bermain peran, media wayang, kemampuan berbicara anak usia dini

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of role playing method assisted puppet media to speech ability on child group B in PAUD Gugus Sandat, North Denpasar Sub District, in Lesson Year 2016/2017. This research type is quasi experiment research with nonequivalent control group design. The population of this research is all children of group B in PAUD Gugus Sandat Sub-district of North Denpasar, amounting to 339 people. Samples were taken by random sampling technique. The sample in this research is the childrens of group B1 in PAUD Candra Kasih Denpasar amounting to 21 students as the group which is recommended with the role playing method assisted puppet media and the childrens of group B in TK Swa Darma Denpasar are 20 students as control group with conventional learning. Data of speech ability was collected by observation technique which analyzed by using descriptive statistic analysis technique and inferential statistic with t-test. Based

on result of analysis obtained $t_{value} = 7,290$ while at 5% significance level with $dk=39$ obtained $t_{table} = 2,021$ so $t_{value} = 7,290 > t_{table} = 2,021$. Based on test criteria, H_0 is rejected. The average value of speech ability in the group that was studied by the role playing method assisted puppet media was $\bar{X} = 89,90$, whereas in the group taught by conventional learning method was $\bar{X} = 77,95$. Based on the results of this research can be concluded that there is influence of role playing method assisted puppet media to speech ability in child group B in PAUD Gugus Sandat, North Denpasar Sub District, in Lesson year 2016/2017.

Keywords: role playing, puppet media, speech ability of early child

PENDAHULUAN

Anak sebagai makhluk individu dan sosial, sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Yamin dan Sanan (2013:4) yang menyatakan bahwa, "masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama". Dengan pendidikan yang diberikan, diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi pada anak harus dimulai sejak dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Kemampuan dasar yang paling penting dimiliki oleh anak usia dini salah satunya ialah kemampuan berbahasa, kemampuan berbahasa terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan anak. Yamin dan Sanan (2013), menyatakan bahwa "bahasa adalah suatu alat komunikasi yang digunakan melalui sistem suara, kata, pola yang digunakan manusia untuk menyampaikan pertukaran pikiran dan perasaan". Jelas bahwa dengan adanya bahasa, anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran maupun perasaannya pada orang lain serta bahasa juga termasuk hal esensial didalam perkembangan anak untuk mengoptimalkan potensi yang ada didalam diri anak dan melatih anak untuk beradaptasi dengan dunia sekitar.

Kemampuan berbahasa terdiri dari beberapa komponen-komponen yang sangat penting untuk dikembangkan.

Komponen-komponen kemampuan berbahasa menurut Tarigan (2008), "meliputi: a) kemampuan menyimak (*listening skills*), b) kemampuan berbicara (*speaking skills*), c) kemampuan membaca (*reading skills*), d) kemampuan menulis (*writing skills*)". Setiap kemampuan tersebut saling berhubungan erat satu dengan lainnya. Selain itu, dari setiap komponen yang ada perlu dilatih dimulai sejak dini untuk kemajuan dan perkembangan memperoleh kosa kata yang baik dan berkualitas.

Dari komponen kemampuan berbahasa yang tersebut diatas, salah satu kemampuan yang penting dikuasai oleh anak adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara sangat besar pengaruhnya di dalam kehidupan, baik dari hal yang terkecil sampai terbesar. Untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran agar dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya. Namun, menurut penelitian Suarjani., dkk., (2013), menyatakan bahwa berbagai kendala terjadi saat pendidik menyajikan bahan pelajaran seperti halnya kurangnya keantusiasan anak dalam mengikuti pembelajaran, suasana kelas yang pasif, anak sulit memahami materi yang dijelaskan guru, serta media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Hal ini yang menyebabkan anak cepat merasa bosan didalam kelas sehingga anak menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Gugus Sandat

Kecamatan Denpasar Utara pada tanggal 14 Februari 2017, terlihat bahwa masih banyak anak-anak yang pasif didalam kegiatan proses pembelajaran. Pada saat melakukan observasi di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara yang berjumlah 339 orang anak saat proses pembelajaran di kelas diperoleh data anak yang pada tahap berkembang sesuai harapan atau yang sudah mampu berbicara dan dapat melakukan kegiatan secara mandiri ada 114 orang anak, dan anak pada tahap mulai berkembang ada 69 anak, sedangkan yang belum mampu berbicara atau dapat dikatakan masih malu atau susah untuk berbicara di kelas yakni pada tahap belum berkembang sebanyak 156 orang anak. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran berlangsung masih banyak anak yang belum mengungkapkan pendapatnya atau ikut aktif dalam bertanya kepada guru di kelas, anak-anak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh gurunya di depan kelas tanpa ikut aktif dalam berpendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Anak-anak hanya mendengarkan dan mengerjakan kegiatan apa yang diperintahkan oleh guru serta masih banyak anak yang hanya diam saja ketika ditanya oleh gurunya. Selain itu, kurangnya media pembelajaran penunjang yang dapat menarik perhatian yang menyebabkan anak kurang dalam pengetahuan dan sulit untuk membangun imajinasi yang ada dalam dirinya. Dari permasalahan tersebut, keterampilan bahasa khususnya keterampilan berbicara yang diperoleh anak masih kurang.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbicara masih tergolong rendah. Padahal menurut Hurlock (2005) menyatakan bahwa "tugas yang pertama dalam belajar berbicara adalah belajar mengucapkan kata. Pengucapan (*pronunciation*) dipelajari dengan meniru. Sebenarnya anak hanya menerima pengucapan kata dari orang yang berhubungan dengan mereka". Keseluruhan pola pengucapan anak akan berubah dengan cepat jika anak ditempatkan dalam lingkungan baru yang

orang-orang di lingkungan tersebut mengucapkan kata-kata yang berbeda.

Salah satu media pembelajaran penunjang yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berbicaranya adalah media wayang. Watra (2005), "wayang dinyatakan sebagai boneka tiruan, orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk menerangkan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional yang biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang". Media wayang merupakan alat bantu pengajaran yang dapat diterapkan kepada anak dalam menyampaikan materi pembelajaran menyimak dan berbicara. Wayang terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerakkannya.

Untuk menggunakan media wayang didalam proses pembelajaran, maka diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar anak merasa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan cara mengajak anak untuk ikut serta dalam kegiatan bermain peran. Menurut Ngilimun dan Alfulaila (2014), menyatakan bahwa "metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk pemahaman tingkat lanjut tentang suatu cerita dimana dengan memerankan karakter yang didapat siswa akan lebih memahami bukan hanya kepada alur cerita akan tetapi lebih kepada penjiwaan karakter masing-masing tokoh". Anak akan diajak ikut serta ke dalam kegiatan dimana kegiatan tersebut dapat membantu anak untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara agar dapat berinteraksi dengan teman maupun orang yang ada disekitarnya.

Metode bermain peran berbantuan media wayang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menunjang dan menarik minat anak. Anak akan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas dan berinteraksi dengan teman melalui kegiatan bermain peran dengan media wayang. Tofani

(2013) mengemukakan “wayang dapat digunakan sebagai media informasi, karena penampilannya yang komunikatif, sebagai alat untuk melakukan pendekatan kepada masyarakat dalam menyampaikan informasi untuk memahami suatu tradisi, masalah kehidupan dan segala aspeknya”.

Soetjiningsih (2012:209), “bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas, dan paling penting”. Bicara merupakan mental-motorik. Berbicara tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental, yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Hal ini dikarenakan agar dapat menyampaikan secara efektif dan efisien. Menurut Susanto (2015:331) bagi anak berbicara tidak sekedar merupakan prestasi, akan tetapi juga berfungsi untuk mencapai tujuannya antara lain: 1) sebagai pemuas kebutuhan dan keinginan, 2) sebagai alat untuk menarik perhatian orang lain, 3) sebagai alat untuk membina hubungan sosial, 4) sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri, 5) untuk dapat memengaruhi pikiran dan perasaan orang lain, dan 6) untuk memengaruhi perilaku orang lain.

Peningkatan yang baik akan terjadi dalam hal kuantitas maupun kualitas bahasa anak apabila ketika anak tumbuh dan berkembang dengan baik. Dhieni (2014) menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi anak untuk berbicara, yaitu. Faktor neurologi, terdiri dari: 1) perkembangan kognitif, 2) strategi memproses informasi, 3) kemampuan output motor, 4) perkembangan sosial-emosional dan motivasi. Selanjutnya, faktor struktural dan fisiologi yang terdiri dari: 1) kemampuan sensorik, 2) kemampuan oromuscular, 3) mekanisme transmisi bahasa. Serta faktor lingkungan yang terdiri dari: 1) faktor sosial budaya, 2) pengalaman, dan 3) konteks fisik.

Karakteristik kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun adalah (1) Menggunakan kalimat yang terdiri dari enam kata, (2) menghubungkan pengulangan atau berbagi benda dengan kelompoknya di kelas, (3) menjawab pertanyaan kapan, (4) mengulangi kalimat yang terdiri dari 10 dan 11 suku kata, (4) menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan urutan kejadian, dan (5) menjawab pertanyaan secara rutin selama kegiatan kelompok.

Metode bermain peran adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus (Sani, 2016:170).

Tujuan metode bermain peran menurut Gunarti, dkk., (2010) yakni: 1) anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, 2) memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, 4) mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak, 5) melatih daya tangkap, 6) melatih daya konsentrasi, 7) melatih membuat kesimpulan, 8) membantu pengembangan kognitif, 9) membantu pengembangan fantasi, 10) menciptakan suasana yang menyenangkan, 11) mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar, 12) membangun pemikiran yang analitis dan kritis, 13) membangun sikap positif dalam diri anak, 14) menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita, 15) membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniaturnya kehidupan, 16) membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Adapun kelebihan menurut Budiyanto (2016:130) adalah sebagai berikut: 1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 3) membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, 4) siswa dapat terjun langsung untuk

memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Menurut Sani (2016:176), menyatakan bahwa kelemahan dari metode bermain peran yakni: 1) ada tekanan pada peserta didik untuk tampil dengan baik, 2) bergantung pada imajinasi peserta didik dalam memainkan peran, dan 3) membutuhkan banyak waktu.

Menurut Budiyanto (2016:129), langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran antara lain: 1) guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan, 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan belajar mengajar, 3) guru membentuk kelompok siswa, 4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, 8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) evaluasi, dan 11) penutup.

Untuk menghindari salah tafsir tentang istilah media wayang maka dibawah ini akan dijelaskan secara berturut-turut yaitu tentang media dan wayang, selanjutnya media wayang sebagai satu kesatuan arti. Media wayang terdiri dari dua kata yakni media dan wayang. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sadiman (2009:7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan wayang adalah sebuah kata dari Bahasa Indonesia (Jawa) asli yang berarti bayang atau bayang-bayang yang berasal dari kata yang (Hyang), dengan mendapatkan awalan wa menjadi kata Wayang, pada waktu dulu berarti pertunjukan bayangan lambat laun menjadi pertunjukan bayangan. Menurut Watra (2005:3), "wayang adalah bayangan akibat dari adanya sinar, antara gelap dan terang (konsep rwa bhineda)".

Menurut Degeng (Agung 2014), metode pembelajaran konvensional merupakan suatu istilah pembelajaran yang lazim diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Metode ceramah memiliki tujuan didalam proses pelaksanaannya. Menurut Abdullah (2014:148) menyatakan bahwa tujuan metode ceramah adalah "untuk menyampaikan informasi dan membentuk keterampilan secara langkah demi langkah". Hal ini dapat membantu untuk memudahkan didalam menjelaskan materi ajar kepada peserta didik.

Metode pembelajaran konvensional memiliki jenis-jenis metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran konvensional yang dilakukan di kelas. Menurut Fadillah (2012) menyatakan jenis-jenis metode pembelajaran antara lain: "1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode demonstrasi, dan 4) metode bercerita".

Kelebihan metode ceramah menurut Suprihatiningrum (2014: 286), antara lain: 1) membutuhkan waktu yang singkat untuk menyampaikan materi yang banyak, 2) mempermudah pengorganisasian kelas karena tidak membutuhkan *setting* pembelajaran yang rumit, seperti pembagian kelompok dan tata kelola meja dan kursi, 3) mempermudah guru dalam menguasai kelas, 4) meningkatkan motivasi siswa jika ceramah dilakukan dengan baik, 5) memungkinkan untuk divariasikan dengan metode pembelajaran yang lain karena

lebih fleksibel, 6) mampu mengatasi kelangkaan bahan bacaan karena materi cukup diberikan melalui ceramah.

Metode ceramah juga memiliki beberapa kelemahan menurut Suprihatiningrum (2014: 287), yakni: 1) pemahaman siswa terhadap materi tidak mudah diketahui oleh guru, 2) siswa cenderung pasif, 3) menimbulkan kebosanan, kejenuhan, rasa kantuk saat mendengarkan ceramah, terutama dalam jangka waktu yang lama, 4) *unidirection*, karena pelajaran hanya satu arah dari guru ke siswa, 5) menghambat daya kritis siswa karena tidak banyak memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut Sani (2016:165) menyatakan bahwa langkah-langkah atau tahapan metode ceramah antara lain: 1) guru menyiapkan tujuan pembelajaran, 2) guru menyampaikan informasi secara lisan kepada kelompok peserta didik, 3) dilakukan tanya-jawab untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, 4) peserta didik diberi kesempatan untuk mengikuti latihan, dan 5) guru mengecek pemahaman peserta didik.

METODE

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2015:116).

Pemberian *treatment* berupa perlakuan penerapan metode bermain peran berbantuan media wayang dilakukan dikelompok eksperimen, sedangkan dikelompok kontrol dilaksanakan pembelajaran konvensional. *Pre test* dilakukan hanya untuk mengetahui kesetaraan kelompok dengan menganalisis nilai dari *pre test* yang diberikan kepada anak yang mencakup kemampuan berbicara.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117). Sedangkan Koyan (2012:30), populasi adalah himpunan dari unsur-unsur yang sejenis. Unsur-unsur sejenis tersebut bisa berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, benda-benda, zat cair, peristiwa, dan sejenisnya.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek dalam suatu penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya berdasarkan data yang diperoleh. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara tahun pelajaran 2016/2017, yang terdiri dari 8 sekolah. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah 339 orang siswa.

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi. Tingkat representatifitas sampel terhadap populasinya akan menentukan kecermatan generalisasi hasil penelitian (Koyan, 2012:30). Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dapat dirangkum bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi atau wakil dari populasi. Pemilihan sampel dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan pengacakan individu karena tidak dapat mengubah kelas yang terbentuk sebelumnya dan kelas B yang akan dijadikan sampel berada di sekolah berbeda. Dengan demikian, kelas yang dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa adanya campur tangan peneliti dan tidak dilakukan pengacakan individu dengan tujuan untuk mencegah kemungkinan subjek mengetahui dirinya dilibatkan dalam penelitian, sehingga penelitian ini benar-benar menggambarkan pengaruh perlakuan yang diberikan.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik random sampling yaitu dengan mengacak kelas bukan siswa. Teknik Random Sampling yang digunakan mengakibatkan setiap kelas memperoleh

hak atau kesempatan yang sama dipilih menjadi sampel penelitian. Pengambilan sampel dengan teknik random sampling dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tradisional yaitu diundi.

Sampel dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B1 di PAUD Candra Kasih Denpasar berjumlah 21 anak sebagai kelompok yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang dan anak Kelompok B di TK Swa Darma Denpasar berjumlah 20 anak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan observasi. Menurut Nurkencana (dalam Agung, 2014:94), observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis. Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk menilai kegiatan atau pengamatan terhadap perlakuan yang dilakukan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu penilaian terhadap pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara anak. Hal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran dan akibat yang timbul setelah pembelajaran.

Pada penelitian ini, validasi instrument diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh penguji (*judgement expert*). Dalam hal ini adalah dosen yang memiliki spesifikasi di bidang bahasa. Uji validitas isi dilakukan dengan membuat kerangka isi (*blue print*) atau kisi-kisi lembar observasi. Untuk mendapatkan validitas isi dari rubrik penilaian, maka ditempuh cara dengan menyusun tabel instrumen berdasarkan kisi-kisi yang materinya diambil dari kurikulum maupun buku ajar. Isi dikatakan valid apabila rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut benar-benar representatif terhadap pembelajaran yang akan dibelajarkan terhadap anak yang harus diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini adalah hipotesis nol (H_0) yang berbunyi: tidak terdapat pengaruh metode bermain peran

berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sedangkan hipotesis (H_a) alternatif yang berbunyi: terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan berbicara anak kelompok B pada kelompok eksperimen dengan tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan nilai terendah adalah 82 dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 89,90. Hasil perhitungan menunjukkan data kemampuan berbicara kelompok B pada kelompok kontrol dengan tertinggi yang diperoleh siswa adalah 89 dan nilai terendah adalah 71, dengan angka rata-rata (*mean*) sebesar 77,95.

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh anak yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang dengan kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji-t, terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh harga $\chi^2_{hitung} = 4,090$ untuk kelompok eksperimen. Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11,070$. Karena $\chi^2_{hitung} = 4,090 < \chi^2_{tabel} (\alpha=0,05) = 11,070$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan berbicara pada kelompok eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada kelompok kontrol harga $\chi^2_{hitung} = 1,450$. Harga tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga χ^2_{tabel} dengan $dk = 5$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh harga $\chi^2_{tabel} = 11,070$.

Karena $\chi^2_{hitung} = 1,450 < \chi^2_{tabel} (\alpha=0,05) = 11,070$ maka H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data kemampuan berbicara kelompok kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas data kemampuan berbicara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh $F_{hitung} = 1,22$. Nilai tersebut kemudian dikonsultasikan dengan harga $F_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,15$ dengan dk 39. Karena $F_{hitung} = 1,22 < F_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,15$ maka dapat dikatakan data kemampuan berbicara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol mempunyai varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians dapat diketahui bahwa data yang diperoleh dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Karena data yang diperoleh telah memenuhi uji prasyarat, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t. berikut disajikan rekapitulasi hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada Tabel 1.

Tabel 01. Rekapitulasi Analisis Uji-t

No	Sampel	N	Dk	X	S ²	t _{hitung}	t _{tabel}	Status
1	Kelompok eksperimen	21	39	89,90	30,270	7,290	2,021	H ₀ ditolak
2	Kelompok kontrol	20		77,95	24,890			

Dari hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 7,290$ dan $t_{tabel} = 2,021$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) dengan dk = $n_1 + n_2 - 2 = 21 + 20 - 2 = 39$. Oleh karena $t_{hitung} = 7,290 > t_{tabel} (\alpha=0,05) = 2,021$ maka H_0 yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 ditolak, dan berarti H_a yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017 diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Pembelajaran pada tema alam semesta sub tema matahari dan bumi serta bulan dan bintang pada kelompok yang dibelajarkan melalui metode bermain peran berbantuan media wayang berjalan dengan baik dan kondusif. Hal ini

disebabkan metode bermain peran berbantuan media wayang merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesenangan dan menarik minat anak dalam proses pembelajaran, dan lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Suatu inovasi pembelajaran yang mendorong anak aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi untuk memperoleh pengetahuan dan daya pikir yang baik, dan membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi. Pembelajaran berbantuan media wayang merupakan salah satu strategi agar anak mudah memahami suatu konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan menambah daya tahan ingatan tentang objek belajar yang dipelajari. Dengan media wayang anak dapat lebih aktif dan dapat belajar secara menyenangkan. Anak juga dapat belajar melalui benda-benda konkret, sehingga anak lebih mudah dalam mengutarakan pendapatnya (berbicara).

Dengan demikian, pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan media wayang pada penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu dapat

mendorong minat anak untuk berpendapat dalam proses pembelajaran, dengan bermain peran anak akan lebih termotivasi untuk saling berinteraksi dengan temannya, melalui bermain peran anak akan belajar berbagai pengetahuan dan konsep dasar yang lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain peran, dengan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan diri anak melalui metode pembelajaran yang melatih kerjasama, pemahaman antar siswa sehingga anak akan menjadi lebih aktif dalam belajar dan dapat memberikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran menekankan pada proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dan bermakna dalam mengembangkan pola pikir dan imajinasinya.

Hasil penelitian ini memperkuat simpulan yang disampaikan Yunita Sari (2016) yang meneliti "Pengaruh Aktivitas Alat Peraga Gambar Wayang terhadap Keterampilan Berbicara Anak". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa alat peraga gambar wayang berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara anak dan Rumilasari, dkk., (2016) yang meneliti "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017, dengan nilai t_{hitung} sebesar 7,290 dan t_{tabel} 2,021 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 39. Dengan demikian

metode bermain peran berbantuan media wayang berpengaruh terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Ada beberapa saran yang ingin disampaikan melalui penelitian ini. Kepada guru, penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang pembelajaran dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang optimal. Khususnya guru yang mengajar di kelompok B dalam menerapkan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran yang mampu mengoptimalkan hasil belajar anak. Kepada kepala sekolah, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung dan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah sehingga sekolah mampu menghasilkan anak yang berkualitas. Kepada peneliti lainnya, bahwa dalam penelitian ini terbatas pada pokok bahasan dengan tema alam semesta pada anak kelompok B. Untuk memperoleh kemampuan yang berbeda dan pada tema yang berbeda peneliti menyarankan kepada peneliti lainnya untuk melakukan penelitian pada pokok bahasan yang lebih beragam untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, S.R. 2014. *Pembelajaran Saintifik untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agung, A.A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Budiyanto, K.A. 2016. *Sintaks 45 Model Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dhieni, N. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarti, W., dkk. A. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E.B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Koyan, I.W. 2012. *Statistika Pendidikan, Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Ngalimun dan Alfulaila, N. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rumilasari, N.P., dkk. 2016. "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Nomor 2*. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7704>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2017).
- Sadiman, A.S., dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sani, A.R. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, Y., dkk. 2016. "Pengaruh Aktivitas Alat Peraga Gambar Wayang terhadap Keterampilan Berbicara Anak". Tersedia pada <http://jurnal.fkip.unila.ac.id> (Diakses pada tanggal 10 Februari 2017).
- Soetjningsih, C.H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Suarjani, N.M., dkk. 2013. "Penerapan Metode Pembelajaran *Talking Stick* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak TK Kelompok B di TK Negeri Pembina Singaraja". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1 Nomor 1*. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1534>. Diakses pada tanggal 05 Maret 2017.
- Suprihatiningrum, J. 2014. *Strategi Pembelajaran, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan, H.G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tofani, Muchyar A. 2013. *Mengenal Wayang Kulit Purwa, Wujud, Karakter dan Kisahnya*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan.
- Watra, W. 2005. *Filsafat Wayang dalam Panca Yajna*. Surabaya: Paramita.
- Yamin, M. dan Sanan S.J. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Gaung Persada Press Group.

