

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di kelompok B TK Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Sekolah ini merupakan sekolah yang di bawah naungan yayasan YPDMNU Sunan Giri. Jumlah keseluruhan anak kelompok B di TK Sunan Giri ini yaitu 90 anak yang terbagi menjadi 6 kelas (B1, B2, B3, B4, B5, dan B6). Kelompok B1 berjumlah 14 anak, B2 16 anak, B3 15 anak, B4 15 anak, B5 15 anak, dan B6 15 anak. Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di TK Sunan giri yaitu 15 orang yang terdiri atas 1 kepala sekolah, 6 guru kelompok A, 6 guru kelompok B, dan 2 orang staff TU. Terdapat berbagai macam fasilitas yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar di TK Sunan Giri ini seperti permainan outdoor, APE, laboratorium komputer, aula, musholla, dan lain-lain.

Kegiatan awal di TK Sunan Giri yaitu senam pagi dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek, kemudian anak melakukan sholat sunnah dhuha, setelah itu dilanjutkan dengan membaca iqro' dengan jilid yang telah dicapai oleh masing-masing siswa. Setelah kegiatan keagamaan usai, dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilakukan dengan diawali mengabsen anak sambil bernyanyi bersama. Kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh 1 guru kelas. Model kegiatan pembelajaran yang digunakan yaitu kelompok, sedangkan metode pembelajarannya menggunakan metode

berceramah. Setelah kegiatan inti selesai, anak-anak diberikan waktu istirahat 30 menit. Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu *recalling* dan membagikan hasil pekerjaan anak kemudian doa akhir pembelajaran. Ketika kegiatan berakhir, anak masih belum diperbolehkan pulang dikarenakan ada pembiasaan sholat dhuhur berjamaah setiap harinya.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment*. Subjek penelitian ini terdiri dari empat kelas kelompok B yaitu kelompok B1, B2, B3, dan B6. Pengambilan kelas tersebut secara acak berdasarkan kocokan yang dipilih oleh kepala sekolah. Keempat kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (B2 dan B3) dan kelompok kontrol (B1 dan B6). Kelompok eksperimen merupakan kelas yang menggunakan metode bermain peran, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelas yang menggunakan metode cerita bergambar. Tempat pelaksanaan kelompok eksperimen dilaksanakan di dalam kelas, aula, dan halaman sekolah, sedangkan kelompok kontrol hanya dilakukan didalam kelas saja. Berdasarkan pelaksanaan diperoleh hasil observasi *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan kemampuan berbicara. Semua data kelompok eksperimen dan kontrol direkap dalam analisa data *pretest* dan *posttest* kedua kelas.

Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam motivasi belajar dan kemampuan berbicara yang dilakukan sebanyak empat kali. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah anak diberikan *treatment* pada kelompok

eksperimen maupun kontrol yang sebanyak empat kali. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak pada kelompok eksperimen maupun kontrol, serta adanya perbedaan hasil motivasi belajar dan kemampuan berbicara antara kelompok eksperimen dengan kontrol. *Treatment* yang dilakukan di kelompok eksperimen menggunakan empat skenario bermain peran yang disesuaikan dengan subtema di sekolah yaitu restoran, mini market, klinik, dan pasar.

Pelaksanaan penelitian untuk kelompok eksperimen dan kontrol dilaksanakan sebanyak 12 pertemuan dengan rincian 4 hari *pretest*, 4 hari *treatment*, dan 4 hari *posttest*. Adapun rincian pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

a) *Pretest* hari pertama

Pretest hari pertama dilakukan pada Senin, 25 Februari 2019 dibantu dengan teman dan guru kelas dalam mengobservasi anak-anak. *Pretest* dilakukan di dua kelompok yaitu eksperimen (kelas B2 dan B3) dan kontrol (kelas B1 dan B6) dimulai dari awal kegiatan hingga akhir. Observer mengamati anak-anak dengan melihat rincian yang ada pada tabel kemudian menilai sesuai dengan kenyataan yang ada. Cara mempermudah penilaian yaitu dengan memakaikan angka sesuai absen kepada anak-anak.

b) *Pretest* hari kedua

Hari kedua juga sama seperti sebelumnya, yaitu melakukan *pretest* dengan dibantu teman dan guru kelas dalam mengobservasi anak-anak. Pelaksanaan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 26 Februari 2019 mulai dari awal kegiatan hingga akhir.

c) *Pretest* hari ketiga

Pada *pretest* hari ketiga ini anak-anak sudah mulai kenal dengan saya dan teman yang mungkin bagi mereka awalnya orang asing karena selama pembelajaran baru-baru itu berada di antara mereka. *Pretest* kali ini dilakukan pada hari Rabu, 27 Februari 2019. Pelaksanaannya sama seperti sebelum-sebelumnya yaitu dilakukan dari awal sampai akhir kegiatan dengan mengamati anak berdasarkan lembar observasi.

d) *Pretest* hari keempat

Kegiatan *pretest* yang terakhir ini dilakukan pada hari Kamis, 28 Februari 2019, Pada hari ini kepala sekolah dan guru-guru ada pertemuan IGTKI sehingga pembelajaran lebih sebentar dari biasanya. Pelaksanaan tetap dilaksanakan dari awal kegiatan hingga akhir dengan mengamati berdasarkan lembar observasi yang telah saya berikan kepada teman dan guru-guru yang membantu mengamati anak-anak.

e) *Treatment* hari pertama

Pada *treatment* hari pertama memasuki minggu pertama tema kehidupan. Pelaksanaan tema ini selama 5 minggu/pekan dengan subtema kehidupan kota (3 minggu) dan kehidupan desa (2 minggu). Pada pelaksanaan *treatment* yang pertama menggunakan subtema kehidupan kota dengan sub-sub tema restoran. *Treatment* hari pertama dilaksanakan pada Kamis, 14 Maret 2019. Pelaksanaannya dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran. Setelah kegiatan pembuka, anak-anak pada kelompok eksperimen diberikan arahan mengenai alur kegiatan bermain peran sedangkan kelompok kontrol diberikan arahan mengenai

kegiatan bercerita dengan buku bergambar. Ketika selesai diberi arahan, kelompok eksperimen memulai memainkan peran, sedangkan kelompok kontrol menyimak guru bercerita.

Kelompok eksperimen memainkan peran tema restoran yang terdiri atas koki, pelayan, kasir, tukang parkir, dan anggota keluarga (pengunjung). Bermain peran tema restoran ini dilaksanakan di aula yang berada di lantai 2 dengan mengubah tempat tersebut layaknya sebuah restoran serta menggunakan kostum sesuai peran masing-masing. Di dalam ruangan tersebut dibagi menjadi beberapa ruangan yaitu dapur, tempat makan pengunjung, kasir, dan di bagian luar dijadikan tempat parkir. Pengambilan nama restoran diambil berdasarkan nama yang paling sering didengar dan diketahui oleh anak-anak yaitu Crusty Crab dengan memberikan gambar Tuan Crab (salah satu tokoh kartun anak-anak) sebagai penanda pengenalan restoran tersebut kepada anak-anak. Bermain peran tema restoran ini dilaksanakan selanjutnya berada di restoran yang bermula dengan memarkirkan kendaraan kepada tukang parkir bagi pengunjung yang membawa kendaraan (memakai mobil-mobilan yang terbuat dari kardus yang didesain seperti mobil), memasuki restoran dengan disambut pelayan, setelah pelanggan duduk diberikan daftar menu oleh pelayan, pelanggan memilih menu kemudian pelayannya menuliskan pesanan, setelah selesai menuliskan menu pesanan pelanggan, pelayan memberikan nota pesanan tersebut kepada koki agar disediakan pesanan pelanggan, setelah koki selesai menyiapkannya, pelayan mengantarkan pesanan tersebut kepada pelanggan. Pelanggan usai menikmati pesanan hingga mereka membayarnya di kasir dengan menyampaikan nomor meja tempat mereka duduk

lalu kasir menghitung jumlah keseluruhan pesannya. Begitu selesai membayar, pelanggan pergi meninggalkan restoran dengan mengendarai kendaraan yang dibawa. Ketika semua usai bermain peran, guru memberikan stimulus dengan menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan dengan bercerita menggunakan cerita bergambar sesuai tema yang ada. Pada saat perlakuan ini yang lebih banyak melakukan kegiatan itu guru karena yang menceritakan dan anak-anak hanya mendengarkan cerita tersebut hingga selesai. Setelah itu guru menanyakan yang berkaitan dengan cerita yang telah dibacanya kepada anak-anak.

f) *Treatment* hari kedua

Pada *treatment* hari kedua ini dilaksanakan pada seminggu setelah *treatment* pertama, hal ini berdasarkan permintaan dari pihak sekolah agar saya bisa mempersiapkan medianya dengan baik dan *treatment* bisa terlaksana sesuai dengan harapan saya. Pelaksanaan ini dilaksanakan hari Kamis, 21 Maret 2019. Pembelajaran masih tetap tema kehidupanku dengan subtema kehidupan di kota. Berdasarkan kesepakatan yang dibuat antara saya dengan pihak sekolah, pada *treatment* kedua ini mengambil sub-subtema dokter gigi. Hal ini diambil berdasarkan kehidupan kota yang anak-anak pernah tau dan pihak sekolah juga sering mengadakan kunjungan dokter gigi ke sekolah.

Pelaksanaan *treatment* kelompok eksperimen dilakukan di 2 ruang kelas yang telah didesain seperti tempat praktek dokter gigi. Dua ruangan ini didesain untuk ruang dokter, resepsionis, dan apotek. Ruangan-ruangan tersebut didesain dengan

perlengkapan mainan yang mendukung serta obat-obatannya memakai permen yang ditaruh dikotak bekas obat maupun botolnya, untuk kostumnya pun disesuaikan dengan peran masing-masing. Pada kegiatan ini terdapat beberapa pemeran antara lain dokter gigi, resepsionis, apoteker, asisten dokter gigi, pasien dan keluarga pasien. Bermain peran ini dilakukan pada inti kegiatan pembelajaran dengan tahap awal dilakukan menyiapkan kostum serta memberikan arahan kepada anak-anak.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang tetap dilakukan di dalam kelas hanya saja bergantian tempatnya, yang sebelumnya di kelas B1 sekarang beralih ke B2 dikarenakan ruang kelas dipakai untuk kelompok eksperimen. Pelaksanaannya tetap dimulai dari kegiatan inti dengan menggunakan buku cerita bergambar.

g) *Treatment* hari ketiga

Kegiatan *treatment* hari ketiga dilaksanakan pada Kamis, 28 Maret 2019. Tema pembelajaran pada *treatment* ini masih tetap kehidupan dengan subtema kehidupan di kota. Pengambilan tema bermain peran sesuai usulan dari pihak sekolah yaitu mini market, untuk menyesuaikan dengan pengetahuan anak-anak jadi mini market yang dimaksud yaitu Indomaret. Meskipun tidak hanya berada di kehidupan kota saja, keputusan pengambilan tema ini agar anak-anak mengerti dengan cara memerankannya karena sudah terbiasa dengan kebiasaan yang telah mereka lakukan seperti halnya berbelanja di tempat tersebut.

Treatment kelompok eksperimen dilaksanakan di ruang kelas B2. Kegiatan ini dilakukan ketika kegiatan inti pembelajaran dengan dimulai dari persiapan kostum dan pemberian arahan dalam bermain peran. Pemeran dalam bermain

peran ini terdiri atas kasir, keluarga (sebagai pengunjung), dan pegawai indomaret lainnya. Anak-anak sudah mulai terbiasa dengan bermain peran jadi pada bermain peran ini anak-anak benar-benar seperti halnya memainkan perannya, bukan hanya sekedar membeli saja. Pemeran kasir juga melakukan hal layaknya kasir yang berada di Indomaret dengan melontarkan slogan khasnya yaitu “selamat datang di Indomaret selamat berbelanja”. Bukan hanya itu, ketika pengunjung hendak membayar, pemeran kasir tersebut juga menawarkan barang-barang yang lain yang mungkin pengunjung akan tertarik untuk membelinya.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan dengan cerita menggunakan buku bergambar. Kelompok tersebut hanya menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru berdasarkan atas apa yang telah diceritakan. Kegiatan ini dilakukan di ruang B6 karena bergantian tempatnya.

h) *Treatment* hari keempat

Pelaksanaan *treatment* pada hari keempat ini dilakukan dua minggu setelah pelaksanaan *treatment* hari ketiga yaitu 11 April 2019, hal ini dikarenakan pada tanggal 04 April 2019 pihak sekolah sedang ada kegiatan *field trip* jadi kegiatan belajar mengajar diliburkan. Kegiatan *treatment* yang keempat ini masih tetap dengan tema kehidupanku namun subtema sudah berganti dengan kehidupan di desa. Sehubungan dengan tanggal ini masuk pada minggu terakhir tema kehidupan, jadi tema bermain peran untuk kelompok eksperimen kali ini dibikin yang lebih dari sebelumnya yaitu dengan tema pasar.

Pada kegiatan ini dilakukan di halaman sekolah dikarenakan membutuhkan tempat yang luas dan agar terlihat seperti halnya pasar sesungguhnya. Kegiatan ini

diperankan oleh banyak peran diantaranya pedagang, pembeli, tukang parkir, pemasok dagangan, dan kuli panggul. Barang-barang yang dijual bervariasi, mulai dari pedagang sembako, tahu, tempe, ikan, dan lain-lain. Pembeli juga tidak hanya membeli satu barang melainkan banyak barang seperti halnya orang yang berbelanja di pasar.

Berbeda dengan kelompok kontrol yang melaksanakan kegiatan cerita bergambar di kelas B1 dengan tema yang sama yaitu kehidupan di desa hanya saja cerita yang dibacakan yaitu tentang nelayan. Kegiatan tersebut berjalan hingga cerita tersebut usai dan diberikan pertanyaan untuk mengetahui seberapa paham anak tentang cerita tersebut.

i) *Posttest* hari pertama

Posttest hari pertama dilakukan pada Senin, 15 April 2019 sama halnya dengan *pretest* yang dibantu dengan teman dan guru kelas dalam mengobservasi anak-anak. Pada kegiatan ini dilakukan di dua kelompok yaitu eksperimen (kelas B2 dan B3) yang telah diberikan perlakuan dengan bermain peran dan kontrol (kelas B1 dan B6) yang diberikan perlakuan dengan cerita menggunakan buku bergambar. *Posttest* dimulai dari awal kegiatan hingga akhir. Observer mengamati anak-anak dengan melihat rincian yang ada pada tabel kemudian menilai sesuai dengan kenyataan yang ada.

j) *Posttest* hari kedua

Pada *posttest* hari kedua dilaksanakan hari Selasa, 16 April 2019 sama seperti *posttest* hari pertama yaitu mengamati anak-anak dari awal kegiatan hingga akhir

yang berpacu pada lembar observasi. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas saja, dikarenakan teman ada kesibukan.

k) *Posttest* hari ketiga

Posttest ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 17 April 2019. Pelaksanaannya sama seperti *posttest* sebelum-sebelumnya. Mengamati anak-anak kelompok eksperimen maupun kontrol dari awal hingga akhir dengan memacu pada lembar observasi yang telah dibuat.

l) *Posttest* hari keempat

Pada *posttest* hari keempat ini dilaksanakan pada Kamis, 18 April 2019. *Posttest* dilaksanakan seperti sebelumnya dibantu dengan teman dan guru kelas dalam mengamati anak-anak yang menjadi subjek penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari awal hingga akhir pembelajaran.

3. Deskripsi Data

Hasil penelitian ini adalah hasil deskripsi data atau gambaran yang diperbolehkan untuk mendukung hasil penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil observasi terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Sunan Giri. Data skor untuk motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak disusun berdasarkan pedoman dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Semua data tersebut diolah dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2016* dan *SPSS 22 for windows*.

a. Deskripsi data motivasi belajar *pretest* dan *posttest*

Data hasil observasi pada motivasi belajar berupa data yang akan dideskripsikan dari data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok. Data *pretest* merupakan data hasil observasi pada motivasi belajar anak yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum *treatment*. Hasil observasi motivasi belajar pada kedua kelas disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi data observasi motivasi belajar anak berupa nilai minimum, maximum, rata-rata, standar deviasi *pretest* dan *posttest*

No	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
1	ARS	16	27	ARPT	19	16
2	ADKNN	17	25	ARL	18	16
3	NPP	18	26	MRS	19	18
4	MRP	17	27	GRMK	20	17
5	AHA	19	26	FAP	18	19
6	HCA	16	24	DAL	19	16
7	ANM	18	25	LSNM	19	18
8	RAJ	17	25	CS	18	17
9	MAFBG	18	24	MAKN	17	18
10	ANS	17	26	FRA	18	17
11	FN	19	25	AZAS	18	19
12	FFA	20	25	IAL	18	20
13	AMA	19	23	MR	17	19
14	ZNF	17	24	ADW	16	17
15	FS	19	25	DPS	20	19
16	IZA	18	28	RADP	18	18
17	HDN	22	26	EM	19	22
18	TAN	21	24	MKN	15	20
19	JMA	21	26	ZAH	17	21
20	KASA	20	27	MNAM	16	20
21	FZA	21	27	FAA	17	20
22	JAF	19	26	KR	18	19
23	AA	21	26	ASI	19	21
24	RFMP	20	25	MAA	16	20
25	HSS	20	28	ARK	20	20

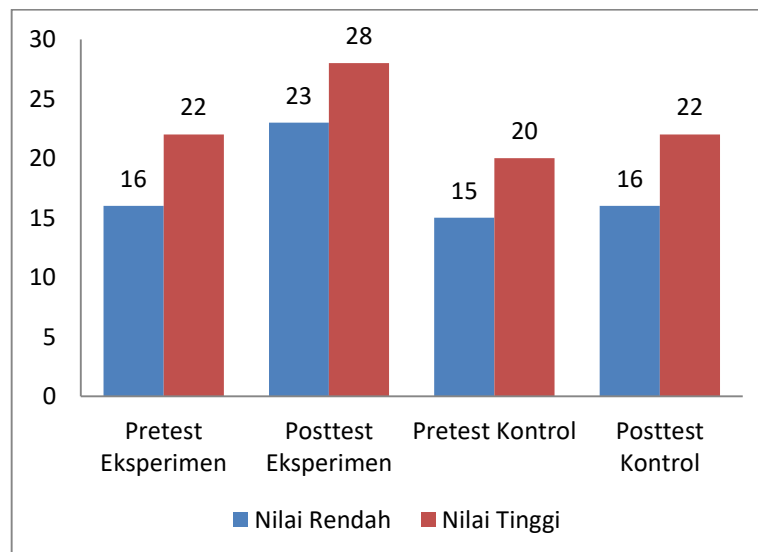
No	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
26	ADP	21	28	DFW	19	21
27	MKND	17	23	MFR	17	17
28	EKA	19	23	ZIM	16	19
29	MDRN	17	24	CCS	17	17
30	REP	18	23	DMT	17	18
Jumlah		562	761		535	559
Rata-rata		18.73333	25.36667		17.83333	18.63333
Nilai Rendah		16	23		15	16
Nilai Tinggi		22	28		20	22

Descriptives

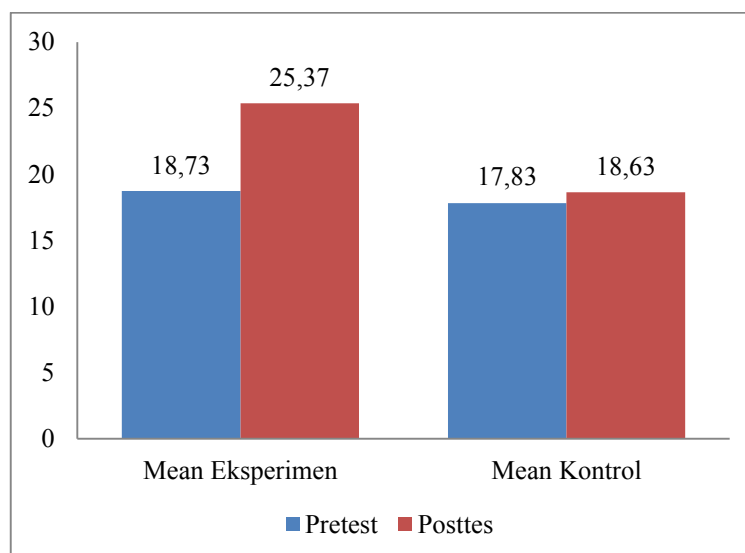
Motivasi Belajar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Pretest Eksperimen	30	18.73	1.680	.307
Posttest Eksperimen	30	25.37	1.520	.277
Pretest Kontrol	30	17.83	1.315	.240
Posttest Kontrol	30	18.63	1.650	.301
Total	120	20.14	3.411	.311

Grafik 1. Nilai Tertinggi dan Terendah Motivasi Belajar



Grafik 2. Nilai Mean Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol



Berdasarkan Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 18.73 sedangkan *posttest* meningkat menjadi 25.37. Pada kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* sebesar 17.83 dan *posttest* 18.63. Skor tertinggi yang diperoleh anak pada kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* sebesar 22 dan yang mendapatkan skor tertinggi sejumlah 1 anak, sedangkan skor terendah sebesar 16 dan yang mendapat skor terendah sebanyak 2 anak. Adapun skor tertinggi pada kelompok kontrol yaitu 20 dan yang mendapat skor tertinggi sebanyak 3 anak, sedangkan skor terendahnya 15 dan yang mendapat skor terendah sebanyak 1 anak. Setelah dilakukan *treatment* pertama, skor tertinggi *posttest* kelompok eksperimen yaitu 28 dan yang mendapat skor tertinggi sebanyak 3 anak, sedangkan skor terendah 23 dan yang mendapat skor terendah sebanyak 4 anak. Pada kelompok kontrol diperoleh skor tertinggi

posttest yaitu 22 dan yang memperoleh skor tertinggi sebanyak 1 anak, sedangkan skor terendah 16 dan yang mendapat skor terendah sebanyak 3 orang.

b. Deskripsi data kemampuan berbicara *pretest* dan *posttest*

Data hasil observasi kemampuan berbicara berupa data yang dideskripsikan terdiri atas data *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan data hasil observasi kemampuan berbicara yang dilakukan sebelum diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen maupun kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak di awal. *Posttest* dilakukan setelah *treatment* pada kelompok eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berbicara anak dengan menggunakan metode bermain peran untuk kelompok eksperimen serta metode bercerita dengan buku bergambar untuk kelompok kontrol. Hasil observasi kemampuan berbicara anak pada kedua kelompok disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi data observasi kemampuan berbicara anak berupa nilai minimum, maximum, rata-rata, standar deviasi *pretest* dan *posttest*

No	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
1	ARS	17	28	ARPT	16	23
2	ADKNN	19	26	ARL	16	20
3	NPP	19	25	MRS	18	20
4	MRP	20	23	GRMK	17	17
5	AHA	20	22	FAP	19	17
6	HCA	21	26	DAL	16	17
7	ANM	17	22	LSNM	18	17
8	RAJ	18	22	CS	17	15
9	MAFBG	20	24	MAKN	18	23
10	ANS	20	24	FRA	17	19
11	FN	22	25	AZAS	19	19

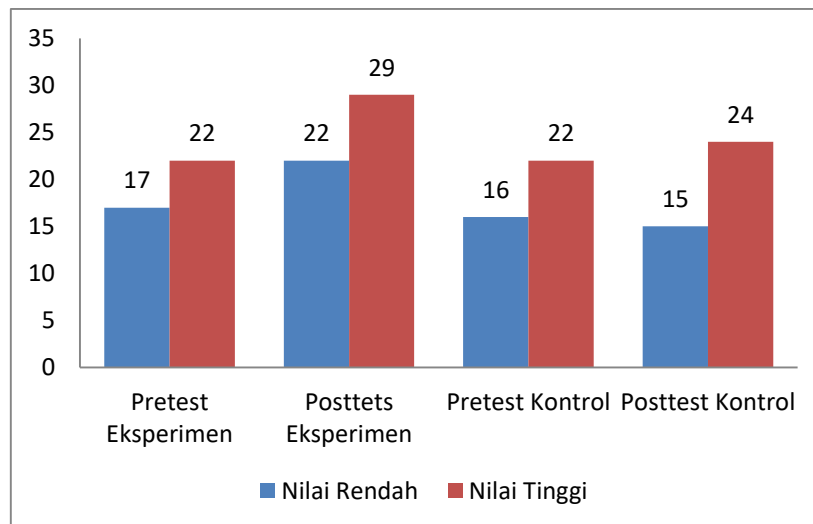
No	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	Pretest	Posttest	Nama	Pretest	Posttest
12	FFA	20	26	IAL	20	19
13	AMA	20	29	MR	19	16
14	ZNF	18	28	ADW	17	17
15	FS	18	27	DPS	19	17
16	IZA	19	25	RADP	18	24
17	HDN	22	26	EM	22	22
18	TAN	21	25	MKN	20	22
19	JMA	21	25	ZAH	21	17
20	KASA	21	26	MNAM	20	20
21	FZA	20	25	FAA	20	21
22	JAF	21	28	KR	19	19
23	AA	21	27	ASI	21	18
24	RFMP	18	25	MAA	20	20
25	HSS	19	28	ARK	20	18
26	ADP	19	27	DFW	21	18
27	MKND	18	23	MFR	17	19
28	EKA	19	24	ZIM	19	18
29	MDRN	21	24	CCS	17	16
30	REP	22	23	DMT	18	15
Jumlah		591	758		559	563
Mean		19.7	25.26667		18.63333	18.76667
Nilai Rendah		17	22		16	15
Nilai Tinggi		22	29		22	24

Descriptives

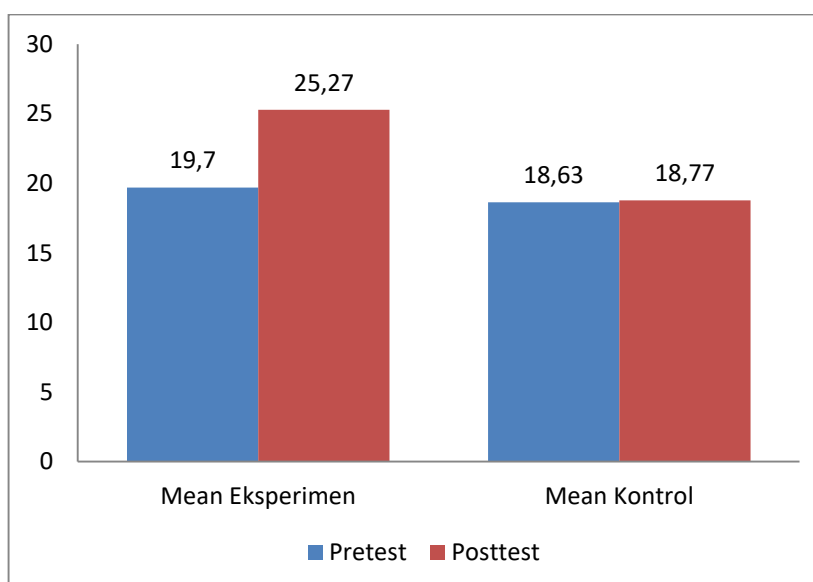
Kemampuan Berbicara

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
Pretest Eksperimen	30	19.70	1.442	.263
Posttest Eksperimen	30	25.27	1.946	.355
Pretest Kontrol	30	18.63	1.650	.301
Posttest Kontrol	30	18.77	2.373	.433
Total	120	20.59	3.314	.303

Grafik 3. Nilai Tertinggi dan Terrendah Kemampuan Berbicara



Grafik 4. Nilai Mean Kemampuan Berbicara



Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak pada *pretest* di kelompok eksperimen sebesar 19.70, sedangkan kelompok kontrol sebesar 18.63. Adapun setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata *posttest* pertama pada

kelompok eksperimen sebesar 25.27, sedangkan kelompok kontrol sebesar 18.77. Nilai tertinggi dan terendah pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu 22 dan 17, yang mendapat skor tertinggi sebanyak 3 dan 2 anak. Pada kelompok kontrol memiliki nilai yaitu sebesar 22 dan 16, anak yang mendapatkan skor tertinggi dan terendah sebanyak 1 dan 3. Nilai tertinggi dan terendah pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan mengalami perubahan yaitu 29 dan 22, sedangkan kelompok kontrol 24 dan 15.

4. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji normal atau tidaknya data. Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* maupun *posttest*. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS. Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H_0 : data awal dan data akhir berdistribusi normal

H_a : data awal dan data akhir tidak berdistribusi normal

Pengujian data normalitas menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ atau taraf kepercayaan 95%. Adapun kriteria uji normalitas antara lain, (1) Jika probabilitas lebih besar dari 0.05 H_0 diterima sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. (2) Jika probabilitas lebih kecil dari 0.05 maka H_a ditolak sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13. Uji Normalitas Motivasi Belajar *Shapiro-Wilk*

Motivasi Belajar	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.149	30	.088	.936	30	.070
Posttest Eksperimen	.129	30	.200 [*]	.936	30	.073
Pretest Kontrol	.150	30	.081	.941	30	.096
Posttest Kontrol	.139	30	.145	.948	30	.145

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. uji normalitas *pretest* motivasi belajar kelompok eksperimen pada tabel *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.070 yang berarti bahwa nilai Sig. $> \alpha$ ($0.070 > 0.05$) dan *posttest* sebesar 0.073 yang berarti nilai Sig. $> \alpha$ ($0.073 > 0.05$) yang berarti data pada kelompok eksperimen terdistribusi normal. Begitu juga pada kelompok kontrol data *pretest* pertama pada tabel *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.096 yang berarti bahwa nilai Sig. $> \alpha$ ($0.096 > 0.05$) dan data *posttest* sebesar 0.145 berarti Sig. $> \alpha$ ($0.145 > 0.05$), hal ini menunjukkan bahwa data *posttest* juga terdistribusi normal.

Berdasarkan paparan nilai signifikansi uji normalitas motivasi belajar baik kelompok eksperimen maupun kontrol pada saat *pretest* maupun *posttest* terdistribusi normal. Sehingga memenuhi syarat normalitas yang mengatakan bahwa data dikatakan normal apabila nilai Sig. > 0.05 .

Tabel 14. Uji Normalitas Kemampuan Berbicara *Shapiro-Wilk*

Kemampuan Berbicara	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.150	30	.085	.937	30	.075
Posttest Eksperimen	.121	30	.200*	.956	30	.243
Pretest Kontrol	.139	30	.145	.948	30	.145
Posttest Kontrol	.138	30	.148	.948	30	.145

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. uji normalitas *pretest* kemampuan berbicara kelompok eksperimen pada tabel *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.075 yang berarti bahwa nilai Sig. > α ($0.075 > 0.05$) dan *posttest* sebesar 0.243 yang berarti nilai Sig. > α ($0.243 > 0.05$) yang berarti data pada kelompok eksperimen terdistribusi normal. Begitu juga pada kelompok kontrol, data *pretest* pada tabel *Shapiro-Wilk* menunjukkan Sig. > α ($0.145 > 0.05$) dan data *posttest* sebesar Sig. > α ($0.145 > 0.05$) yang berarti juga terdistribusi normal.

Berdasarkan paparan nilai signifikansi uji normalitas kemampuan berbicara baik kelompok eksperimen maupun kontrol pada saat *pretest* maupun *posttest* yang pertama terdistribusi normal. Sehingga memenuhi syarat normalitas yang menyatakan bahwa data dikatakan normal apabila nilai Sig. > 0.05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dibuktikan dengan

menggunakan Uji Levene pada *Homogeneity of Variances*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi > taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0.05, dan jika nilai signifikansi < taraf signifikansi yang telah ditentukan, maka data dikatakan heterogen. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 15. Uji Homogenitas Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.149	3	116	.332

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Berbicara

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.359	3	116	.075

Berdasarkan tabel uji homogenitas motivasi belajar dan kemampuan berbicara, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar memiliki nilai signifikansi 0.332 yang berarti $\text{Sig.} > \alpha$ ($0.332 > 0.05$) dengan begitu matrik varian kovarian variabel motivasi belajar adalah homogen. Begitu juga data kemampuan berbicara anak memiliki nilai signifikansi sebesar 0.075 yang berarti nilai $\text{Sig.} > \alpha$ ($0.075 > 0.05$) dengan begitu dapat dinyatakan homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji ANOVA yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan dua mean dari dua distribusi data (distribusi data

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan). Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22. Adapun hipotesis uji ANOVA dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H₀: Tidak ada perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang mendapatkan peran menggunakan metode cerita bergambar.

H_a: Ada perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang menggunakan metode cerita bergambar.

Kriteria pengujian hipotesis ini yaitu jika nilai Sig. < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Namun, jika nilai Sig. > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapaun hasil uji ANOVA dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 16. Uji ANOVA Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara

Descriptives

Motivasi Belajar

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean	
					Lower Bound	Upper Bound
Pretest Eksperimen	30	18.73	1.680	.307	18.11	19.36
Posttest Eksperimen	30	25.37	1.520	.277	24.80	25.93
Pretest Kontrol	30	17.83	1.315	.240	17.34	18.32
Posttest Kontrol	30	18.63	1.650	.301	18.02	19.25
Total	120	20.14	3.411	.311	19.53	20.76

ANOVA

Motivasi Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1106.625	3	368.875	153.938	.000
Within Groups	277.967	116	2.396		
Total	1384.592	119			

Motivasi Belajar

Scheffe^a

Motivasi Belajar	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Pretest Kontrol	30	17.83	
Posttest Kontrol	30	18.63	
Pretest Eksperimen	30	18.73	
Posttest Eksperimen	30		25.37
Sig.		.173	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 30.000.

Descriptives

Kemampuan Berbicara

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean	
					Lower Bound	Upper Bound
Pretest Eksperimen	30	19.70	1.442	.263	19.16	20.24
Posttest Eksperimen	30	25.27	1.946	.355	24.54	25.99
Pretest Kontrol	30	18.63	1.650	.301	18.02	19.25
Posttest Kontrol	30	18.77	2.373	.433	17.88	19.65
Total	120	20.59	3.314	.303	19.99	21.19

ANOVA

Kemampuan Berbicara

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	894.492	3	298.164	83.847	.000
Within Groups	412.500	116	3.556		
Total	1306.992	119			

Kemampuan Berbicara

Scheffe^a

Kemampuan Berbicara	N	Subset for alpha = 0.05	
		1	2
Pretest Kontrol	30	18.63	
Posttest Kontrol	30	18.77	
Pretest Eksperimen	30	19.70	
Posttest Eksperimen	30		25.27
Sig.		.193	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 30.000.

Berdasarkan pemaparan hasil uji ANOVA di atas dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat *pretest* maupun *posttest*. Hal ini dikarenakan hasil nilai Sig < 0.05 (0.000 < 0.05) dengan F motivasi belajar sebesar 153.938 dan F kemampuan berbicara sebesar 83.847. Adanya perbedaan ini dibuktikan dengan hasil rata-rata *pretest* maupun *posttest* (*mean*). Pada motivasi belajar nilai rata-rata (*mean*) *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sama. Begitu juga nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol sama dengan *posttest* kelompok kontrol, sedangkan *posttest* kelompok eksperimen jauh berbeda memiliki nilai rata-rata paling tinggi di antara lainnya. Adapun nilai signifikansi *pretest* kelompok eksperimen, *pretest* kelompok kontrol, dan *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 0.173, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelompok eksperimen memiliki nilai 1.000 dimana nilai

tersebut jauh lebih tinggi dibanding nilai signifikansi ketiga kelompok tersebut (*pretest* eksperimen, *pretest* kontrol, dan *posttest* kontrol).

Pada kemampuan berbicara terlihat bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* eksperimen dengan kontrol sama, begitu juga *pretest* kelompok kontrol dengan *posttest* kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata yang sama, sedangkan nilai rata-rata *posttest* eksperimen berbeda, memiliki nilai rata-rata lebih tinggi di antara lainnya. Nilai signifikansi *pretest* kelompok eksperimen, *pretest* kontrol, dan *posttest* kontrol memiliki nilai yang sama yaitu sebesar 0.193, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelompok eksperimen jauh lebih tinggi yaitu sebesar 1.000, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan kemampuan berbicara pada kelas eksperimen maupun kontrol.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Bermain Peran Berdasarkan Perbedaan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengaruh Bermain Peran Berdasarkan Perbedaan Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan peserta didik terlebih pada motivasi belajar. Bermain peran digunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan motivasi belajar anak agar dapat menyelesaikan kegiatan tepat waktu, anak menjadi semangat dengan meminta mengulang kegiatan pembelajaran, mengerjakan kegiatan sesuai dengan yang diperintah oleh gurunya, mampu menyelesaikan masalah dengan tidak putus asa saat

mendapatkan kesulitan, tidak terburu-buru dalam menyelesaikan kegiatan, berinisiatif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, mampu berkreasi, dan mengikuti semua kegiatan pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran yaitu melalui metode bermain peran. Hal ini didukung oleh pendapat dari Levine dan Munsch (2014: 408) yang menjelaskan bahwa bermain peran dapat mengikutsertakan imajinasi anak ketika memainkan peran, dengan begitu anak tidak merasa tertekan ketika memainkannya. Metode permainan peran sebagai cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai (Joma, et. al. 2016). Menurut Mohaddeseh Yaghoti and Abdollah Baradarn (2016), bahwa menggunakan bermain peran dapat membantu para guru untuk meningkatkan motivasi pelajar karena dengan begitu pelajar menjadi termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bermain peran dilakukan secara bersama-sama dan berurutan sesuai dengan alur cerita yang diperankan sehingga diperlukan adanya motivasi belajar yang baik agar permainan dapat berjalan sesuai dengan skenario (Wahyudi & Suardiman, 2013: 118). Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran ini dapat menstimulasi anak ketika memainkan sebuah cerita yang diperankan dengan daya khayal dan ketertarikan masing-masing, maka akan memacu anak termotivasi dalam belajar untuk memerankan dengan menyenangkan tanpa adanya kecanggungan atau ketertekanan, sehingga skenario

dapat diperankan dengan baik dan berjalan lancar (Indrawati, 2013: 19). Adanya perbedaan motivasi belajar anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terlepas dari adanya proses kegiatan belajar mengajar yang dilalui oleh anak.

Pada kegiatan bermain peran, anak menjadi termotivasi dalam belajar, menjadi semangat mengikuti kegiatan belajar. Ketika menata properti yang akan digunakan dalam bermain peran, anak-anak sudah bersemangat membantu menata dan menyelesaikannya dengan baik tanpa disuruh atau dimintai tolong. Begitu juga pada waktu bermain peran dilaksanakan, anak dengan mudah dan antusias sekali dalam memainkan perannya. Ketika ada seorang temannya kesulitan untuk berperan, mereka langsung saling membantu agar peran tersebut tetap berjalan dengan lancar. Bahkan banyak yang tidak sabar dalam menunggu giliran memainkan peran karena mereka sangat termotivasi dan antusias dalam bermain peran ini. Setelah anak diajak untuk belajar dengan bermain peran, maka motivasi belajar anak akan muncul dengan sendirinya.

Berbeda dengan metode cerita menggunakan buku bergambar, hanya dapat berinteraksi antara guru dan siswa saja. Anak lebih merasa jenuh dengan cerita itu, mengakibatkan tidak adanya motivasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan uraian ini dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar anak terlihat dari nilai rata-rata perbedaan antara kelas eksperimen dengan kontrol, sehingga metode bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun.

b. Pengaruh Bermain Peran Berdasarkan Perbedaan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak salah satunya yaitu kemampuan berbicara. Memberikan metode pembelajaran yang tepat kepada anak, akan membantu memberikan stimulasi atau rangsangan pada perkembangan anak sesuai dengan hal-hal yang akan dikembangkan. Salah satu metode yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Bermain peran akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, dimana anak dapat berbicara dengan jelas dan sesuai konteks, mengucapkan vokal dengan jelas dan tepat sesuai konteks ketika berbicara, memilih kata yang tepat dan variatif sesuai dengan konteks, menyusun kalimat dengan tepat dan efektif saat berbicara, mampu menjawab pertanyaan guru tanpa bantuan, mampu berbicara tanpa jeda, berekspresi sesuai dengan yang dibicarakan, mampu bernalar ketika mengungkapkan ide ataupun pendapatnya.

Melalui bermain peran, anak menjadi antusias, aktif, dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga anak menjadi tidak tertekan atau terbebani. Dalam kegiatan ini anak memerankan tokoh yang akan diperankan kemudian melakukan pembicaraan dengan pemeran lain, dalam hal ini akan mengajarkan anak berbicara secara jelas, tepat, dan lancar saat berinteraksi dengan pemeran lainnya dan mengajarkan anak bagaimana bahasa yang digunakan oleh tokoh yang sedang diperankan di dunia sebenarnya (Putri, dkk., 2018: 177). Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbahasa terutama berbicara, dimana pada saat bermain peran anak akan berbicara layaknya

karakter atau orang yang diperankan sehingga anak dapat mengucapkan dialog yang pernah didengar ketika memerankan (Madyawati, 2016: 158). Sejalan dengan itu Amri (2017: 106) mengatakan bahwa melalui kegiatan bermain peran anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosa kata serta berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia.

Selain itu, Pudjaningsih (2013: 83), menyatakan bahwa standar perkembangan dasar dan indikator bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu standar perkembangannya yang pertama adalah anak dapat berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca dan menulis dengan perkembangan dasar yaitu anak dapat mendengar dan membedakan bunyi suara, kata, dan kalimat sederhana, dimana salah satu indikatornya yaitu menirukan kembali bunyi. Kedua, anak dapat berkomunikasi atau berbicara lancar dengan lafal yang benar dengan salah satu indikatornya adalah menyebutkan nama diri, orang tua, jenis kelamin, tanggal dan bulan kelahirannya, dan alamat rumah dengan lengkap serta anak berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri. Amri (2017: 106) juga berpendapat bahwa bermain peran anak dilatih untuk mengungkapkan ide, harapan, dan keinginan mereka sesuai imajinasi dengan batasan cerita atau peran yang diberikan. Metode bermain peran juga memberikan suasana baru bagi anak didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bermain tanpa terbebani oleh tugas perkembangannya.

Bermain peran pada saat *treatment* di kelas eksperimen, anak-anak diberikan perannya masing-masing kemudian dijelaskan mengenai peran yang akan dilakukan, mendemonstrasikan alurnya, setelah itu menyepakati secara bersama kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Masing-masing anak diberikan tugas untuk memerankan tokoh yang akan diperankan. Ketika ada yang tidak mengerti dengan instruksinya, anak langsung menanyakan kepada guru dan ada pula yang membantu menjelaskan kepada temannya yang tidak mengerti. Setelah semua memahami alurnya, anak-anak bersiap memakai perlengkapan yang dikenakan dan menempati posisi masing-masing.

Permainan berlangsung dan anak-anak mulai memerankan perannya masing-masing. Mereka melakukan sesuai dengan apa yang mereka ketahui berdasarkan di sekitarnya. Percakapan dalam bermain peran muncul dengan sendirinya tanpa adanya patokan dalam intruksi dalam artian dengan adanya bermain peran ini anak menjadi berani dalam berbicara atau mengungkapkan perasaannya. Hingga sampai bermain peran itu selesai, anak-anak masih tetap mengingat apa saja yang telah mereka lakukan dan membahasnya dengan sendirinya bersama teman-temannya tanpa disuruh. Berbeda halnya dengan kelas kontrol yang menggunakan metode bercerita dengan buku bergambar. Metode tersebut hanya terjadi komunikasi dua satu arah antara guru dengan peserta didik yang mengakibatkan kurangnya antusias anak dalam mengungkapkan perasaan atau ide, menanyakan sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan cerita bergambar, berekspresi, serta berbicara dengan lancar sesuai topik cerita yang dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu pengaruh bermain peran dapat dilihat dari kemampuan berbicara antara

anak yang diberikan perlakuan bermain peran dengan cerita bergambar. Hal ini terbukti dengan adanya perbedaan nilai rerata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

2. Pengaruh Bermain Peran Berdasarkan Perbedaan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Menerapkan bermain peran untuk anak usia 5-6 tahun memiliki perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak. Hal ini didukung oleh Tykylainen & Laakso (2010) bahwa bermain peran merupakan tantangan bagi pemainnya, karena adanya peraturan untuk menjadikan pemain berimajinasi dan memperagakan gerakan baru dengan sangat jelas. Metode bermain peran dapat memberikan pembelajaran dan secara tidak langsung dapat memotivasi anak dalam belajar (Howez & Cruzz, 2009: 34). Bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar anak yang memainkan peran, sehingga kemampuan berbicara anak juga meningkat, karena kesuksesan bermain peran tergantung pada motivasi serta kemampuan berbicara anak agar dapat memerankan dengan sebaik mungkin (Pirjo, 2001: 211). Hal ini juga membuktikan teori dari Seefeldt dan Wasik (2008: 178) menjelaskan bahwa anak usia lima tahun memiliki motivasi yang sangat tinggi, dalam usia ini mudah sekali untuk meningkatkan motivasi belajarnya sehingga dapat mempengaruhi dalam berbagai aspek perkembangannya salah satunya yaitu kemampuan berbicara anak. Pada saat bermain peran, masing-masing anak menjalankan tugasnya berdasarkan perannya.

Adanya perbedaan terhadap motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak juga dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak di kelompok eksperimen pada saat *posttest*. Adapun hal yang menjadi perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yaitu anak-anak diajak melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan berurutan yang membuat anak menjadi termotivasi dalam melakukan kegiatan bermain peran sesuai skenario, dengan begitu kemampuan berbicara dalam memainkan peran berjalan dengan lancar sesuai perencanaan awal. Oleh karena itu, diberikannya bermain peran secara sering maka motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak akan mengalami perbedaan dari sebelum diberikan perlakuan. Sehingga hal ini menjawab pernyataan dari sosialisasi konteks yang memberi anak-anak keterampilan menguasai emosi dengan cara memberikan kesempatan kepada mereka secara simbolis untuk menciptakan kemudian memodifikasi peristiwa emosional yang sangat menggembirakan serta menegosiasikan peraturan dan kesepakatan arah bermain dengan pasangan sosial (Lindsey, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui bermain peran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diupayakan dengan cermat dan teliti, bagaimanapun juga masih memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain:

1. Susah mencocokkan antara metode bermain peran dengan tema pembelajaran yang ada, hal ini dikarenakan bermain peran tidak dapat diterapkan pada semua tema, tetapi hanya tema-tema tertentu saja.

2. Karakteristik anak yang cenderung mudah bosan juga dapat mengakibatkan bermain peran tidak dapat diterapkan secara terus-menerus.