

PENGARUH PEMBELAJARAN SENTRA SENI PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK KELOMPOK B RA AL-ISHLAH WONOREJO

Maisaroh, Yuli Ani Setyo Dewi
STITNU Al Hikmah Mojokerto
email: maisaroh.wonorejo@gmail.com

Abstrak: Studi ini mengangkat pengaruh pembelajaran sentra seni peran terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B RA Al-Ishlah Wonorejo. Pentingnya kemampuan berbicara selama kanak-kanak awal atau tahun-tahun prasekolah adalah melalui bahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Bicara sebagai salah satu keterampilan dalam bahasa perlu diperkenalkan dan dilatih kepada anak setiap hari dalam pergaulannya dengan baik dan maksimal, karena anak usia 5-6 tahun melakukan aktivitas berbahasanya baru dalam tahapan menyimak/mendengar dan berbicara. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak perlu menggunakan metode pembelajaran bermain yang tepat. Bermain ditandai oleh kemampuan anak mempresentasikan pengalaman aktual atau khayalannya melalui penggunaan obyek, gerakan, dan bahasa. Dengan bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya. Ketika anak bermain peran dengan anak lain, maka permainan berubah menjadi permainan sosiodrama. Manfaat dari bermain sosiodrama didukung dengan pengamatan yang baik. penampakan dari perkembangan kognitif dan keterampilan berbicara anak terlihat dalam bermain peran/fantasi.

Kata Kunci : Sentra Seni Peran, Kemampuan Berbicara Anak

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) berbentuk formal dan non formal. PAUD dalam bentuk formal seperti Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA). PAUD dalam bentuk non formal seperti Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Pos PAUD dan Satuan PAUD Sejenis (SPS). Keseluruhan bentuk PAUD ini memiliki tujuan yang sama yaitu melakukan pembinaan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2006: 1).

Pemberian rangsangan pendidikan yang dilakukan di PAUD berupa kegiatan-kegiatan yang mengacu pada lima aspek pengembangan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Kelimanya adalah modal dasar anak untuk menunjang perkembangannya di kehidupannya di masa mendatang (Sujiono, 2013: 23).

Vygotsky dan Erikson (dalam Mutiah, 2010: 115) berpendapat bahwa bermain peran merupakan "Main simbolis, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Main peran sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi pada



anak usia tiga sampai enam tahun”. Dengan bermain peran, daya imajinasi anak akan berkembang dengan baik.

Aspek bahasa juga dapat dikembangkan karena di dalam kegiatan bermain peran terjadi interaksi baik verbal maupun non verbal antara anak satu dengan lainnya. Gardner (dalam Sujiono, 2013: 185) mengatakan bahwa kemampuan bahasa berhubungan dengan mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun secara tertulis. Bahasa memiliki tiga lingkup kemampuan yaitu kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Bahasa juga suatu simbol atau lambang yang digunakan untuk menyampaikan keinginan/pikiran dan berkomunikasi dengan orang lain baik berupa verbal maupun visual (Dewi, 2017a). 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.

Wijayanti (2010: 27) dalam penelitiannya mengatakan bahwa bahasa merupakan alat penting bagi setiap manusia, melalui bahasa seseorang atau anak akan dapat mengembangkan kemampuan bergaul dengan orang lain. Keterampilan seseorang dalam berbahasa yang efektif dan baik mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan menulis. Setiap keterampilan tersebut erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan lain dengan cara yang berbeda. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Bicara sebagai salah satu keterampilan dalam bahasa perlu diperkenalkan dan dilatih kepada anak setiap hari dalam pergaulannya dengan baik dan maksimal, karena anak usia 5-6 tahun melakukan aktivitas berbahasanya baru dalam tahapan menyimak/mendengar dan berbicara. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan (Dewi, 2017b) banyak stimulasi yang digunakan oleh para guru agar perkembangan bahasa siswanya bisa berkembang secara maksimal yaitu diantaranya mengajak mereka berdialog dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar kelas. Pada saat berbicara anak akan belajar mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata, ekspresi, dan ritme, untuk menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan serta perasaannya. Anak juga akan mendapatkan banyak perbendaharaan kosa kata.

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di PAUD harus dirancang secara aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan terpadu menyesuaikan perkembangan anak. Untuk dapat mewujudkannya, pembelajaran melalui kegiatan bermain yang dianggap sesuai dengan pendekatan-pendekatan yang telah disebutkan di atas.

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang berpusat pada guru diprakarsai oleh Pavlov, Skinner, dan para tokoh behavioris lainnya. Sedangkan pembelajaran yang berpusat pada anak diprakarsai oleh Piaget, Erikson, dan Isaacs. Proses pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip bermain salah satunya adalah model pembelajaran sentra (Sujiono, 2013: 140).

Sentra bermain peran adalah pusat kegiatan yang berfokus pada kegiatan di mana anak melakukan kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian (Asmawati, 2008: 10.3). Bermain peran adalah



praktik anak dalam kegiatan kehidupan nyata yang memberikan kesempatan pada anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu.

Maka melalui model pembelajaran sentra bermain peran diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran sentra seni peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B RA Al-Ishlah Wonorejo.

KAJIAN LITERATUR

Bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang paling efektif. Semenjak bayi seringkali anak menyadari bahwa dengan mempergunakan bahasa tubuh dapat terpenuhi kebutuhannya. Seiring kebutuhan komunikasi anak belajar untuk melakukan komunikasi dengan bahasa lisan atau bicara.

Anak usia 3-4 tahun mulai berpartisipasi dalam percakapan yang lebih panjang dan lebih fokus. Beberapa diantaranya menjadi "Pembicara Besar". Kosa katanya meningkat sebagaimana ia belajar dan memahami lebih banyak kata-kata. Pada usia 3 tahun, anak seharusnya memiliki kosa kata aktif sebanyak 300 kata atau lebih. Anak dapat bicara dalam kalimat yang berisi 5 atau 6 kata dan meniru suara percakapan sebagian besar orang dewasa. Pembicaraan mereka pada umumnya terfokus pada satu tema/topik, dan beberapa diantaranya bicara menyerupai paragraf dan bukan sekedar kalimat dan sebagian yang lain lebih senang mengamati kata-kata dari pada mengatakannya (Aisyah, dkk, 2008: 6.7). Anak usia Kelompok Bermain mulai mengucapkan apa yang dilakukannya. Anak belajar menjadi pengguna bahasa yang kreatif. Anak dapat membuat atau menamakan sesuatu dengan bahasa sendiri, khususnya orang atau binatang kesayangan. Kadang-kadang penggunaan bahasa yang kreatif ini lucu, membingungkan atau malah tidak bisa difahami.

Selanjutnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 (2009: 9) menjelaskan tingkat pencapaian perkembangan bidang bahasa anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

**Tabel Karakteristik Anak Usia Dini 5-6 Tahun
Bidang Bahasa**

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 Tahun
	Bahasa
a. Menyimak perkataan orang lain	• Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
b. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	• Mengulang kalimat yang lebih kompleks
c. Memahami cerita yang dibacakan	• Memahami aturan dalam suatu permainan



<p>d. Mengulang kalimat sederhana</p> <p>e. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat</p> <p>f. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</p> <p>g. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar</p> <p>h. Berpartisipasi dalam percakapan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks • Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung • Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) • Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain • Melanjutkan sebagian cerita/dongeng (naskah peran) yang telah diperdengarkan • Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita (naskah peran)
<p>i. Mengenal simbol-simbol</p> <p>j. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal • Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya • Memahami arti kata dalam cerita

Sumber: Permendikbud 137

Bermain ini ditandai oleh kemampuan anak mempresentasikan pengalaman aktual atau khayalannya melalui penggunaan obyek, gerakan, dan bahasa. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 329), bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya.

Ketika anak bermain peran dengan anak lain, maka permainan berubah menjadi permainan sosiodrama. Manfaat dari bermain sosiodrama didukung dengan pengamatan yang baik. Menurut Rubin (Sofia Hartati, 2005: 124) penampakan dari perkembangan kognitif dan keterampilan anak terlihat dalam bermain peran/fantasi.

Guru dapat berperan aktif dalam mempersiapkan atau mengembangkan Kegiatan pembelajaran hendaknya dipersiapkan terlebih dahulu. Agar kegiatan bermain peran dapat berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan guru harus memperhatikan langkah-langkah bermain peran. Conny Semiawan, dkk (1992: 83) mengatakan langkah-langkah dalam bermain peran yaitu: (1) menentukan topik, (2) menyusun kalimat untuk pemeran, (3) menentukan anggota-anggota pemeran, (4) tiap anggota pemeran mempelajari tugas masing-masing, dan (5) pelaksanaan bermain peran. Melengkapi



langkah-langkah dalam bermain peran, Nurbiana Dhieni, dkk (2010: 7.34) menyatakan langkah-langkah dalam bermain peran yaitu:

- Guru telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam bermain peran.
- Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, guru memberi contoh satu persatu.
- Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
- Jika bermain peran untuk pertama kalinya, sebaiknya guru sendirilah yang memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.

Memperhatikan langkah-langkah dalam bermain peran di atas, jelas bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini berdasarkan *instructional approach*. Adapun model pembelajaran yang mengacu pada pendekatan tersebut berisi pengajaran dan modeling, memberikan kesempatan untuk mempraktekan keterampilan sosial dalam situasi yang beragam, umpan balik terhadap perfomansi atau perilaku yang nampak pada anak, dan adanya strategi yang digunakan oleh pendidik agar keterampilan sosial anak tetap terjaga (Pusdi PAUD Lemlit UNY, 2009: 9).

Selanjutnya instrumen penilaian seni peran dalam penelitian ini tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel Instrumen Penilaian Seni Peran

Indikator	Instrumen
Dapat berbicara pada orang lain dengan lafal yang benar dan mudah difahami	<ul style="list-style-type: none">Anak dapat berbicara dan melafalkan kalimat sesuai dengan peran yang dimainkanAnak dapat bercakap-cakap dengan lawan mainnyaAnak dapat memperkenalkan diri atau peran yang dimainkan
Dapat menyebutkan bunyi atau suara perempuan dan laki-laki, beserta perlengkapan yang dipakai dan suara binatang	<ul style="list-style-type: none">Anak menirukan bunyi atau suara perempuan dan laki-lakiAnak menirukan bunyi perlengkapan yang dipakaiAnak menirukan bunyi suara binatang
Dapat menyebutkan macam-macam benda	<ul style="list-style-type: none">Menyebutkan macam-macam benda



	yang dipakai bermain peran
Dapat meniru dan mengulang kembali kalimat yang didengarnya	<ul style="list-style-type: none"> Meniru dan mengulang kembali kalimat yang didengar untuk memainkan peran

Sumber : Diolah sendiri

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ishlah Jl. K. Munir Ali Madurejo Desa Wonorejo Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini dilakukan pada anak yang aktif di kelompok B (usia 5-6 tahun) semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Populasi yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa RA Al-Ishlah di Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan yang terdiri dari 50 siswa, 30 siswa dari kelompok A dan 20 siswa dari kelompok B. Sampel penelitian kali ini adalah siswa kelompok B yang terdiri dari 20 siswa, 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan

Penelitian yang berjudul “pengaruh pembelajaran sentra seni peran terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B RA Al-Ishlah Madurejo Wonorejo” menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur pengaruh variabel bebas yaitu Pembelajaran Sentra Seni peran (X) terhadap variabel terikat yaitu Kemampuan berbicara (Y₁) Dapat diilustrasikan sebagai berikut (Sugiyono, 2014:154) :



Bagan Rancangan Penelitian I

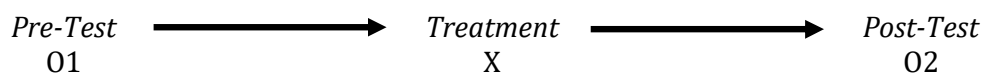
Keterangan:

X = Pembelajaran sentra seni peran

Y = Kemampuan berbicara anak

.....> = Hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat

Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs* dengan menggunakan *One-Group Pre-Test-Post-Test Designs*. Metode ini digunakan juga karena penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan pembelajaran sentra seni peran terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B RA Al-Ishlah Madurejo Wonorejo sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berikut bagan penelitiannya menurut Arikunto (2006:85):



Bagan Rancangan PenelitianII

Dari bagan diatas dapat dapat dikethui prosedur penelitian ini sebagai berikut:



- A. Memberikan O_1 yaitu *pre-test* untuk mengukur kemampuan bahasa anak sebelum diberikan *treatment* berupa penerapan pembelajaran sentra seni peran.
- B. Memberikan X yakni perlakuan (*treatment*) penerapan pembelajaran sentra seni peran kepada anak atau subyek untuk jangka waktu tertentu.
- C. Memberikan O_2 yaitu *pos- test* untuk mengukur kemampuan berbicara anak setelah pemberian *treatment* yakni penerapan pembelajaran sentra seni peran.
- D. Membandingkan O_1 dengan O_2 untuk mengetahui adanya perubahan yang terjadi setelah diberikan *treatment* berupa penerapan pembelajaran sentra seni peran terhadap kemampuan berbicara anak kelompok B.

Dalam memperoleh data untuk mengetahui indikator kemampuan berbicara anak dengan model pembelajaran sentra seni peran, kriteria yang digunakan adalah:

Tabel Butir-butir Instrumen Penelitian Pengaruh Pembelajaran Sentra Seni Peran Terhadap Kemampuan berbicara Anak

Variabel	Indikator	Instrumen	BB	MB	BSH	BSB
Seni peran (X)	Dapat berbicara pada orang lain dengan lafal yang benar dan mudah difahami	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat berbicara dan melafalkan kalimat sesuai dengan peran yang dimainkan • Anak dapat bercakap-cakap dengan lawan mainnya • Anak dapat memperkenalkan diri atau peran yang dimainkan 				
	Dapat menyebutkan bunyi atau suara perempuan dan laki-laki, beserta perlengkapan yang dipakai dan suara binatang	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menirukan bunyi atau suara perempuan dan laki-laki • Anak menirukan bunyi perlengkapan yang dipakai • Anak menirukan bunyi suara binatang 				
	Dapat menyebutkan macam-macam benda	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan macam-macam benda yang dipakai bermain peran 				
	Dapat meniru dan mengulang kembali kalimat yang didengarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru dan mengulang kembali kalimat yang didengar untuk memainkan peran 				
Kemampuan	Memahami Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 				



Berbicara (Y)		<ul style="list-style-type: none"> • Mengulang kalimat yang lebih kompleks • Memahami aturan dalam suatu permainan 				
	Mengungkapkan Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks • Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung • Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) • Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain • Melanjutkan sebagian cerita/dongeng (naskah peran) yang telah diperdengarkan • Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita (naskah peran) 				
	Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal • Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya • Memahami arti kata dalam cerita 				

Sumber : Diolah Sendiri

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui proses penelitian dengan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran sentra seni peran, maka terdapat hasil analisis data observasi kegiatan pembelajaran. Indikator aspek perkembangan yang diamati adalah kemampuan berbicara dipaparkan pada pembahasaan kali ini. Data Skor yang diperoleh dideskripsikan dengan mentabulasikan menurut masing-masing variabel, dengan bantuan program komputer SPSS diperoleh Skor tertinggi (max), Skor Terendah (min), Mean (Me), Varian (s), Modus (Mo), dan Median (Md).



1. Sebelum Perlakuan (Pre-Test) Penerapan Pembelajaran Sentra Seni Peran

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P1	20	1,00	4,00	2,4000	,88258
P2	20	1,00	4,00	2,3500	,81273
P3	20	1,00	3,00	1,9000	,78807
P4	20	1,00	3,00	1,8500	,67082
P5	20	1,00	4,00	2,0000	,85840
P6	20	1,00	3,00	2,1000	,64072
P7	20	1,00	3,00	2,0000	,72548
P8	20	1,00	3,00	2,1500	,74516
P9	20	1,00	4,00	1,9500	,82558
P10	20	1,00	3,00	1,5000	,60698
P11	20	1,00	4,00	2,4500	,94451
P12	20	1,00	4,00	1,9500	,82558
P13	20	1,00	4,00	2,4000	,75394
P14	20	1,00	32,00	3,8500	6,67497
P15	20	1,00	4,00	2,2500	,85070
P16	20	1,00	4,00	2,2000	,83351
P17	20	1,00	3,00	2,1500	,67082
P18	20	1,00	3,00	1,9500	,68633
P19	20	1,00	3,00	2,2500	,63867
P20	20	1,00	3,00	1,8000	,61559
Valid N (listwise)	20				

Tabel 4.1

Statistics

SKORPretest

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		43,4500
Median		43,0000
Std. Deviation		6,57327
Variance		43,208

Tabel 4.2



SKORPretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 34,00	1	5,0	5,0	5,0
36,00	1	5,0	5,0	10,0
38,00	1	5,0	5,0	15,0
39,00	1	5,0	5,0	20,0
41,00	3	15,0	15,0	35,0
42,00	1	5,0	5,0	40,0
43,00	5	25,0	25,0	65,0
44,00	2	10,0	10,0	75,0
46,00	3	15,0	15,0	90,0
49,00	1	5,0	5,0	95,0
67,00	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Tebel 4.3

2. Sesudah Perlakuan (Post-Test) Penerapan Pembelajaran Sentra Seni Peran

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
P1	20	2,00	4,00	3,2000	,69585
P2	20	2,00	4,00	3,1000	,71818
P3	20	2,00	23,00	4,0000	4,53060
P4	20	2,00	4,00	3,1500	,74516
P5	20	2,00	4,00	3,1500	,74516
P6	20	2,00	4,00	3,5000	,60698
P7	20	2,00	4,00	3,3000	,73270
P8	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P9	20	2,00	4,00	3,1000	,64072
P10	20	2,00	4,00	3,4000	,68056
P11	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P12	20	2,00	4,00	2,9000	,78807
P13	20	2,00	4,00	3,2000	,76777
P14	20	2,00	4,00	3,4000	,68056
P15	20	2,00	4,00	3,0500	,68633
P16	20	2,00	23,00	4,1000	4,50614
P17	20	2,00	4,00	2,9500	,75915
P18	20	2,00	4,00	3,1000	,71818
P19	20	2,00	4,00	3,4500	,60481
P20	20	3,00	4,00	3,5000	,51299
Valid N (listwise)	20				



Tabel 4.4

SKOR Post-test

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60,00	1	5,0	5,0
	63,00	6	30,0	35,0
	64,00	2	10,0	45,0
	65,00	2	10,0	55,0
	66,00	2	10,0	65,0
	67,00	2	10,0	75,0
	68,00	1	5,0	80,0
	69,00	2	10,0	90,0
	73,00	1	5,0	95,0
	78,00	1	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Tabel 4.5

Uji validitas menggunakan pengujian validitas konstruk, dengan cara Pengujian validitas sebagai berikut :

		Correlations																							
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	SKOR			
P1	Pearson Correlation	1																							
	Sig. (2-tailed)																								
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
P2	Pearson Correlation	-.120	1																						
	Sig. (2-tailed)	.585																							
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P3	Pearson Correlation	-.296	.008	1																					
	Sig. (2-tailed)	.168	.967																						
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P4	Pearson Correlation	-.068	.257	-.394	1																				
	Sig. (2-tailed)	.757	.207	.063																					
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P5	Pearson Correlation	-.414	.273	-.378	.221	1																			
	Sig. (2-tailed)	.050	.207	.077	.310																				
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P6	Pearson Correlation	-.363	-.260	-.241	.293	-.063	1																		
	Sig. (2-tailed)	.063	.231	.287	.176	.774																			
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P7	Pearson Correlation	-.288	.069	.147	-.113	.089	-.074	1																	
	Sig. (2-tailed)	.183	.756	.502	.608	.586	.738																		
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P8	Pearson Correlation	-.416	.017	.161	.035	-.189	.306	1																	
	Sig. (2-tailed)	.048	.937	.464	.874	.387	.063	.156																	
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P9	Pearson Correlation	.182	-.176	.037	-.119	-.488	.057	-.238	-.165	1															
	Sig. (2-tailed)	.381	.422	.866	.587	.063	.785	.279	.452																
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P10	Pearson Correlation	.168	-.118	-.485	.310	-.016	.091	.198	.036	-.154	1														
	Sig. (2-tailed)	.445	.591	.025	.151	.941	.681	.364	.871	.482															
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P11	Pearson Correlation	-.301	.328	-.321	.129	.615	-.059	-.234	-.099	-.199	-.015	1													
	Sig. (2-tailed)	.163	.126	.135	.558	.002	.790	.283	.653	.384	.946														
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P12	Pearson Correlation	.022	.095	-.289	.040	.346	-.092	-.176	-.189	-.352	.335	.248	1												
	Sig. (2-tailed)	.922	.665	.181	.887	.106	.675	.422	.388	.100	.118	.255													
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P13	Pearson Correlation	.120	-.063	-.485	.057	.161	.041	-.167	-.271	-.118	.357	.071	.501	1											
	Sig. (2-tailed)	.586	.809	.055	.796	.464	.854	.445	.210	.592	.095	.748	.015												
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P14	Pearson Correlation	.168	-.118	-.487	.401	-.198	.288	.103	.137	-.047	.369	-.101	.162	.357	1										
	Sig. (2-tailed)	.445	.591	.025	.151	.941	.681	.364	.871	.482	.364	.846	.461	.095											
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P15	Pearson Correlation	-.097	-.267	-.349	.000	.275	.227	-.653	.000	.000	.000	.424	.340	.092	.102	1									
	Sig. (2-tailed)	.659	.218	.103	1.000	.204	.287	.001	1.000	1.000	1.000	.044	.112	.078	.644										
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P16	Pearson Correlation	.265	.257	-.107	-.043	.029	-.182	-.150	-.144	-.102	-.458	.000	.137	-.279	-.458	.084	1								
	Sig. (2-tailed)	.222	.236	.627	.845	.884	.405	.495	.512	.844	.028	1.000	.534	.197	.028	.771									
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P17	Pearson Correlation	.202	-.224	-.250	-.039	-.132	.005	-.448	-.204	.397	.081	.112	-.014	.374	.081	.276	.280	1							
	Sig. (2-tailed)	.356	.303	.242	.858	.549	.984	.032	.350	.061	.712	.611	.951	.079	.712	.203	.195								
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P18	Pearson Correlation	.320	-.120	.356	-.155	.298	.048	.075	.019	-.118	-.327	.111	.022	.120	-.425	-.194	-.343	.023	1						
	Sig. (2-tailed)	.137	.585	.238	.479	.168	.828	.734	.932	.598	.128	.514	.822	.585	.043	.375	.109	.916							
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P19	Pearson Correlation	.034	.071	.275	-.165	-.123	-.158	.009	-.062	.310	-.273	.177	-.402	-.018	-.388	-.228	-.202	.302	.077	1					
	Sig. (2-tailed)	.878	.748	.204	.452	.576	.471	.966	.777	.150	.207	.419	.058	.934	.066	.294	.356	.162	.726						
N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
P20	Pearson Correlation	.184	.404	-.217	.103	.158	-.189	.037	.340	-.073	-.029	.288	.005	.168	-.029	-.132	.191	-.118	.096	.118	1				



Tabel rangkuman hasil dari uji validitas adalah

Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0,532	0,444	Valid
P2		0,444	Valid
P3		0,444	Valid
P4		0,444	Valid
P5		0,444	Valid
P6		0,444	Valid
P7		0,444	Valid
P8		0,444	Valid
P9		0,444	Valid
P10		0,444	Valid
P11		0,444	Valid
P12		0,444	Valid
P13		0,444	Valid
P14		0,444	Valid
P15		0,444	Valid
P16		0,444	Valid
P17		0,444	Valid
P18		0,444	Valid
P19		0,444	Valid
P20		0,444	Valid

R table untuk data responden 20 adalah 0,444.

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung > r tabel berdasarkan uji signifikan 0.05, artinya bahwa item-item tersebut diatas valid.

Hasil pengujian reliabilitas instrumen sebagai berikut

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha ^a	N of Items
,677	20

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

:



Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.667 yang menunjukkan bahwa ke-20 pernyataan cukup reliable

Dalam uji ini Peneliti ingin mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran sentra seni peran, terhadap kemampuan berbicara anak untuk kebutuhan data, peneliti melakukan penilain sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) dilakukan treatment yaitu penerapan pembelajaran sentra seni peran

1. Output Ranks

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
SKORPosttest - SKORPretest			
Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Positive Ranks	20 ^b	13,00	301,00
Ties	0 ^c		
Total	20		

a. SKORPosttest < SKORPretest

b. SKORPosttest > SKORPretest

c. SKORPosttest = SKORPretest

Test Statistics^a

	SKORPosttes t- SKORPretest
Z	-,484 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Output pertama Ranks

1. Negative Ranks atau selisih (negative) antara penerapan pembelajaran sentra seni peran untuk pre-test dan post-test adalah 0, baik nilai N, Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0 menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test ke nilai post-test
2. Positive Ranks atau selisih(positif) antara pre-test dan post-test, menunjukkan angka 20 positif (N) yang artinya ke 20 Siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai pre-test ke nilai post-test, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 13.00, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah rangking positif sebesar 301,00
3. Ties adalah nilai kesamaan pre-test dan post-test, disini menunjukkan nilai 0, yang artinya tidak ada nilai yang sama antara pre-test dan post-test

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan Angka pada Negative Ranks atau selisih (negative), N, Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0, yang artinya antara penerapan pembelajaran sentra seni peran untuk pre-test dan post-test menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test ke nilai post-test. Positive Ranks atau selisih (positif) antara pre-test dan post-test, menunjukkan angka 20 positif (N) yang artinya ke 20 siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai pre-test ke nilai



post-test, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 13.00, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah rangking positif sebesar 301,00, Menunjukkan peningkatan skor kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran sentra seni peran. Ties adalah nilai kesamaan pre-test dan post-test, disini menunjukkan nilai 0, yang artinya tidak ada nilai yang sama antara pre-test dan post-test ini menunjukkan ada perbedaan nilai kemampuan berbicara sebelum penerapan sentra dan sesudah penerapan sentra seni peran nilai atau skor yang diambil dari sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran sentra seni peran menunjukkan peningkatan dari semua siswa nilai peningkatan perkembangan sosial emosional dari ke 20 siswa yang telah dilakukan penerapan pembelajaran sentra seni peran rata-rata skor atau nilai meningkat 13.00 Test Statistics diatas nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.005 maka ada pengaruh yang signifikan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran sentra seni peran. Dilihat dari hasil analisis angka-angka statistik yang dihasilkan melalui Uji Wilcoxon hasilnya adalah bahwa penerapan pembelajaran sentra seni peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak di RA Al-Ishlah Madurejo Wonorejo.

KESIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini dan berdasarkan analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Ada kenaikan nilai signifikan antara pembelajaran sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan sentra seni peran karena pada hasil penelitian menunjukkan angka pada Negative Ranks atau selisih (negative), N, Mean Rank dan Sum of Ranks adalah 0, yang artinya antara penerapan pembelajaran sentra seni peran untuk pre-test dan post-test menunjukkan tidak ada penurunan (pengurangan) dari nilai pre-test ke nilai post-test. Positive Ranks atau selisih (positif) antara pre-test dan post-test, menunjukkan angka 20 positif (N) yang artinya ke 20 siswa mengalami peningkatan skor (nilai) dari nilai pre-test ke nilai post-test, Mean Rank atau rata-rata peningkatan sebesar 13.00, sedangkan Sum of Ranks atau jumlah rangking positif sebesar 301,00, Menunjukkan peningkatan skor kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran sentra seni peran.
2. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa pembelajaran sentra seni peran berpengaruh pada kemampuan berbicara anak di RA Al-Ishlah Madurejo Wonorejo. Hal ini berdasarkan hasil uji Wilcoxon Test Statistics diatas nilai Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0, Karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0.005 maka ada pengaruh yang signifikan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran sentra seni peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka



- Dewi, Y. A. S. (2017a). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orangtua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(1), 99–114.
- Dewi, Y. A. S. (2017b). Metode Pembelajaran Guru Etnis Jawa- Madura Dalam Pengembangan Bahasa Siswa RA di Kabupaten Pasuruan. *Seling*, 3(2), 94–106.
- Hurlock, Elizabeth. B (1998). Jilid 1. *Perkembangan Anak*. Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurbiana Dhieni, Dkk. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Suyanto, dkk. 2003. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Tim Pusdi Paud Lemlit UNY. (2009). *Panduan Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Tk*. Yogyakarta: Logung Pustaka
- Yudhistira, Siska Y. M. 2012. *Pendidikan Karakter dengan Metode Sentral*.