

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN KANTIN SEKOLAH  
TERHADAP BUDAYA ANTRE DAN KETERAMPILAN BERBICARA  
ANAK DI TK PERTIWI 2 DUKUHWALUH**



**TESIS**  
Disusun dan Diajukan Kepada Pascasarjana  
Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Megister Pendidikan  
(M.Pd.)

**FITRIA CIPTA HADI TUNGGAL DEWI**  
**234120700014**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN  
ZUHRI PURWOKERTO  
2026**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126 Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553  
Website : [www.pps.unsaizu.ac.id](http://www.pps.unsaizu.ac.id) Email : [pps@unsaizu.ac.id](mailto:pps@unsaizu.ac.id)

**PENGESAHAN**

Nomor 172 Tahun 2026

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto mengesahkan Tesis mahasiswa:

Nama : Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi  
NIM : 234120700014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah Terhadap Budaya Antre Dan Keterampilan Berbicara Anak Di Tk Pertiwi 2 Dukuwaluh

Telah disidangkan pada tanggal **15 Januari 2026** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **#N/A** oleh Sidang Dewan Penguji Tesis.

Purwokerto, 15 Januari 2026  
Direktur,



**Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag.**  
NIP. 19680816 199403 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
PASCASARJANA

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 33126 Telp. : 0281-633624, 628250, Fax : 0281-636333  
Website : www.pps.uinwatu.ac.id Email : pps@uinwatu.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Nama : Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi  
NIM : 234120700014  
Program Studi : MPIAUD  
Judul Tesis : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

No	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	<b>Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag.</b> NIP. 19680816 199403 1 004 Ketua Sidang/ Penguji		15/1/2026
2	<b>Dr. Heru Kurniawan, M.A.</b> NIP. 19810322 200501 1 002 Sekretaris/ Penguji		15/1/2026
3	<b>Dr. Hj. Henie Kurniawati, S.Psi., M.A.</b> NIP. 19790530 200701 2 019 Pembimbing/ Penguji		15-1-26
4	<b>Dr. Toifur, M.S.I</b> NIP. 19721217 200312 1 001 Penguji Utama		15-1-26
5	<b>Dr. Ellen Prima, M.A.</b> NIP. 19890316201503 2 003 Penguji Utama		15-1-26

Purwokerto, 15 Januari 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi

**Dr. Heru Kurniawan, M.A.**

NIP. 19810322 200501 1 002

## NOTA DINAS PEMBIMBING

HAL : Pengajuan Ujian Tesis

Kepada Yth.  
Direktur  
Pascasarjana  
UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin  
Zuhri Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan koreksi, serta perbaikan- perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya sampaikan naskah mahasiswa:

Nama : Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi  
NIM : 234120700014  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Tesis : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

dengan ini mohon agar tesis mahasiswa tersebut di atas dapat disidangkan dalam ujian tesis.

Demikian nota dinas ini disampaikan. Atas perhatian bapak, kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Purwokerto, Januari 2026  
Pembimbing



**Dr. Hj. Henie Kurniawati, S. Psi., M.A.**  
NIP. 2030057903

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul: “Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah Terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh” seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun pada bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Purwokerto, 5 Januari 2026  
Hormat saya,



Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN KANTIN SEKOLAH  
TERHADAP BUDAYA ANTRE DAN KETERAMPILAN BERBICARA  
ANAK DI TK PERTIWI 2 DUKUHWALUH**

Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi

234120700014

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan nilai sosial dan keterampilan komunikasi anak sejak usia dini melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman langsung. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan model *one group pretest–posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 22 anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi budaya antre dan keterampilan berbicara yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, perhitungan *effect size* (Cohen's d), serta uji korelasi Pearson dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran kantin sekolah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap budaya antre anak usia dini. Rata-rata skor budaya antre meningkat dari 17,00 (SD = 2,619) pada pengukuran awal menjadi 30,50 (SD = 5,171) pada pengukuran akhir. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan nilai *effect size* Cohen's d sebesar 2,254 yang termasuk dalam kategori sangat besar. Pada variabel keterampilan berbicara, rata-rata skor meningkat dari 17,36 (SD = 2,718) menjadi 30,00 (SD = 4,598). Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan nilai *effect size* Cohen's d sebesar 2,640 yang tergolong sangat besar. Selain itu, hasil uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara budaya antre dan keterampilan berbicara dengan koefisien korelasi  $r = 0,499$  dan nilai signifikansi 0,018 ( $p < 0,05$ ).

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini. Metode ini berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan dalam praktik pendidikan anak usia dini.

**Kata kunci:** bermain peran, kantin sekolah, budaya antre, keterampilan berbicara, anak usia dini.

**THE EFFECT OF THE SCHOOL CANTEEN ROLE-PLAYING METHOD  
ON QUEUEING CULTURE AND SPEAKING SKILLS OF CHILDREN AT  
TK PERTIWI 2 DUKUHWALUH**

Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi

234120700014

**ABSTRACT**

This study aims to analyze the effect of the school canteen role-playing method on queueing culture and speaking skills in early childhood. The study is based on the importance of developing social values and communication skills in young children through contextual learning activities that involve direct experience. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design with a one-group pretest–posttest model. The participants consisted of 22 children aged 5–6 years in Group B at TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh, selected through purposive sampling. Data were collected using observation sheets for queueing culture and speaking skills that had been tested for validity and reliability. Data analysis included descriptive statistics, normality testing, paired sample *t-tests*, effect size calculation (Cohen’s *d*), and Pearson correlation analysis using SPSS software.

The results indicate that the implementation of the school canteen role-playing method had a statistically significant effect on children’s queueing culture. The mean score increased from 17.00 (SD = 2.619) in the pretest to 30.50 (SD = 5.171) in the posttest, with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ) and a Cohen’s *d* effect size of 2.254, categorized as a very large effect. Similarly, speaking skills showed a significant improvement, with the mean score increasing from 17.36 (SD = 2.718) to 30.00 (SD = 4.598), a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), and a Cohen’s *d* effect size of 2.640, also classified as a very large effect. Pearson correlation analysis further revealed a positive and significant relationship between queueing culture and speaking skills ( $r = 0.499$ ,  $p = 0.018$ ).

Based on these findings, it can be concluded that the school canteen role-playing method has a significant effect on improving queueing culture and speaking skills in early childhood and may serve as an alternative contextual learning strategy in early childhood education.

**Keywords:** role-playing, school canteen, queueing culture, speaking skills, early childhood.

## TRANSLITERASI

Transliterasi adalah tata sistem penulisan kata-kata bahasa asing (Arab) dalam bahasa Indonesia yang digunakan oleh penulis dalam tesis. Pedoman transliterasi didasarkan pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	T	te
ث	ša	s	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	je
ح	ḥ	h{	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	zal	z	ze (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ص	Ṣad	s{	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	d{	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa'	t{	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa'	z{	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	'el
م	Mim	m	'em
ن	Nun	n	'en
و	Waw	w	w
ه	ha'	h	ha
ء	Hamzah	'	apostrof
ي	ya'	y	ye

2. Konsonan Rangkap karena *Syadd* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	'iddah

3. *Ta' Marbūṭ} ah* di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	ditulis	<i>h}ikmah</i>
جزية	ditulis	<i>jizyah</i>

b. Bila diikuti dengan kata sandang “*at*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	ditulis	<i>Kara&gt;mah al-aulya&gt;'</i>
----------------	---------	----------------------------------

c. Bila *ta' marbūṭ} ah* hidup atau dengan harakat, *fathah* atau *kasrah* atau *d'ammah* ditulis dengan *t*

زكاة الفطر	ditulis	<i>Zaka&gt;t al-fit}r</i>
------------	---------	---------------------------

4. Vokal Pendek

-----	Fathah	ditulis	a
-----	Kasrah	ditulis	i
-----	Dammah	ditulis	u

5. Vokal Panjang

Fathah + alif جاهلية	ditulis	<i>a&gt; ja&gt;hiliyah</i>
Fathah + ya' mati تانس	ditulis	<i>a&gt; tansa&gt;</i>
Kasrah + ya' mati كريم	ditulis	<i>ī karīm</i>
Dammah + wāwu mati فروض	ditulis	<i>ū furūd}</i>

## 6. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati بينكم	ditulis	ai <i>bainakum</i>
Fathah + wawu mati قول	Ditulis	au <i>qaul</i>

## 7. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

## 8. Kata Sandang Alif+Lam

### a. Bila diikuti huruf *Qomarriyah*

القرآن	ditulis	<i>al-Qura&gt;n</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiya&gt;s</i>

### b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf 1 (el)-nya

السماء	ditulis	<i>as-Sama&gt;</i>
الشمس	ditulis	<i>asy-Syams</i>

## 9. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Z/awi&gt; al-furūd}</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl al-Sunnah</i>

## MOTTO

**“Setelah Kesulitan pasti ada kemudahan”  
(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)**



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Berkat doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan lancar. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis mempersembahkan karya tulis sederhana ini kepada kedua orang tua tercinta, almarhum bapak Nur Rahman Abdul Hamid dan ibu Arsiyah, yang telah membesarkan, mendidik, dan mendoakan penulis dengan penuh kasih sayang. Semoga segala pengorbanan dan doa yang diberikan menjadi amal jariyah yang senantiasa mengalir pahalanya. Serta nenek tercinta, nenek Ratisem, yang selalu memberikan doa, perhatian, dan kasih sayang yang tulus kepada penulis sejak kecil hingga saat ini. Semoga segala pengorbanan dan doa yang diberikan menjadi amal jariyah yang senantiasa mengalir pahalanya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Ālamīn, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh” dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan dalam membangun kehidupan yang berlandaskan ilmu pengetahuan, keimanan, dan akhlak mulia.

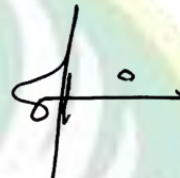
Penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Mohammad Roqib, M.Ag., Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Attabik, M.Ag., Wakil Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Heru Kurniawan, M.A., Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta seluruh dosen Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, atas ilmu dan bimbingan yang diberikan selama masa studi.
5. Dr. Hj. Henie Kurniawati, S. Psi., M.A., selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan arahan dan masukan dengan penuh kesabaran.
6. Kepala TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh beserta seluruh guru dan peserta didik yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian.
7. Orang tua dan keluarga penulis, atas doa dan dukungan yang senantiasa diberikan.

8. Rekan-rekan seperjuangan dan sahabat penulis, atas kebersamaan dan dukungan selama proses penyusunan tesis.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penerapan metode bermain peran di lingkungan sekolah.

Purwokerto, 5 Januari 2026



Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PENGESAHAN DIREKTUR .....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
TRANSLITERASI.....	viii
MOTTO.....	xii
PERSEMBAHAN.....	xiii
KATA PENGANTAR .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xvi
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR GAMBAR .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat Penelitian .....	14
E. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI .....	17
A. Deskripsi Konseptual.....	17
1. Bermain Peran .....	17
a. Definisi Bermain Peran.....	17
b. Manfaat Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran .....	18
c. Jenis Bermain Peran dan Tahapan Pelaksanaannya .....	19
d. Bermain Peran dalam Perspektif Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini .....	20

e. Teori Social Learning Bandura dalam Bermain Peran Kantin Sekolah .....	21
f. Bermain Peran Kantin Sekolah sebagai Model Sosial yang Relevan .....	23
g. Implikasi Teoretis terhadap Budaya Antre Anak .....	24
2. Budaya Antre .....	25
a. Definisi Budaya Antre .....	25
b. Pentingnya Budaya Antre dalam Pendidikan Anak .....	26
c. Aspek-aspek Budaya Antre .....	27
3. Keterampilan Berbicara pada Anak .....	28
a. Definisi Keterampilan Berbicara pada Anak .....	28
b. Tahapan Perkembangan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini .....	29
4. Pengertian Anak Usia Dini .....	30
B. Telaah Pustaka/ Penelitian Relelevan .....	31
C. Kerangka Berfikir .....	34
D. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Paradigma, Pendekatan Penelitian dan Desain Eksperimen .....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel .....	39
D. Rancangan Perlakuan .....	41
E. Validitas Rancangan Penelitian .....	44
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Instrumen Penelitian .....	51
H. Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	63
1. Gambaran Umum TK Pertiwi 2 Dukuwaluh .....	63
2. Visi dan Misi TK Pertiwi 2 Dukuwaluh .....	64

3. Struktur Organisasi TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh .....	64
4. Kondisi Peserta Didik TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh .....	65
B. Deskripsi Data .....	66
1. Distribusi Frekuensi Budaya Antre.....	66
2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara .....	69
C. Uji Persyaratan Analisis .....	72
D. Pengujian Hipotesis .....	74
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
1. Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre.....	80
2. Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Keterampilan Berbicara .....	82
3. Hubungan antara Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara .....	85
4. Analisis Kendala dan Solusi dalam Penerapan Metode Bermain Peran Kantin Sekolah.....	86
F. Keterbatasan Penelitian .....	89
BAB V KESIMPULAN .....	90
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	95
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Diagram Representasi Desain One Group Pretest–Posttest.....	43
Tabel 2	Jadwal Prosedur Tindakan per Sesi .....	48
Tabel 3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Budaya Antre .....	54
Tabel 4	Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berbicara .....	55
Tabel 5	Uji Validitas Budaya Antre.....	57
Tabel 6	Uji Validitas Keterampilan Berbicara .....	58
Tabel 7	Derajat Reliabilitas Instrumen .....	60
Tabel 8	Hasil Uji Coba/ Nilai Koefisien Reliabilitas Instrumen Variabel Budaya Antre .....	60
Tabel 9	Hasil Uji Coba/ Nilai Koefisien Reliabilitas Instrumen Variabel Keterampilan Berbicara .....	60
Tabel 10	Distribusi Frekuensi Kategori Budaya Antre Pretest dan Posttest.....	66
Tabel 11	Statistik Deskriptif Skor Budaya Antre Pretest dan Posttest .....	67
Tabel 12	Distribusi Frekuensi Kategori Keterampilan Berbicara Pretest dan Posttest .....	69
Tabel 13	Statistik Deskriptif Skor Keterampilan Berbicara Pretest dan Posttest .	70
Tabel 14	Hasil Uji Normalitas Data Budaya Antre .....	72
Tabel 15	Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Berbicara .....	73
Tabel 16	Hasil Uji Paired Sample t-Test Budaya Antre .....	75
Tabel 17	Perhitungan Effect Size Budaya Antre .....	75
Tabel 18	Hasil Uji Paired Sample t-Test Keterampilan Berbicara.....	77
Tabel 19	Perhitungan Effect Size Keterampilan Berbicara .....	78
Tabel 20	Hasil Uji Korelasi Pearson antara Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Berpikir .....	34
----------	-------------------------	----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental sebagai pembentukan karakter serta keterampilan dasar anak, termasuk dalam aspek sosial dan komunikasi. Salah satu kebiasaan penting yang perlu dibangun sedari dini adalah budaya antre, yang mencerminkan kedisiplinan, kesabaran, serta penghormatan terhadap hak orang lain. Selain itu, keterampilan berbicara juga menjadi aspek krusial dalam perkembangan anak, karena berkaitan dengan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

Secara teoretis, budaya antre dianggap sebagai bagian dari pendidikan karakter yang dapat diajarkan melalui pendekatan berbasis pengalaman (Hidayati, 2021). (Widiastuti, 2024) juga menekankan bahwa budaya antre dalam konteks pendidikan sekolah sangat bergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada peran guru dalam menerapkan metode bermain peran (Nugroho, 2025), tanpa melihat secara mendalam bagaimana simulasi lingkungan nyata, seperti kantin sekolah, dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap perkembangan anak.

Budaya antre merupakan salah satu bentuk perilaku sosial yang merefleksikan kedisiplinan, kesabaran, keadilan, serta penghormatan terhadap hak orang lain. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pembiasaan budaya antre tidak cukup diajarkan secara verbal atau instruksional, tetapi perlu diinternalisasikan melalui pengalaman nyata yang bermakna bagi anak. Salah satu konteks yang paling representatif untuk tujuan tersebut adalah kantin sekolah.

Kantin sekolah memiliki karakteristik unik sebagai replika mini dari interaksi ekonomi dan sosial dalam kehidupan nyata, di mana anak berperan sebagai individu yang memiliki kebutuhan, pilihan, dan kepentingan personal,

sekaligus harus tunduk pada aturan sosial bersama. Dalam situasi kantin, anak secara alami dihadapkan pada kondisi harus menunggu giliran, menghormati hak orang lain, mengelola keinginan, serta berkomunikasi secara fungsional untuk memperoleh layanan. Dengan demikian, antre di kantin bukan sekadar rutinitas yang diperintah oleh guru, melainkan prasyarat sosial yang inheren dalam sistem interaksi tersebut (Sari, 2020; Hidayati, 2021).

Berbeda dengan aktivitas antre masuk kelas atau baris sebelum pembelajaran yang bersifat instruksional dan simbolik, antre di kantin bersifat fungsional dan konsekuensial. Anak yang tidak mengantre akan mengalami konsekuensi sosial langsung, seperti teguran teman, tertundanya pelayanan, atau konflik sosial ringan. Kondisi ini menjadikan kantin sebagai ruang belajar sosial yang autentik, sebagaimana ditegaskan oleh teori pembelajaran kontekstual dan eksperiensial yang menyatakan bahwa nilai-nilai sosial lebih efektif dipelajari melalui situasi yang menyerupai kehidupan nyata (Kolb, 1984; Berk, 2018).

Selain itu, kantin sekolah juga memfasilitasi integrasi antara budaya antre dan keterampilan berbicara. Proses transaksi sederhana di kantin—seperti menyebutkan pilihan makanan, bertanya harga, atau menanggapi penjual—menuntut anak untuk menggunakan bahasa lisan secara kontekstual dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang menuntut komunikasi fungsional secara alami dapat meningkatkan keberanian berbicara, kejelasan artikulasi, serta kemampuan anak dalam mengekspresikan keinginan dan pendapat (Hamzah et al., 2023; Daulay & Khadijah, 2023).

Dengan demikian, kantin sekolah tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai laboratorium sosial yang efektif untuk pembentukan karakter dan keterampilan komunikasi anak usia dini. Pemanfaatan kantin sebagai media bermain peran memungkinkan anak mengalami langsung nilai-nilai antre, keadilan sosial, dan komunikasi interpersonal dalam satu rangkaian aktivitas yang terpadu. Oleh karena itu, menjadikan kantin sekolah sebagai konteks utama dalam pembelajaran budaya

antre dinilai lebih relevan dan bermakna dibandingkan dengan pendekatan antre yang bersifat formal, seremonial, dan minim keterlibatan emosional anak.

Namun, dalam praktiknya, banyak anak usia dini yang belum memahami konsep antrean dengan baik. Studi (Setiawan, 2022) menunjukkan bahwa rendahnya budaya antre di kalangan anak-anak disebabkan oleh kurangnya pengalaman nyata dalam situasi yang mengharuskan mereka untuk antre. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara teori yang menyatakan bahwa budaya antre dapat diajarkan melalui pendidikan formal, dengan kenyataan bahwa banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkannya.

Masalah yang diamati di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak kecil terus berjuang untuk mematuhi budaya antrean dan mengartikulasikan pikiran atau tuntutan mereka secara verbal dalam konteks sosial. Hasil observasi awal di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh menunjukkan bahwa dari 22 anak kelompok B, hanya 7 anak (32%) yang mampu mengantre dengan baik, sedangkan 12 anak (55%) mengalami kendala dalam komunikasi verbal aktif, khususnya dalam mengekspresikan preferensi atau mengikuti protokol giliran. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak memerlukan metode pembelajaran yang lebih konkret dan kontekstual untuk mengenali dan menerapkan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran harus bersifat tidak hanya teoritis tetapi juga kontekstual untuk mengatasi hambatan ini. Bermain peran membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Strategi ini memberi anak-anak lingkungan sosial yang nyata untuk menginternalisasi norma-norma sosial dan melatih keterampilan berbahasa dalam situasi yang bermakna.

Anak-anak kecil sering menghadapi kesulitan dalam keterampilan adaptasi budaya dan Bahasa (Tripathi & Azamoza, 2024). Kesulitan juga berasal dari infrastruktur pendidikan yang tidak memadai, termasuk fasilitas atau lingkungan belajar yang buruk yang menghambat pelaksanaan kegiatan antrean yang terorganisir, seperti yang ditunjukkan di banyak negara berkembang (Mahanta & Saikia, 2024). Variasi budaya memengaruhi penerimaan dan pemahaman anak-anak tentang antrean, karena norma-norma sosial yang berlaku dalam

konteks keluarga atau komunal mereka dapat bervariasi (Daniju-Jegede & Fowowe, 2024; Kőrös & Benkő, 2022). Kesenjangan ras dan etnis dalam pendidikan, bersama dengan persiapan guru yang tidak memadai dalam membina lingkungan kelas yang inklusif, dapat memperparah perbedaan ini (Aylward, et al., 2022).

Salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam penerapan antre menurut (Sukardi, 2020) dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif untuk anak usia dini. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan ialah dengan permainan peran, yang memungkinkan anak-anak untuk memahami dan mengalami situasi sosial secara langsung. Pemanfaatan bermain peran dalam lingkungan bimbingan kelompok meningkatkan pertumbuhan pribadi, pengambilan keputusan, dan pemilihan profesi, yang menggarisbawahi kemampuan adaptasinya dalam lingkungan pendidikan (Habsy, et al., 2024).

Bermain peran sesuai dengan teori pembelajaran eksperiensial, khususnya siklus pembelajaran Kolb, dengan menawarkan kerangka kerja sistematis yang memungkinkan empat tahap pembelajaran: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksplorasi aktif. Penyelarasan ini terlihat dalam berbagai lingkungan pendidikan, karena bermain peran memberikan pengalaman nyata yang melibatkan peserta didik secara aktif, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dalam skenario yang realistis. Dalam pendidikan keperawatan, bermain peran memfasilitasi transisi asisten pascasarjana menjadi pendidik dengan meniru kesulitan dunia nyata, sehingga meningkatkan kesiapan dan pemahaman mereka melalui pembelajaran eksperiensial (Eisenberg, et al., 2024). Dalam pendidikan matematika, bermain peran dapat mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman nyata, memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten dan merenungkan proses pembelajaran mereka (Nurcahyandi & Purwaningrum, 2022).

Tahap observasi reflektif sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk menilai pengalaman mereka secara kritis, mendorong peningkatan pemahaman dan keterlibatan emosional, sebagaimana dibuktikan dalam

program ko-kurikuler daring di mana peserta didik merenungkan pengalaman mereka untuk mengubah perilaku dan strategi (Choi, et al., 2022). Konseptualisasi abstrak terjadi, di mana peserta didik merumuskan teori atau model yang berasal dari refleksi mereka, sebuah proses yang penting untuk konstruksi kegiatan pendidikan dan kurikulum yang efisien (Kemouss, et al., 2023).

Pada akhirnya, eksperimen aktif memotivasi peserta didik untuk memanfaatkan pengetahuan yang baru diperoleh di berbagai konteks, mengevaluasi hipotesis mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka, yang merupakan elemen penting dalam pengaturan pembelajaran konvensional dan digital (Jones-Roberts & Bechtold, 2024; Rahmi, 2024). Bermain peran, dengan memfasilitasi tahap-tahap ini, mendorong keterlibatan dan pemahaman sekaligus mendorong pengembangan keterampilan kritis dan kreatif yang penting untuk kesulitan di masa mendatang (Rahmi, 2024).

Pendekatan ini menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis sejak usia muda. Terutama saat masih menginjak usia dini atau berada pada Taman Kanak-kanak untuk meningkatkan keterampilan seperti komunikasi, empati, dan kerja sama tim (Párraga, et al., 2024). Bermain peran dalam proses desain menumbuhkan empati dengan memungkinkan peserta untuk membayangkan diri mereka sendiri dalam keadaan orang lain, aspek penting dari desain yang berpusat pada pengguna (Eren, 2022).

Tahap-tahap pelaksanaan bermain peran sering kali mencakup perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi, seperti yang diilustrasikan dalam model penelitian tindakan kelas (Dewil, et al., 2023). Meskipun memiliki kelebihan, masalah yang dihadapi termasuk perlunya pelatihan guru khusus dan manajemen waktu yang efektif harus dihadapi untuk menjamin keberhasilan implementasi (Párraga, et al., 2024). Singkatnya, bermain peran adalah instrumen pedagogis yang serbaguna dan inklusif yang membekali siswa untuk tantangan dunia nyata dengan meningkatkan kompetensi akademis dan pribadi. Bermain peran tidak hanya membantu anak dalam memahami aturan sosial

seperti antre, tetapi juga meningkatkan keterampilan berbicara mereka (Sari, 2022).

Banyak penelitian sebelumnya yang menguatkan kemanjuran strategi peran. (Párraga, et al., 2024) dan (Black, et al., 2022) menegaskan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman, yang dicontohkan dengan permainan peran di kafetaria, dapat meningkatkan empati, tanggung jawab, dan keterampilan dalam negosiasi dan kerja sama sosial. Strategi ini dipandang lebih baik daripada pendekatan abstrak tanpa keterlibatan langsung, karena memungkinkan anak muda memahami akibat tindakan mereka dalam konteks sosial yang teratur namun autentik.

Selain itu, bermain peran merupakan instrumen pengajaran efektif yang dapat meningkatkan kemampuan verbal dan disposisi sosial anak secara signifikan dengan melibatkan mereka dalam skenario yang realistis. Penelitian (Hamzah, et al., 2023) menunjukkan bahwa aktivitas bermain peran memfasilitasi perkembangan bahasa dengan mendorong keterlibatan aktif dan kontak sosial, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan ekspresi anak dalam komunikasi verbal. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam pendidikan anak usia dini, memfasilitasi pengembangan kemampuan sosial-emosional, empati, dan pemahaman norma sosial melalui dramatisasi skenario sosial (Daulay & Khadijah, 2023). Bermain peran telah terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak prasekolah, menawarkan pengalaman belajar berharga yang menumbuhkan pertumbuhan sosial, emosional, dan kognitif mereka (Darsan, 2024). Tidak kalah penting, bermain peran meningkatkan keterampilan komunikasi dengan teman sebaya, yang sangat penting untuk interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak, terutama di lingkungan sekolah besar (Han, 2024).

Strategi bermain peran untuk meningkatkan kemampuan verbal membantu pengembangan karakter dengan memungkinkan anak-anak muda untuk mengeksplorasi banyak peran, sehingga membantu mereka membedakan antara perilaku positif dan negatif (Novalina, et al., 2024). Studi menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara secara substansial,

seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes yang meningkat dalam evaluasi kompetensi bahasa (Tshering, 2022). Selain itu, bermain peran meningkatkan kemampuan interaksi sosial, memungkinkan anak-anak muda untuk menyapa, berbicara, dan terlibat dalam percakapan dengan lebih mahir (Sulistiyani et al., 2023). Memasukkan bermain peran ke dalam kurikulum sekolah meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi sekaligus mendorong pengembangan kecerdasan sosial dan emosional anak secara menyeluruh (Mamonto & Mokodenseho, 2022).

Namun, dalam praktiknya, banyak anak mengalami hambatan dalam berbicara, terutama dalam lingkungan sekolah. Gangguan bicara pada anak-anak, terutama dalam lingkungan pendidikan, menimbulkan kekhawatiran yang cukup besar karena dampaknya terhadap komunikasi, pembelajaran, dan interaksi sosial. Insiden kelainan suara pada anak usia sekolah di AS didokumentasikan sebesar 6,7%, dengan prevalensi seumur hidup sebesar 12%, yang sering dikaitkan dengan lesi pita suara jinak dan berbagai penyakit, termasuk penyakit pernapasan dan gangguan neurologis (Fujiki & Thibeault, 2024). Sebuah penelitian di Korea Selatan mengungkapkan bahwa sekitar 44,6% anak sekolah dasar awal menunjukkan masalah bicara atau bahasa, dengan keterlambatan bahasa terjadi lebih sering daripada keterlambatan bicara (Lee & Choi, 2024).

Gangguan Bahasa Perkembangan (DLD), yang memengaruhi 7-13% anak-anak, memperburuk kesulitan perolehan bahasa, sehingga memengaruhi kemampuan bersosialisasi dan prestasi akademik (Montgomery & Gillam, 2024). Klasifikasi masalah bicara, bahasa, dan komunikasi telah berkembang, dan mengakui hal ini sebagai spektrum kondisi yang dikategorikan dalam kebutuhan bicara, bahasa, dan komunikasi (SLCN), yang secara signifikan terkait dengan tantangan sosial, emosional, dan akademis (Smurzyńska, 2022).

Keterlambatan bicara pada anak, khususnya di taman kanak-kanak Indonesia, merupakan masalah yang perlu diperhatikan, karena termasuk salah satu kelainan perkembangan yang paling umum terjadi. Prevalensi

keterlambatan bicara pada anak di Indonesia diperkirakan berkisar antara 5% hingga 10% (Habsad, et al., 2024; Nugraha & Sinaga, 2023). Sindrom ini ditandai dengan keterlambatan dalam perolehan kemampuan verbal, yang seringkali berada di bawah tingkat perkembangan yang normal untuk usia anak (Irchamna, et al., 2024).

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan bicara meliputi masalah neurologis, predisposisi genetik, pengaruh lingkungan, dan kondisi komorbiditas, seperti cerebral palsy, yang secara nyata memengaruhi perkembangan bicara karena kesulitan kontrol motorik terkait (Irchamna, et al., 2024; Nugraha & Sinaga, 2023). Di taman kanak-kanak, pendidik sangat penting dalam mengenali dan membantu anak-anak dengan kebutuhan bicara, bahasa, dan komunikasi (SBBI) melalui teknik observasi dan intervensi, termasuk pemodelan bunyi bicara yang akurat, mendongeng, dan bernyanyi (Hapsari, 2023; Ayunda, 2024). Tidak adanya instrumen evaluasi resmi di Indonesia mengakibatkan ketergantungan pada observasi guru untuk mendeteksi SBBI (Hapsari, 2023).

Selain itu, kurangnya kesempatan bagi anak untuk berbicara dalam situasi yang nyata (Kusnadi, 2024) dan penggunaan perangkat yang tidak terkontrol oleh orang tua telah diakui sebagai faktor penyebab keterlambatan bicara, karena membatasi keterlibatan anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka, yang sangat penting untuk perkembangan bahasa (Arsanti, et al., 2023). Intervensi yang direkomendasikan untuk mengatasi keterlambatan ini meliputi terapi wicara, stimulasi komunikatif, dan situasi keluarga dan sosial yang mendukung (Irchamna, et al., 2024; Amaliyah & Frety, 2023).

Lebih jauh, program edukasi yang ditujukan kepada orang tua dan pendidik, seperti yang dilakukan di Desa Panusupan, menggarisbawahi pentingnya memahami etiologi dan pencegahan keterlambatan bicara, dengan menggunakan teknik seperti terapi bicara yang dilengkapi dengan video edukasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa (Arsanti, et al., 2023). Penanganan kesulitan bicara di taman kanak-kanak Indonesia memerlukan strategi

multidimensi yang mencakup deteksi dini, intervensi yang disesuaikan, dan dukungan ekstensif dari pendidik dan keluarga.

Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan keterampilan berbicara dengan realitas di lapangan, di mana interaksi tersebut belum cukup difasilitasi dengan baik dalam metode pembelajaran konvensional. Namun, pada praktik di lapangan, kedua aspek ini masih menjadi tantangan bagi peserta didik di Taman Kanak-Kanak (TK), termasuk di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini secara terpisah. Misalnya, penelitian (Rachmawati, 2025) berfokus pada strategi pembelajaran bermain dalam meningkatkan budaya antre, sementara penelitian (Halimah, 2021) lebih menyoroti pengaruh teknik permainan terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial atau berbicara anak, sebagian besar studi tersebut dilakukan dalam konteks bermain peran umum tanpa mempertimbangkan simulasi lingkungan nyata seperti kantin sekolah. Selain itu, belum banyak kajian yang secara bersamaan menguji pengaruh metode ini terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara sebagai dua aspek yang saling berkaitan dalam konteks pendidikan karakter anak usia dini. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam literatur yang ingin diisi melalui penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengkaji pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

Pendidikan berbasis simulasi telah terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi, kepuasan, dan kepercayaan diri pada mahasiswa keperawatan, yang menggambarkan kemanjurannya dalam membina lingkungan belajar yang aman dan menarik yang meniru skenario dunia nyata (Jallad, 2024). Pemanfaatan model simulasi sosial dalam pengajaran bahasa Inggris telah secara efektif

meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis, sebagaimana dibuktikan oleh sebuah penelitian yang melibatkan siswa kelas tujuh di Kota Bengkulu (Bakri & Riyanto, 2024). Simulasi diakui sebagai metode pedagogis yang mengintegrasikan pengetahuan teoritis dengan aplikasi praktis, mempersiapkan peserta didik untuk skenario dunia nyata (Moraguez, 2024), dan telah digunakan untuk meningkatkan kompetensi budaya dan mendorong wacana kritis dalam pendidikan pekerjaan sosial (Clary et al., 2022).

Metode simulasi ini khususnya relevan dalam pendidikan anak usia dini jika disesuaikan dengan lingkungan sosial yang familiar, seperti kafetaria sekolah. Kafetaria dianggap sebagai lingkungan belajar yang asli dan penting, tempat anak-anak dapat memanfaatkan kemampuan mengantre dan berkomunikasi dalam situasi yang sebenarnya namun terorganisasi. Simulasi kafetaria sekolah berfungsi sebagai media bermain peran yang melaluinya siswa memahami norma-norma sosial, seperti menunggu giliran, sekaligus mengasah keterampilan komunikasi verbal mereka dalam pertukaran interpersonal yang relevan dan penting. Hal ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya dan sejalan dengan paradigma pembelajaran berdasarkan pengalaman, yang menggarisbawahi pentingnya partisipasi aktif dalam mengembangkan perilaku dan kompetensi sosial-komunikatif.

Studi ini memiliki urgensi intelektual dan praktis yang cukup besar. Studi ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan yang ada dalam literatur yang selama ini membedakan pemeriksaan budaya antrean dari kemampuan berbicara, meskipun keduanya saling terkait erat dalam konteks pengembangan karakter dan komunikasi selama masa bayi. Strategi bermain peran dalam simulasi lingkungan dunia nyata, seperti kantin sekolah, hampir tidak dibahas, meskipun potensinya yang signifikan untuk secara bersamaan mengintegrasikan pembelajaran nilai-nilai sosial dan verbal. Akibatnya, temuan studi ini diantisipasi untuk meningkatkan teori pembelajaran berbasis permainan, khususnya mengenai pendidikan karakter dan komunikasi anak-anak.

Hasil studi ini dapat menawarkan panduan praktis bagi para pendidik dan praktisi PAUD dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih kontekstual dan lengkap. Penerapan permainan peran kantin sekolah menumbuhkan disiplin dalam antrean dan menyediakan lingkungan yang autentik bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berbicara mereka melalui interaksi sosial yang bermakna. Oleh karena itu, jika strategi ini menunjukkan kemanjuran, integrasinya ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini dapat berfungsi sebagai solusi definitif untuk kekurangan pendekatan tradisional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fathoni, 2025) yang menggarisbawahi bahwa penggunaan permainan dalam pendidikan karakter berpengaruh positif terhadap perkembangan nilai-nilai dasar dan bakat anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan dalam penelitian ini tidak terletak pada rendahnya budaya antre atau keterampilan berbicara anak secara umum, melainkan pada aspek-aspek spesifik yang bersifat mikro dan kontekstual. Permasalahan utama yang muncul di lingkungan pembelajaran anak usia dini, khususnya di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh, berkaitan dengan rendahnya kemampuan regulasi diri (*self-regulation*) anak saat menunggu giliran serta keterbatasan kosakata situasional yang digunakan anak dalam interaksi sosial sehari-hari.

Pertama, banyak anak usia dini belum menunjukkan kemampuan *self-regulation* yang memadai ketika berada dalam situasi menunggu giliran, seperti saat berada di kantin sekolah. *Self-regulation* mencakup kemampuan anak untuk mengendalikan dorongan, menunda keinginan, mengelola emosi, serta mematuhi aturan sosial secara mandiri tanpa pengawasan langsung dari guru (Blair & Raver, 2015). Rendahnya regulasi diri tampak dari perilaku anak yang sering menyela antrean, tidak sabar menunggu, serta sulit menerima giliran teman lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum sepenuhnya menginternalisasi norma sosial antre sebagai kesadaran diri, melainkan masih bergantung pada instruksi dan kontrol eksternal dari orang dewasa.

Padahal, kemampuan menunggu giliran merupakan salah satu indikator penting perkembangan *self-regulation* pada anak usia dini yang berhubungan erat dengan kesiapan sosial dan akademik di jenjang pendidikan selanjutnya (McClelland et al., 2018). Ketika anak tidak memiliki pengalaman konkret yang menuntut pengendalian diri secara nyata, pembelajaran tentang antrre cenderung bersifat simbolik dan tidak berkelanjutan.

Kedua, permasalahan lain yang teridentifikasi adalah keterbatasan kosakata situasional, yaitu kosakata fungsional yang digunakan anak dalam konteks sosial tertentu, seperti meminta, menolak secara sopan, menyebutkan pilihan, atau menanggapi orang lain dalam interaksi jual beli sederhana di kantin. Banyak anak masih kesulitan mengungkapkan keinginan secara verbal dan cenderung menggunakan isyarat nonverbal, diam, atau berebut, yang pada akhirnya memicu pelanggaran antrean dan konflik sosial kecil.

Kosakata situasional merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa pragmatik anak, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara tepat sesuai konteks sosial (Owens, 2020). Keterbatasan kosakata dalam situasi nyata menyebabkan anak kurang mampu mengekspresikan diri, mengatur perilaku, dan bernegosiasi secara verbal, sehingga berdampak langsung pada perilaku sosialnya, termasuk dalam praktik antrre (Hoff, 2019).

Dengan demikian, permasalahan yang dihadapi bukan semata-mata rendahnya budaya antrre dan keterampilan berbicara secara umum, melainkan belum optimalnya integrasi antara regulasi diri dan kemampuan berbahasa situasional dalam konteks sosial nyata. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berbasis pengalaman langsung, seperti metode bermain peran kantin sekolah, yang memungkinkan anak melatih pengendalian diri sekaligus memperkaya kosakata situasional melalui interaksi sosial yang autentik.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Batasan yang akan diterapkan dalam penelitian ini akan diarahkan secara khusus pada penerapan metode bermain peran kantin sekolah di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Penelitian yang dilakukan akan membatasi analisis pada dua variabel utama, yaitu budaya antre dan keterampilan berbicara anak. Penelitian akan dilakukan selama satu semester, dengan melibatkan anak-anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada tahap perkembangan anak yang sudah mulai memahami konsep sosial dan komunikasi (Berk, 2018). Serta Intervensi metode bermain peran dilakukan selama 2 minggu dengan frekuensi 3 kali per minggu, masing-masing berdurasi  $\pm$  45 menit per sesi.”

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh?
- b. Bagaimana pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap keterampilan berbicara anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh?
- c. Apakah terdapat hubungan antara peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara anak setelah implementasi metode bermain peran kantin sekolah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengungkapkan pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.
2. Mengungkapkan pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap ketrampilan berbicara anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

3. Menilai hubungan antara peningkatan budaya antre dan ketrampilan berbicara anak setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

###### **a. Pengembangan Teori Pendidikan**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dengan mengkaji pengaruh metode bermain peran, penelitian ini dapat memperkuat argumen tentang pentingnya metode aktif dalam pembelajaran.

###### **b. Pengetahuan tentang Keterampilan Sosial**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana aktivitas bermain peran dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, seperti budaya antre dan keterampilan berbicara, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan anak.

###### **c. Penerapan Teori Konstruktivisme**

Penelitian ini dapat menguji dan memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung. Dengan menunjukkan efektivitas metode bermain peran, penelitian ini dapat memberikan bukti empiris tentang penerapan teori ini dalam pendidikan.

###### **d. Dasar untuk Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang mengeksplorasi lebih jauh tentang pengaruh metode bermain peran dalam konteks pendidikan yang berbeda atau pada kelompok usia yang berbeda, sehingga memperluas cakupan ilmu pendidikan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Pendidik Anak Usia Dini**

Penelitian yang dilakukan bisa memberikan panduan praktis bagi guru di TK Pertwi 2 Dukuhwaluh dan lembaga pendidikan lainnya mengenai cara

mengimplementasikan metode bermain peran secara efektif untuk meningkatkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak. Penelitian ini dapat mendorong pengembangan program pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang tidak hanya fokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak.

b. Bagi Orang tua

Hasil penelitian dapat digunakan untuk melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak, dengan memberikan informasi tentang bagaimana mereka dapat mendukung perkembangan keterampilan antre dan berbicara di rumah melalui metode bermain peran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait dalam merumuskan kebijakan pendidikan di tingkat daerah, guna memperkuat implementasi metode aktif dalam kurikulum pendidikan untuk anak usia dini.

## **E. Sistematika Penulisan**

Dalam rangka untuk memfasilitasi proses penulisan tesis dengan lebih efisien, penulis telah merumuskan suatu sistematika penulisan yang terstruktur dan sistematis sebagai berikut:

BAB I berjudul Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah yang menguraikan kondisi empiris dan urgensi penelitian, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis, serta sistematika penulisan tesis.

BAB II berjudul Landasan Teori yang membahas kajian teoretis sebagai dasar pemikiran penelitian. Bab ini menguraikan konsep budaya antre yang meliputi pengertian budaya antre, indikator budaya antre, serta pentingnya budaya antre dalam pendidikan anak usia dini. Selanjutnya dibahas keterampilan berbicara pada anak usia dini yang mencakup pengertian keterampilan berbicara, indikator keterampilan berbicara, serta tahapan perkembangan keterampilan berbicara

anak. Bab ini juga membahas metode bermain peran kantin sekolah yang meliputi pengertian metode bermain peran, tujuan dan langkah-langkah pelaksanaannya, serta manfaat metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, Bab II memuat kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. BAB III berjudul Metode Penelitian yang menjelaskan rancangan penelitian yang digunakan. Bab ini meliputi paradigma dan pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, tempat dan waktu penelitian, sumber data, rancangan perlakuan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data.

BAB IV berjudul Temuan Penelitian dan Pembahasan yang menyajikan hasil penelitian dan pembahasan secara komprehensif. Bab ini memuat deskripsi hasil uji instrumen, deskripsi budaya antre dan keterampilan berbicara anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh setelah diterapkan metode bermain peran kantin sekolah, analisis pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak, serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

BAB V berjudul Simpulan dan Saran yang berisi Simpulan serta Saran.

Pada bagian akhir tesis berisi Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Definisi Konseptual**

##### **1. Bermain Peran**

###### **a. Definisi Bermain Peran**

Bermain peran adalah pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk berperan dalam skenario simulasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Teknik ini digunakan secara luas di berbagai domain, mulai dari pendidikan kesehatan hingga bahasa, karena secara efektif menghubungkan teori dan praktik melalui pengalaman langsung. (Alizadeh dan Khatibi, 2020) menegaskan bahwa bermain peran menawarkan kesempatan bagi anak-anak untuk menyelidiki emosi dan konsep dalam konteks sosial yang aman. Teknik dalam pendidikan anak usia dini ini dianggap bermanfaat untuk menghasilkan imajinasi, meningkatkan interaksi, dan mendorong pemahaman nilai-nilai sosial (Ningtyas & Amrillah, 2024).

Strategi ini terutama bertujuan untuk menumbuhkan kompetensi sosial dan emosional siswa, di samping komponen kognitif. Bermain peran membantu anak-anak dalam memahami berbagai skenario sosial dan menumbuhkan pengembangan empati dan komunikasi yang mahir (Trudeau & Shephard, 2020). (Habsy, et al., 2024) menyoroti bahwa bimbingan kelompok memfasilitasi pemecahan masalah dengan meningkatkan pemahaman interpersonal. Metode yang sebanding digunakan dalam pendidikan agama, di mana permainan peran meningkatkan interaktivitas dan kesenangan dalam proses pembelajaran, sehingga membantu asimilasi cita-cita spiritual dan moral (Sihotang & Yulianingsih, 2024).

Keunggulan metode ini terbukti dalam pemerolehan bahasa, karena simulasi peran menumbuhkan keterampilan komunikatif dalam situasi yang dinamis (Pires, 2021; Petrovska, 2022). (Martins dan Miyabara,

2023) menegaskan bahwa permainan peran dalam pendidikan kesehatan mental menumbuhkan empati pada siswa melalui kontak pasien yang disimulasikan. Metodologi ini meningkatkan keterampilan hidup yang penting, termasuk komunikasi, kolaborasi, dan pengambilan keputusan (Junaidah, 2022; Ishak, 2024; Haswar et al., 2022). Metode permainan peran dapat berfungsi sebagai instrumen pengajaran yang ampuh untuk menyampaikan norma-norma sosial, seperti etika mengantre dan prinsip-prinsip komunikasi yang efektif, melalui pengalaman yang menarik dan bermakna.

b. Manfaat Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran

Teknik bermain peran telah menunjukkan banyak keuntungan dalam perkembangan pendidikan anak-anak. Keuntungan utamanya adalah peningkatan kemampuan komunikasi. Anak-anak yang terlibat dalam permainan peran menunjukkan peningkatan kemampuan interaksi verbal dan sosial dengan teman sebaya (Alizadeh & Khatibi, 2020). Mereka memperoleh kemampuan untuk mengartikulasikan pikiran dan emosi dengan lebih jelas dan efektif. Strategi ini juga meningkatkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, mendengarkan secara aktif, dan empati, yang sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini (Mamonto & Mokodenseho, 2022).

Keuntungan lainnya adalah peningkatan nilai dan norma sosial. Bermain peran memungkinkan anak-anak untuk memahami pentingnya giliran dan mematuhi keadaan sosial tertentu, termasuk praktik etiket antri. Strategi ini meningkatkan motivasi, mendorong keterlibatan aktif, dan mendorong ekspresi dan kolaborasi siswa dalam pengajaran sosial dan linguistik (Junaidah, 2022; Purwanto & Azizah, 2024). Pendekatan ini bermanfaat dalam pendidikan agama dan etika karena menyampaikan nilai-nilai dengan cara yang menarik dan interaktif (Wulandari et al., 2023; Sihotang & Yulianingsih, 2024).

Selain dimensi sosial, bermain peran juga menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis. Praktik ini memberi anak-anak kesempatan untuk menyelidiki beragam orang dan situasi, sehingga meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah mereka (Trudeau & Shephard, 2020). Strategi ini telah terbukti meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap soal cerita dalam matematika (Zakia et al., 2024). Dalam bidang rekayasa pengetahuan dan Bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (ESL), bermain peran meningkatkan kemampuan wawancara dan berdebat sekaligus meningkatkan retensi kosakata dan kemahiran berbicara (Kobriniskii, 2022; Hamzayevna, 2020). Akibatnya, pendekatan ini dapat beradaptasi dan efisien di berbagai lingkungan pendidikan.

c. Jenis Bermain Peran dan Tahapan Pelaksanaannya

Bermain peran adalah instrumen pengajaran yang dinamis dan adaptif yang dapat disesuaikan dalam berbagai format untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu. Bermain peran mencakup jenis rekreasi, terapi, dan pendidikan, yang semuanya dirancang untuk menumbuhkan empati, refleksi diri, dan pengalaman belajar yang mendalam (Bowman, et al., 2025). Dalam pendidikan formal, bermain peran dikategorikan menjadi bermain peran rekreasi, RPG pendidikan mandiri, RPG dalam pendidikan, dan RPG pendidikan, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tujuan pedagogis yang berbeda (Westborg, 2023).

Pelaksanaan teknik bermain peran biasanya mengikuti fase-fase metodis yang mirip dengan model inovasi pendidikan, termasuk investigasi, pemasangan program, implementasi awal, implementasi penuh, inovasi berkelanjutan, dan keberlanjutan (Bohanon, et al., 2020). Dalam pendidikan anak usia dini, tahapan-tahapan ini disesuaikan dengan pendekatan tema, di mana para pendidik memfasilitasi situasi, menawarkan contoh, dan mengawasi perkembangan aktivitas untuk memastikan pemahaman dan partisipasi aktif anak-anak (Fajriani, et al., 2024). Praktik bimbingan kelompok mencakup perencanaan,

implementasi, observasi, dan refleksi, yang memfasilitasi perkembangan sosial dan emosional serta eksplorasi karier (Habsy et al., 2024; Dewi et al., 2023).

Selain sekadar teknik didaktik, permainan peran digunakan dalam proses desain untuk menumbuhkan empati pengguna melalui pendekatan eksperiensial (Eren, 2022). Praktik ini telah menunjukkan kemandirian dalam menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis, sekaligus meningkatkan komunikasi dan kolaborasi di antara peserta (Párraga, et al., 2024). Meskipun demikian, masalah seperti perlunya pelatihan pendidik dan keterbatasan waktu tetap menjadi perhatian. Akibatnya, rencana implementasi yang dikembangkan dengan baik dan integrasi sumber daya digital sangat disarankan untuk meningkatkan kemandirian pendekatan ini di banyak lingkungan Pendidikan.

d. Bermain Peran dalam Perspektif Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang sangat relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, khususnya anak kelompok B TK (usia 5–6 tahun). Pada tahap perkembangan ini, anak berada pada fase praoperasional akhir menurut Piaget, di mana kemampuan simbolik, imajinasi, dan peniruan perilaku sosial berkembang pesat. Anak belajar tidak hanya melalui instruksi verbal, tetapi terutama melalui pengamatan, peniruan, dan pengalaman langsung dalam konteks sosial yang bermakna (Berk, 2018).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain peran berfungsi sebagai media untuk menjembatani perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Melalui bermain peran, anak dapat mempraktikkan peran sosial tertentu, memahami aturan yang menyertainya, serta menyesuaikan perilaku sesuai dengan tuntutan lingkungan sosial. Aktivitas ini sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak kelompok B yang mulai mampu memahami aturan sederhana, mengendalikan impuls secara bertahap, serta berinteraksi secara lebih terstruktur dengan teman sebaya.

e. Teori *Social Learning* Bandura dalam Bermain Peran Kantin Sekolah

Untuk memperkuat landasan teoretis metode bermain peran, khususnya dalam pembentukan budaya antrre, penelitian ini mengacu pada Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura menegaskan bahwa perilaku individu tidak hanya dibentuk melalui penguatan langsung (*reinforcement*), tetapi terutama melalui proses observasi dan imitasi terhadap model sosial yang ada di lingkungan sekitarnya (Bandura, 1977; 1986). Dalam konteks anak usia dini, proses belajar melalui peniruan (imitasi) merupakan mekanisme utama dalam pemerolehan perilaku sosial, karena anak berada pada fase perkembangan di mana kemampuan meniru perilaku orang lain berkembang sangat pesat.

Bandura menjelaskan bahwa imitasi bukan sekadar menyalin perilaku secara mekanis, melainkan suatu proses kognitif yang melibatkan pemahaman, penyimpanan, dan reproduksi perilaku dalam konteks sosial tertentu. Proses pembelajaran sosial tersebut berlangsung melalui empat tahapan utama, yaitu:

- 1) *attention* (perhatian),
- 2) *retention* (mengingat),
- 3) *reproduction* (merekproduksi perilaku), dan
- 4) *motivation* (motivasi untuk mengulangi perilaku).

Pada tahap *attention*, anak harus terlebih dahulu memperhatikan perilaku model yang dianggap menarik, relevan, atau memiliki nilai sosial. Dalam kegiatan bermain peran kantin sekolah, perhatian anak secara alami tertuju pada perilaku antrre yang diperagakan oleh guru maupun teman sebaya karena konteksnya konkret, dekat dengan pengalaman sehari-hari, dan melibatkan kepentingan pribadi anak (mendapatkan makanan atau minuman).

Tahap selanjutnya adalah *retention*, yaitu kemampuan anak untuk menyimpan perilaku yang diamati ke dalam memori. Dalam bermain peran kantin, perilaku antri tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi dialami secara langsung melalui urutan kegiatan yang berulang (datang, menunggu giliran, memesan, dan menerima layanan). Pengalaman konkret ini memperkuat daya ingat anak terhadap pola perilaku antri sebagai satu rangkaian tindakan sosial yang bermakna.

Tahap *reproduction* terjadi ketika anak mulai menirukan perilaku antri tersebut dalam situasi bermain peran. Anak mempraktikkan cara berdiri di belakang teman, menunggu giliran, serta mengendalikan dorongan untuk menyerobot. Pada tahap ini, kemampuan motorik, bahasa, dan regulasi diri anak mulai terintegrasi. Anak tidak hanya meniru secara pasif, tetapi mulai menyesuaikan perilaku antri dengan situasi sosial yang dihadapi.

Tahap terakhir adalah *motivation*, yang menentukan apakah perilaku hasil imitasi akan diulang dan dipertahankan. Bandura menekankan bahwa motivasi tidak selalu berbentuk hadiah materi, tetapi dapat berupa penguatan sosial, seperti diterima oleh teman, mendapatkan giliran secara adil, suasana interaksi yang menyenangkan, serta perasaan berhasil mengendalikan diri. Dalam bermain peran kantin, anak yang berhasil mengantre akan memperoleh konsekuensi positif secara langsung, sehingga termotivasi untuk mengulangi perilaku tersebut di kesempatan berikutnya.

Konsep imitasi dalam teori Bandura menjadi sangat penting untuk menjelaskan mengapa metode bermain peran kantin sekolah efektif dalam mengubah perilaku antri anak secara lebih permanen. Perilaku antri yang dipelajari melalui imitasi dalam konteks sosial yang realistis tidak hanya bersifat situasional, tetapi berpotensi terinternalisasi menjadi kebiasaan. Anak belajar bahwa antri bukan sekadar aturan yang dipaksakan oleh

guru, melainkan perilaku sosial yang memiliki fungsi dan konsekuensi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, Bandura menegaskan bahwa model teman sebaya (peer modeling) memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam pembelajaran sosial anak usia dini. Anak cenderung lebih mudah meniru perilaku teman yang seusia dan dianggap setara secara sosial dibandingkan hanya mengikuti instruksi orang dewasa. Bermain peran kantin sekolah menyediakan ruang bagi terjadinya pembelajaran sosial horizontal, di mana anak belajar antre melalui observasi dan imitasi teman sebaya dalam suasana bermain yang alami dan menyenangkan.

Pengulangan aktivitas bermain peran secara konsisten juga memperkuat proses *self-regulation*, yaitu kemampuan anak untuk mengendalikan perilaku tanpa pengawasan langsung. Seiring waktu, anak mulai mengantre secara spontan karena kesadaran diri, bukan karena takut ditegur. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura bahwa pembelajaran sosial yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi sosial akan membentuk kontrol diri dan perilaku jangka panjang.

Dengan demikian, berdasarkan Teori *Social Learning* Bandura, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah merupakan strategi yang tepat untuk membentuk budaya antre anak usia dini secara berkelanjutan. Perilaku antre yang diperoleh melalui proses imitasi, penguatan sosial, dan pengalaman nyata memiliki peluang lebih besar untuk bertahan dan menjadi bagian dari karakter sosial anak dibandingkan perilaku yang dibentuk melalui pendekatan instruksional atau nasihat verbal semata.

f. Bermain Peran Kantin Sekolah sebagai Model Sosial yang Relevan

Kantin sekolah berfungsi sebagai lingkungan sosial yang autentik bagi anak kelompok B, karena menyerupai situasi kehidupan sehari-hari yang melibatkan aturan sosial, giliran, dan interaksi verbal. Dalam simulasi kantin, anak berperan sebagai pembeli, penjual, atau teman yang

sedang menunggu giliran. Setiap peran menghadirkan model perilaku antrre yang konkret dan mudah diamati.

Dalam perspektif *Social Learning Theory*, keberadaan teman sebaya sebagai model memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap perubahan perilaku anak usia dini. Anak cenderung lebih mudah meniru perilaku teman yang dianggap setara dan relevan secara sosial dibandingkan instruksi orang dewasa semata (Berk, 2018). Oleh karena itu, bermain peran kantin sekolah memungkinkan terjadinya pembelajaran sosial horizontal, di mana anak belajar antrre melalui observasi dan imitasi teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan dan tidak mengancam.

Selain itu, pengulangan aktivitas bermain peran secara konsisten memperkuat proses internalisasi perilaku antrre. Melalui pengalaman berulang, anak tidak hanya meniru perilaku, tetapi mulai mengembangkan kesadaran regulasi diri, yaitu kemampuan untuk menunggu giliran tanpa harus selalu diarahkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura bahwa pembelajaran sosial yang disertai pengalaman langsung akan membentuk *self-regulation* dan kontrol perilaku jangka panjang.

#### g. Implikasi Teoretis terhadap Budaya Antrre Anak

Berdasarkan teori *Social Learning* Bandura, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah merupakan strategi yang efektif untuk membentuk budaya antrre pada anak usia dini. Perilaku antrre yang dipelajari melalui proses observasi, imitasi, dan pengalaman sosial yang bermakna memiliki peluang lebih besar untuk bertahan dan menjadi kebiasaan dibandingkan perilaku yang dibentuk melalui pendekatan instruksional semata.

Dengan demikian, penguatan teori bermain peran melalui perspektif psikologi perkembangan dan *Social Learning Theory* memberikan dasar teoretis yang kuat bahwa bermain peran kantin sekolah tidak hanya meningkatkan perilaku antrre secara sesaat, tetapi juga berkontribusi pada

pembentukan perilaku sosial yang lebih permanen dan terinternalisasi pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

## 2. Budaya Antre

### a. Definisi Budaya Antre

Frasa "budaya antre" tidak memiliki definisi yang tepat dalam literatur ilmiah, namun dapat dimaknai dalam konteks interaksi manusia dengan lingkungannya. Kerangka kerja Ilmu Lingkungan Antropik menyatakan bahwa budaya antre merupakan perwujudan hubungan saling ketergantungan antara manusia dan sistem sosial-ekologis, yang mencakup aspek politik, sosial, dan etika (López-León, 2023). Budaya ini tidak hanya berlaku dalam lingkungan pendidikan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, seperti menunggu di tempat umum. Budaya antre, sebagai kegiatan sosial, menanamkan nilai-nilai kesabaran, penghormatan terhadap hak orang lain, dan disiplin (Hidayati, 2021).

Dari sudut pandang antropologis, budaya dicirikan sebagai sistem aturan, simbol, dan nilai-nilai spiritual yang mewujudkan interaksi historis antara manusia, alam, dan masyarakat (Makhmudova, 2022). Budaya antre dalam sistem ini bermula dari transmisi nilai-nilai sosial yang dipengaruhi oleh faktor genetik dan budaya dalam evolusi perilaku manusia (Sanz & Whiten, 2024). Selain itu, budaya berfungsi sebagai manifestasi identitas kolektif, yang dibentuk oleh komponen fisik, spiritual, dan historis suatu masyarakat yang menjadikan budaya antre sebagai representasi nyata dari norma-norma sosial yang tertanam dalam struktur komunal.

Dalam pendidikan anak usia dini, budaya antre memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan karakter sosial. Anak-anak yang terbiasa dengan antrean menunjukkan peningkatan keterampilan sosial, rasa tanggung jawab, dan watak empati dalam lingkungan kelompok (Sari, 2020). Dengan belajar menunggu giliran, remaja memahami pentingnya kesabaran dan rasa hormat terhadap orang lain—prinsip-prinsip etika yang memengaruhi perilaku sosial jangka

panjang. Akibatnya, budaya antri dapat dianggap sebagai metrik perkembangan sosial anak-anak dan sarana untuk menanamkan cita-cita yang relevan dengan kerangka sosial dan budaya yang lebih luas.

b. Pentingnya Budaya Antri dalam Pendidikan Anak

Budaya antri merupakan unsur penting dalam pendidikan karakter anak karena dapat menanamkan nilai-nilai disiplin, tanggung jawab, dan pengendalian diri sejak dini. Di sekolah dasar, penerapan budaya antri dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, seperti menunggu giliran di kantin atau bermain bersama dalam kelompok. (Nugroho, 2018) menyatakan bahwa anak-anak yang terbiasa mengantri akan memperoleh pelajaran penting tentang manajemen waktu dan kesabaran dimana pendidikan dan budaya merupakan dua unsur yang saling bergantung dalam membentuk individu yang berkarakter kuat. Selain itu, penerapan prinsip-prinsip antri dalam konteks tertentu seperti permainan tradisional atau perilaku sosial yang santun dapat meningkatkan penerapan prinsip-prinsip antri (Afriliani et al., 2023; Iskandar et al., 2024).

Selain sekadar standar perilaku, budaya antri sangat memengaruhi perkembangan empati dan rasa saling menghormati pada anak-anak. Ketika anak-anak diinstruksikan untuk menghormati hak dan giliran orang lain, mereka memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk hidup berdampingan dalam masyarakat yang inklusif dan adil. (Sari, 2020) menegaskan bahwa pembentukan budaya antrean menumbuhkan perkembangan sosial anak-anak dengan mempromosikan prinsip-prinsip empati dan toleransi. Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan multikultural yang dianjurkan oleh Safita dan Suryana (2022), khususnya perlunya menumbuhkan apresiasi terhadap keragaman budaya sejak usia dini. Di kelas yang beragam, budaya antrean dapat berfungsi sebagai mekanisme yang sederhana namun efektif untuk menumbuhkan rasa kesatuan dan penerimaan terhadap keragaman budaya (Omurzakova, 2022; Shakhnoza, 2024).

Penggabungan budaya antrean menggarisbawahi pentingnya pendidikan yang responsif terhadap budaya. Sekolah berfungsi sebagai lingkungan sosial awal bagi anak-anak, memainkan peran penting dalam memastikan bahwa semua murid merasa dihargai dan memiliki hak yang sama. Budaya antri mengajarkan siswa untuk menempatkan diri dalam masyarakat yang beragam sekaligus meningkatkan pemahaman tentang hak dan tanggung jawab individu dalam masyarakat (Fushtei & Sarancha, 2023). Teori sosiokultural (Zhou, 2024) menyatakan bahwa hubungan sosial, keterlibatan keluarga, dan praktik pendidikan yang inklusif merupakan hal mendasar dalam memengaruhi kepribadian dan kreativitas anak. Oleh karena itu, budaya antri tidak hanya mencakup tindakan menunggu giliran, tetapi juga berfungsi sebagai saluran untuk membina generasi yang berbudaya, sadar sosial, dan siap untuk berkembang dalam masyarakat yang pluralistik.

c. Aspek-aspek Budaya Antre

Budaya antre dalam pendidikan anak usia dini lebih dari sekadar menunggu; budaya ini berfungsi sebagai komponen penting dari kerangka pedagogis yang memadukan prinsip-prinsip budaya, agama, dan etika. Integrasi ini tampak jelas di taman kanak-kanak berbasis agama, di mana lagu dan tarian tradisional berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan identitas budaya dan spiritual anak-anak (Pamungkas & Rizka, 2024). Prinsip-prinsip patriotisme, tanggung jawab, dan kasih sayang nasional ditonjolkan dalam kegiatan sehari-hari anak-anak, menjadikan pendidikan karakter sebagai dasar penting untuk menumbuhkan individu yang berkontribusi positif terhadap masyarakat (Zhang, et al., 2024). Kurikulum yang inklusif memfasilitasi paparan awal terhadap keragaman budaya bagi anak-anak (Daniju-Jegede, & Fowowe, 2024). Pentingnya budaya antre juga terlihat dalam inisiatif yang bertujuan untuk menumbuhkan suasana yang adil dan anti-rasis di kelas. Praktik antre dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk memahami prinsip-prinsip kesetaraan dan

rasa hormat terhadap keragaman. (Smidt, 2020) menggarisbawahi pentingnya menumbuhkan budaya antirasis sejak usia dini untuk memungkinkan anak-anak berkembang dalam masyarakat campuran. Selain itu, partisipasi anak-anak dalam kegiatan budaya, termasuk seni tradisional, menumbuhkan rasa hormat terhadap warisan budaya dan meningkatkan hubungan sosial mereka dengan teman sebaya (Shin & Baek, 2024). Prinsip kejujuran, toleransi, dan kreativitas, yang dipupuk sejak prasekolah, berkontribusi pada pembentukan karakter nasional yang berkelanjutan (Hayeemaming, et al., 2023), dan proses ini ditingkatkan melalui kolaborasi antara pendidik dan orang tua (Vani, et al., 2024; Yücesan, et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan komprehensif, budaya antrean harus dipupuk melalui pendekatan yang seimbang di seluruh domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui kegiatan antrean, anak-anak memperoleh kemampuan untuk memahami norma, mengatur emosi, dan menyesuaikan diri secara fisik dalam lingkungan sosial mereka. Penggabungan metodologi pembelajaran seperti STEAM telah terbukti berhasil memfasilitasi pertumbuhan ini, khususnya melalui strategi pembelajaran aktif yang meningkatkan kreativitas dan keterampilan memecahkan masalah (Limbu, 2024). Dalam konteks ini, budaya antre tidak hanya menumbuhkan kesadaran sosial tetapi juga berfungsi sebagai instrumen strategis dalam mengembangkan kemampuan abad ke-21 yang dibutuhkan anak-anak untuk menghadapi masalah di masa mendatang. Faktor-faktor ini menggarisbawahi pentingnya menumbuhkan budaya antre sejak usia dini dalam ekosistem pembelajaran inklusif yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya.

### 3. Keterampilan Berbicara pada Anak

#### a. Definisi Keterampilan Berbicara pada Anak

Keterampilan berbicara mengacu pada kapasitas anak untuk menggunakan bahasa lisan secara fasih untuk komunikasi, ekspresi

konsep, dan interaksi sosial. Pengembangan keterampilan ini tidak hanya bergantung pada faktor biologis, tetapi juga dibentuk secara signifikan oleh rangsangan lingkungan. Orang dewasa memiliki peran penting dalam menawarkan dukungan dan komentar yang membangun, yang memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kerangka kerja yang kuat dalam penggunaan bahasa (Narimanovna, 2024). Tanpa adanya lingkungan yang responsif, perkembangan komunikatif anak-anak dapat terhambat secara substansial.

Di samping dukungan kontekstual, deteksi dini gangguan bahasa dan bicara sangat penting. Intervensi yang tepat waktu dan tepat dapat mencegah dampak yang bertahan lama pada kualitas hidup dan perkembangan pendidikan anak-anak (P & A, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bukan sekadar aspek linguistik teknis, tetapi bagian integral dari perkembangan komprehensif anak, yang mencakup dimensi sosial, emosional, dan akademis. Memahami pentingnya keterampilan ini sangat penting untuk mengembangkan program pendidikan anak usia dini yang adaptif dan komprehensif.

b. Tahapan Perkembangan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini

Perkembangan keterampilan verbal di awal kehidupan terjadi dalam beberapa fase. Fase awal, disebut sebagai praverbal, didefinisikan oleh metode komunikasi nonverbal yang meliputi tangisan, ocehan, dan gerakan wajah. Fase ini sangat penting untuk memperkuat otot wajah dan leher serta untuk pematangan lobus frontal yang bertanggung jawab atas diskriminasi dan artikulasi suara (Sheremetyeva & Yasinskaya, 2024). Di sinilah elemen dasar komunikasi dan kesiapan untuk mengartikulasikan mulai berkembang, meskipun anak belum mengucapkan kata-kata dengan lengkap.

Fase berikutnya adalah munculnya kemampuan bicara, di mana balita mulai meniru ucapan orang dewasa dan merumuskan kata-kata dasar. Ini menandai transisi dari kemampuan pralinguistik ke keterampilan

komunikasi mendasar (Vozchikova, 2024). Antara usia 5 dan 7 tahun, anak-anak memulai tahap perkembangan komunikasi bicara, yang ditandai dengan kapasitas untuk menyusun seluruh frasa dan terlibat dalam interaksi sosial. Penguatan terjadi melalui kegiatan-kegiatan termasuk percakapan kelompok dan bermain peran, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri (Nuraeni et al., 2024; Triyanti et al., 2024).

#### 4. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun, sebagaimana yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, serta menunjukkan ciri-ciri khas yang membedakannya dengan kelompok usia lainnya. (Zaini, 2021) mengemukakan bahwa perkembangan otak anak terjadi dengan cepat sejak dalam kandungan hingga usia enam tahun, saat jaringan otak yang rumit mulai terbentuk, yang menjadi dasar penting bagi kemampuan belajar dan pertumbuhan kognitif di masa mendatang.

Era anak usia dini secara umum disebut sebagai "zaman keemasan" karena pengalaman pertama sangat memengaruhi lintasan perkembangan anak di kemudian hari. Pada masa ini, anak mulai menghayati aturan, nilai, serta mengembangkan sikap dan kepribadian yang mendasar (Bekir, 2020; Maghsyaniyah & Afinta, 2022). Lebih lanjut, (Josephidou dan Bolshaw, 2020) menegaskan bahwa masa bayi merupakan masa kritis bagi pembentukan kesadaran gender, yang dapat memengaruhi dinamika pembelajaran dan interaksi sosial anak. Selain itu, perhatian terhadap kesehatan fisik, termasuk kesehatan mulut, sangat penting, karena masalah seperti karies gigi dapat memengaruhi kualitas hidup dan pengalaman belajar anak (Bhardwaj et al., 2023).

Perkembangan kontemporer mengategorikan fase anak usia dini menjadi dua tahap utama. Tahap awal mencakup usia 0–2 tahun, yang

dipandang sebagai periode mendasar untuk pengembangan karakter dan pematangan emosional, sedangkan tahap berikutnya, usia 3–6 tahun, menandai dimulainya sekolah formal dan penanaman nilai-nilai sosial (Aisyah, 2021; Anggiani, 2022). Perkembangan anak pada tahap ini mencakup berbagai dimensi, termasuk nilai-nilai moral dan agama, pertumbuhan sosial-emosional, kemampuan kognitif, penguasaan bahasa, dan kemampuan motorik halus dan kasar (Munawaroh, et al., 2023; Erlina & Noviani, 2024). Kualitas anak usia dini, termasuk egosentrisme, rasa ingin tahu yang tinggi, dan energi eksplorasi yang besar, harus diakui dan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan strategi pembelajaran yang tepat (Anggiani, 2022).

## **B. Telaah Pustaka/ Penelitian Relelevan**

### **1. Telaah Pustaka**

Penelitian ini berangkat dari telaah hasil penelitian terdahulu, adapun penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

#### **a. Bermain Peran dan Perkembangan Sosial Anak**

Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam penelitian mereka pada tahun 2020, Alizadeh dan Khatibi menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam latihan bermain peran mengalami peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan sosial dan komunikasi mereka. Menurut (Zainuddin dan Rahman, 2021), kapasitas anak-anak untuk berinteraksi secara sosial ditingkatkan oleh kegiatan bermain peran yang mereka ikuti. Selain itu, (Trudeau dan Shephard, 2020) dan (Yulianti, 2022) menunjukkan bahwa pendekatan ini berpotensi untuk memfasilitasi pertumbuhan karakter sosial, yang mencakup budaya yang terkait dengan antrian. Di sisi lain,

sebagian besar penelitian ini belum secara khusus menyelidiki latar belakang kantin sekolah sebagai simulasi sosial yang konkret.

b. Budaya Antre Dalam Pembentukan Karakter Anak

Budaya antre secara luas dianggap sebagai komponen penting dalam pendidikan karakter. (Hidayati, 2021), (Mulyani, 2019), dan (Sari, 2020) mengemukakan bahwa penerapan budaya antre berpotensi memfasilitasi pengembangan rasa tanggung jawab, empati, dan disiplin anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho, 2018) menemukan bahwa ada hubungan antara budaya antre dengan kemampuan berbicara anak. Sebaliknya, strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini lebih bersifat konvensional dan tidak ada hubungan yang jelas antara strategi pembelajaran tersebut dengan metode bermain peran sebagai sarana internalisasi nilai-nilai masyarakat.

c. Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

Banyak penelitian yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berbicara pada tahun-tahun awal kehidupan. Dalam penelitian, (O'Neill, 2016) menyoroti pentingnya keterlibatan sosial dalam proses peningkatan kemampuan komunikasi anak. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho, 2018) yang menyoroti pentingnya budaya antre sebagai pemicu komunikasi fungsional pada individu. Sementara itu, (Yulianti, 2022) menunjukkan bahwa metode bermain peran bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, terutama jika diterapkan dalam konteks simulasi dunia nyata. Di sisi lain, konteks beberapa penelitian ini masih bersifat umum, dan tidak berfokus pada penerapan metode dalam lingkungan yang realistis seperti kantin sekolah. Ini merupakan salah satu kelemahan penelitian ini. (Handayani, et al., 2024) menyatakan bahwa *storytelling* tidak hanya memperluas kosakata anak tetapi juga melatih keterampilan berbicara secara holistik melalui pengalaman interaktif. Meskipun metode yang

digunakan berbeda, prinsip dasar keterlibatan aktif dan pembelajaran kontekstual serupa dengan metode bermain peran.

d. Perspektif Global dan Kebaruan Penelitian

Dalam ranah literatur internasional, (Stokoe, 2011) menekankan bahwa bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang efisien yang membangun hubungan antara pengalaman nyata dan komunikasi nyata. Selain itu, (Nhan, 2024) menunjukkan bahwa bermain peran berpotensi meningkatkan kemampuan berbahasa secara spontan dalam lingkungan sosial bagi individu. Sementara itu, penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh (Oktaviani, et al., 2024) dan (Tania, 2025) menegaskan bahwa bermain peran di sekolah dasar berpotensi menjembatani kesenjangan antara literasi linguistik dan sosial. Hanya sedikit penelitian yang secara khusus menyelidiki pengaruh bermain peran terhadap budaya antrean dan komunikasi anak-anak dalam simulasi dunia nyata seperti kantin sekolah, meskipun faktanya beberapa penelitian di seluruh dunia telah mencakup berbagai aspek keterampilan berbicara dan interaksi sosial. Selain itu, (Phuong, 2024) menjelaskan bahwa ChatGPT sebagai alat berbasis kecerdasan buatan dapat memberikan praktik lisan yang dipersonalisasi dan umpan balik waktu nyata, yang sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Pendekatan ini relevan untuk dikaitkan dengan strategi bermain peran karena keduanya menekankan pada pembelajaran interaktif dan kontekstual yang mendorong partisipasi aktif anak.

2. Kesimpulan Telaah Pustaka

Dengan mempertimbangkan fakta bahwa studi literatur telah disusun secara tematik, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa penelitian yang mendukung manfaat bermain peran, budaya antre, dan kemampuan berbicara anak-anak. Meskipun demikian, masih ada pertanyaan terbuka mengenai integrasi ketiga komponen tersebut ke dalam satu model pembelajaran, khususnya dalam konteks situasi sosial dunia nyata. Dengan menyelidiki

dampak pendekatan bermain peran terhadap budaya antre dan kemampuan berbicara anak-anak dalam konteks simulasi kantin sekolah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengisi kekosongan yang telah diidentifikasi.

### C. Kerangka Berfikir

Model konseptual ini menggambarkan hubungan antara metode pembelajaran dan pengembangan karakter pada anak usia dini.



**Gambar 1**

**Kerangka Berfikir Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh**

Studi ini menjelaskan hubungan antara metode bermain peran kantin sekolah (X) dengan budaya antre (Y1) dan keterampilan berbicara (Y2) pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Metode bermain peran kantin sekolah dipandang sebagai stimulus pembelajaran yang menghadirkan situasi sosial nyata, sehingga anak memperoleh pengalaman langsung dalam menunggu giliran dan berkomunikasi secara verbal sesuai konteks.

Melalui metode bermain peran kantin sekolah, anak mengamati dan menirukan perilaku sosial yang ditampilkan oleh guru maupun teman sebaya. Proses ini memungkinkan anak mempelajari aturan antrai, mengembangkan kemampuan regulasi diri, serta melatih keterampilan berbicara secara fungsional. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman sosial nyata efektif dalam mengembangkan perilaku sosial dan bahasa anak usia dini secara terpadu (Berk, 2018; Bandura, 1986).

Selain hubungan langsung antara variabel X terhadap Y1 dan Y2, kerangka berpikir penelitian ini juga menegaskan adanya hubungan timbal balik (interkoneksi) antara budaya antrai (Y1) dan keterampilan berbicara (Y2). Keterampilan berbicara yang baik memudahkan anak untuk menyampaikan keinginan, mengungkapkan pendapat, serta melakukan negosiasi sederhana dalam antrai, seperti meminta giliran, menunggu dengan tertib, atau merespons teman sebaya secara verbal. Kemampuan komunikasi verbal yang memadai membantu anak mengelola interaksi sosial secara lebih teratur dan mengurangi perilaku menyela atau berebut (Owens, 2020; Hoff, 2019).

Sebaliknya, budaya antrai yang baik menciptakan struktur sosial yang mendukung perkembangan keterampilan berbicara anak. Antrai yang tertib memberi kesempatan kepada anak untuk berbicara secara bergiliran, mendengarkan orang lain, serta menanggapi secara tepat. Kondisi ini sejalan dengan prinsip perkembangan bahasa pragmatik, di mana kemampuan berbicara berkembang optimal ketika anak berada dalam interaksi sosial yang teratur dan bermakna (Vygotsky, 1978; Berk, 2018).

Hubungan timbal balik antara Y1 dan Y2 tersebut bersifat koordinatif, bukan kausal langsung, dan terjadi dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang difasilitasi oleh metode bermain peran kantin sekolah. Interkoneksi ini memperkuat efektivitas metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran holistik yang mampu mengembangkan aspek sosial dan bahasa anak usia dini secara bersamaan.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah dugaan awal peneliti yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya melalui data. Jika data mendukung dugaan tersebut, maka hipotesis dianggap benar. Sebaliknya, jika data tidak mendukung, maka hipotesis dianggap salah. Dalam penelitian ini, yang menjadi perlakuan atau tindakan adalah metode bermain peran kantin sekolah (X). Sementara itu, yang ingin dilihat hasilnya adalah budaya antre (Y1) dan keterampilan berbicara (Y2) anak-anak. Peneliti ingin mengetahui apakah bermain peran kantin sekolah bisa mempengaruhi kemampuan anak untuk antre dengan tertib dan kemampuan mereka dalam berbicara, baik pengaruhnya secara sendiri-sendiri maupun secara bersamaan.

Ada 3 dugaan yang akan diuji dalam penelitian ini:

1. Pengaruh bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre  
Hipotesis pertama ( $H_a$ ): Bermain peran kantin sekolah berpengaruh nyata terhadap kemampuan anak kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh dalam antre dengan tertib.  
Hipotesis kedua ( $H_0$ ): Bermain peran kantin sekolah tidak berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam antre.
2. Pengaruh bermain peran kantin sekolah terhadap keterampilan berbicara:  
Hipotesis pertama ( $H_a$ ): Bermain peran kantin sekolah berpengaruh nyata terhadap keterampilan berbicara anak kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.  
Hipotesis kedua ( $H_0$ ): Bermain peran kantin sekolah tidak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara anak.
3. Pengaruh bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara sekaligus:  
Hipotesis pertama ( $H_a$ ): Bermain peran kantin sekolah berpengaruh secara bersamaan terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

Hipotesis kedua ( $H_0$ ): Bermain peran kantin sekolah tidak berpengaruh secara bersamaan terhadap kedua hal tersebut.

Ketiga dugaan ini akan diuji menggunakan data angka di Bab IV untuk membuktikan apakah metode bermain peran kantin sekolah benar-benar memberi pengaruh yang berarti. Cara menentukan hasilnya cukup sederhana: jika hasil perhitungan menunjukkan angka di bawah 0,05, berarti metode ini terbukti berpengaruh (dugaan pertama benar). Namun jika hasilnya di atas 0,05, berarti metode ini tidak berpengaruh (dugaan kedua yang benar).



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Paradigma, Pendekatan Penelitian dan Desain Eksperimen**

Paradigma yang mendasari penelitian ini adalah *post-positivisme*, yaitu pandangan yang berasal dari *positivisme*, namun mengakui bahwa tidak semua realitas dapat dijelaskan secara absolut. Dalam paradigma ini, data empiris dan analisis statistik digunakan untuk memperoleh gambaran yang paling mendekati kebenaran, sambil tetap mempertimbangkan adanyaketerbatasan dan potensi bias dari faktor eksternal. Dalam paradigma *post-positivisme*, peneliti berusaha untuk mendekati kebenaran dengan melakukan pengujian hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan secara objektif, meskipun menyadari bahwa hasil yang diperoleh bisa terpengaruh oleh berbagai faktor eksternal yang tidak dapat sepenuhnya dikontrol. Oleh karena itu, meskipun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan temuan yang valid dan dapat digeneralisasi, hasilnya tetap diinterpretasikan dengan hati-hati dan tidak dianggap sebagai kebenaran yang mutlak (Sugiyono, 2019).

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam rentang waktu empat bulan, mulai dari bulan Juni hingga September 2025. Tahap pertama dimulai dengan kegiatan persiapan dan penyusunan instrumen penelitian yang dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Pada tahap ini, peneliti menyusun berbagai instrumen yang diperlukan untuk pengumpulan data, termasuk lembar observasi, kuesioner, dan perangkat pembelajaran. Setelah instrumen penelitian tersusun, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pada bulan Juli 2025 untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Proses validasi ini penting untuk menjamin bahwa instrumen penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tingkat keakuratan dan konsistensi yang tinggi.

Memasuki bulan Agustus 2025, penelitian mulai memasuki tahap pelaksanaan di lapangan. Pada awal Agustus 2025, dilaksanakan *pretest* untuk

mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, pada pertengahan Agustus 2025 selama 2 minggu dengan frekuensi 3 kali per minggu, peneliti memberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran kepada subjek penelitian. Kemudian pada akhir Agustus 2025, dilaksanakan *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Tahap akhir penelitian dimulai pada awal September 2025 dengan kegiatan analisis data yang telah terkumpul dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Selanjutnya, pada pertengahan September 2025, dilakukan penyusunan laporan penelitian yang berisi seluruh rangkaian kegiatan, hasil, dan kesimpulan penelitian secara lengkap dan sistematis.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi ruang lingkup generalisasi penelitian, yang memiliki ciri dan karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan studi, serta menjadi acuan dalam proses penarikan kesimpulan oleh peneliti. Populasi adalah keseluruhan elemen yang menjadi fokus dalam suatu penelitian, baik berupa individu, objek, peristiwa, nilai, maupun fenomena tertentu yang relevan dengan topik yang dikaji (Sugiyono, 2019).

*Purposive sampling* dalam penelitian merupakan metode pemilihan yang disengaja yang digunakan ketika penelitian menargetkan subset tertentu yang memenuhi karakteristik tertentu, seperti usia perkembangan, yang penting bagi tujuan penelitian. Teknik ini telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, termasuk penelitian yang dilakukan oleh Isra Nur Utari Syachnara Potabuga dan Santoso Budi Rohayu, yang menggunakan *purposive sampling* untuk memilih balita di sekitar Puskesmas Kota Fakfak untuk mengevaluasi efek Spinner Deteksi Dini Stunting terhadap status pertumbuhan (Potabuga & Rohayu, 2025). Ema Zati Baroroh dan rekan-rekannya menggunakan *purposive sampling* untuk

memilih siswa sekolah dasar untuk penelitian tentang kesadaran lingkungan dan perilaku pembuangan sampah, dengan memastikan bahwa peserta memenuhi kriteria tertentu, termasuk jenis kelamin dan karakteristik perilaku (Baroroh et al., 2024).

Subjek penelitian ini berjumlah 22 anak yang seluruhnya berasal dari kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Pemilihan kelompok B didasarkan pada pertimbangan perkembangan anak usia 5–6 tahun yang telah memiliki kemampuan kognitif, sosial, dan bahasa dasar sehingga mampu mengikuti aktivitas bermain peran secara terstruktur, memahami aturan sederhana, serta berpartisipasi aktif dalam simulasi kantin sekolah.

Agar perlakuan yang diberikan benar-benar mencerminkan dampak asli (orisinal) dari metode bermain peran kantin sekolah, maka peneliti menetapkan kriteria inklusi sebagai berikut:

1. Anak terdaftar sebagai peserta didik aktif kelompok B TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh pada tahun ajaran penelitian berlangsung.
2. Anak belum pernah mendapatkan intervensi pembelajaran berbasis simulasi kantin atau bermain peran sosial sejenis secara terstruktur sebelumnya, baik dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.
3. Anak hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian, termasuk pre-test, perlakuan (treatment), dan post-test.
4. Anak berada dalam kondisi fisik dan psikologis yang memungkinkan untuk mengikuti kegiatan bermain peran dan observasi secara optimal.

Penetapan kriteria inklusi tersebut bertujuan untuk meminimalkan pengaruh variabel luar (*extraneous variables*) yang dapat memengaruhi hasil penelitian, khususnya pengalaman belajar sebelumnya yang serupa dengan perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, perubahan yang terjadi pada budaya antri dan keterampilan berbicara anak dapat lebih diyakini sebagai hasil dari penerapan metode bermain peran kantin sekolah, bukan akibat pengalaman pembelajaran lain yang telah diterima sebelumnya (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2012).

Penggunaan purposive sampling dengan kriteria inklusi yang jelas juga sejalan dengan desain penelitian eksperimen semu (quasi-experimental), di mana kontrol terhadap karakteristik subjek dilakukan melalui seleksi sampel yang cermat, bukan melalui randomisasi penuh (Creswell, 2014).

#### **D. Rancangan Perlakuan**

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (quasi experimental design) dengan bentuk One Group Pretest–Posttest Design, yang dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama.

Pemilihan desain paired sample didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga seluruh subjek penelitian hanya berada dalam satu kelompok eksperimen. Dalam desain ini, setiap subjek berfungsi sebagai kontrol bagi dirinya sendiri, sehingga perbedaan skor antara pretest dan posttest dapat dikaitkan secara langsung dengan perlakuan yang diberikan (Campbell & Stanley, 1963; Creswell, 2018).

Salah satu kelemahan desain One Group Pretest–Posttest adalah adanya potensi ancaman terhadap validitas internal, khususnya faktor kematangan (maturation), yaitu perubahan perilaku subjek yang terjadi secara alami seiring berjalannya waktu tanpa dipengaruhi oleh perlakuan (Campbell & Stanley, 1963). Pada anak usia dini, faktor kematangan sering dikaitkan dengan penambahan usia dan pengalaman perkembangan yang berlangsung secara bertahap.

Namun demikian, dalam penelitian ini pengaruh faktor kematangan dinilai relatif minimal, karena durasi pelaksanaan penelitian tergolong singkat, yaitu sekitar dua bulan (Agustus–September). Dalam rentang waktu tersebut, perubahan perkembangan anak usia 5–6 tahun secara alami cenderung bersifat gradual dan tidak menunjukkan lonjakan perilaku sosial maupun kemampuan

berbicara secara drastis tanpa adanya stimulus pembelajaran yang spesifik dan terstruktur (Berk, 2018).

Perubahan yang diamati dalam penelitian ini berupa peningkatan yang signifikan pada budaya antre dan keterampilan berbicara anak terjadi segera setelah pemberian perlakuan, yaitu metode bermain peran kantin sekolah, serta konsisten dengan konteks dan tujuan intervensi. Pola perubahan yang kontekstual dan terfokus ini memperkuat dugaan bahwa peningkatan perilaku tersebut lebih disebabkan oleh intervensi pembelajaran, bukan semata-mata akibat penambahan usia atau kematangan alami anak.

Selain itu, pengukuran pretest dan posttest dilakukan dengan instrumen dan indikator yang sama, serta dalam kondisi lingkungan pembelajaran yang relatif serupa, sehingga perbedaan skor yang muncul lebih dapat dikaitkan dengan efek perlakuan. Menurut Fraenkel, Wallen, dan Hyun (2012), pada penelitian pendidikan dengan durasi singkat, ancaman kematangan dapat ditekan apabila perubahan yang diamati bersifat spesifik terhadap materi atau aktivitas perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian, meskipun desain One Group Pretest–Posttest memiliki keterbatasan, penggunaan desain ini dalam penelitian dengan durasi relatif singkat dan intervensi yang terfokus masih dapat memberikan bukti empiris yang cukup kuat mengenai pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak.

Penelitian ini melibatkan 22 anak usia dini sebagai subjek penelitian. Sebelum perlakuan diberikan, seluruh anak terlebih dahulu mengikuti pretest ( $O_1$ ) untuk mengukur kondisi awal budaya antre dan keterampilan berbicara. Selanjutnya, anak-anak diberikan perlakuan berupa metode bermain peran kantin sekolah ( $X$ ), yaitu kegiatan pembelajaran berbasis simulasi yang dirancang untuk melatih perilaku antre, komunikasi lisan, serta interaksi sosial melalui aktivitas jual beli di lingkungan kantin sekolah. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, anak-anak kembali diberikan posttest ( $O_2$ ) untuk mengukur perubahan pada variabel yang diteliti (Sugiyono, 2021).

---

Struktur Simbolik Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen (Satu Kelompok): 22 anak

O<sub>1</sub> : Pretest (pengukuran awal sebelum perlakuan)

X : Perlakuan berupa metode bermain peran kantin sekolah

O<sub>2</sub> : Posttest (pengukuran akhir setelah perlakuan)

---

**Tabel 1**

**Diagram Representasi Desain One Group Pretest–Posttest**

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	Metode bermain peran kantin sekolah	O <sub>2</sub>

---

Penjelasan Desain

O<sub>1</sub> (Pretest) merupakan pengukuran awal yang dilakukan untuk mengetahui tingkat awal budaya antri dan keterampilan berbicara anak usia dini sebelum diberikan perlakuan. Pengukuran awal ini penting untuk menjadi dasar pembandingan terhadap hasil pengukuran akhir (Arikunto, 2019).

X (Perlakuan) adalah penerapan metode bermain peran kantin sekolah, yaitu strategi pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pelaku aktif dalam simulasi situasi nyata. Metode bermain peran dipandang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa anak karena melibatkan interaksi langsung, dialog, serta pembiasaan perilaku sosial yang positif (Mulyasa, 2017; Suyadi, 2014).

O<sub>2</sub> (Posttest) merupakan pengukuran akhir yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Tujuannya adalah untuk mengetahui adanya peningkatan atau perubahan pada budaya antri dan keterampilan berbicara anak usia dini setelah mengikuti kegiatan bermain peran (Creswell, 2018).

---

Analisis Perubahan Skor (Paired Sample t-Test)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang sama, yaitu:

- $(O_2 - O_1)$  : Selisih skor antara *posttest* dan *pretest* masing-masing anak

Selisih skor tersebut dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini digunakan karena data berasal dari dua pengukuran yang saling berpasangan dan dilakukan pada subjek yang sama (Ghozali, 2018; Sugiyono, 2021).

Apabila hasil analisis menunjukkan bahwa skor *posttest* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan budaya antri dan keterampilan berbicara anak usia dini.

#### **E. Validitas Rancangan Penelitian**

Validitas rancangan merupakan aspek penting dalam penelitian eksperimen karena menentukan sejauh mana kesimpulan kausal yang dihasilkan dapat dipercaya serta sejauh mana temuan penelitian dapat diterapkan pada konteks di luar penelitian. Dalam penelitian eksperimen, validitas rancangan mencakup dua komponen utama, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Kedua aspek ini perlu diperhatikan secara cermat agar hasil penelitian tidak bias serta memiliki relevansi teoritis dan praktis.

##### **1. Validitas Internal**

Validitas internal berkaitan dengan sejauh mana perubahan pada variabel terikat benar-benar disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh faktor lain di luar perlakuan. Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design yang dianalisis menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, di mana pengukuran dilakukan pada subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Oleh karena itu, pengendalian validitas internal difokuskan pada pengendalian variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian (Campbell & Stanley, 1963).

Upaya yang dilakukan peneliti untuk menjaga validitas internal antara lain sebagai berikut:

a. Penggunaan Pretest dan Posttest pada Subjek yang Sama

Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest), pada subjek yang sama. Dengan demikian, setiap anak berfungsi sebagai kontrol bagi dirinya sendiri, sehingga perbedaan skor yang terjadi dapat dikaitkan secara langsung dengan perlakuan metode bermain peran kantin sekolah (Creswell, 2018).

b. Kontrol Terhadap Perbedaan Individu

Karena desain penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, potensi perbedaan individu antar subjek diminimalkan melalui penggunaan desain berpasangan (paired design). Desain ini efektif mengontrol variasi individual seperti tingkat perkembangan awal anak, karena yang dibandingkan adalah perubahan skor pada individu yang sama (Sugiyono, 2021).

c. Konsistensi Perlakuan

Perlakuan berupa metode bermain peran kantin sekolah diberikan secara konsisten kepada seluruh subjek penelitian. Setiap sesi perlakuan dilaksanakan dengan skenario, durasi, aturan bermain, serta peran guru yang sama, sehingga keajegan perlakuan dapat terjaga dan tidak menimbulkan perbedaan perlakuan antar anak.

Skenario bermain peran kantin sekolah dirancang dengan pembagian peran yang proporsional dan bergilir, di mana setiap anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berperan sebagai penjual dan pembeli selama rangkaian perlakuan berlangsung. Pengaturan ini bertujuan untuk menjamin keadilan kesempatan berbicara (equal opportunity) sehingga data keterampilan berbicara tidak bias akibat dominasi peran tertentu. Melalui rotasi peran, setiap anak mengalami konteks komunikasi yang relatif setara, baik dalam mengungkapkan keinginan, menggunakan bahasa santun, maupun merespons lawan bicara,

sehingga pengukuran keterampilan berbicara menjadi lebih objektif dan valid (Bandura, 1986; Creswell, 2015).

d. Pengendalian Lingkungan Pembelajaran

Penelitian dilaksanakan dalam kondisi kelas yang relatif sama selama proses pretest, perlakuan, dan posttest. Guru, jadwal pembelajaran, serta suasana kelas dijaga agar tidak mengalami perubahan signifikan yang dapat memengaruhi perilaku anak selama penelitian berlangsung.

e. Pengendalian Efek Waktu (Maturasi)

Untuk meminimalkan pengaruh kematangan (maturasi), penelitian dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat. Dengan demikian, perubahan yang terjadi pada budaya antre dan keterampilan berbicara anak lebih mungkin disebabkan oleh perlakuan dibandingkan oleh perkembangan alami anak.

Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut, validitas internal penelitian ini dapat dipertahankan secara memadai, sehingga perubahan yang terjadi pada budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini dapat diatribusikan secara logis pada penerapan metode bermain peran kantin sekolah.

5. Validitas Eksternal

Validitas eksternal merujuk pada sejauh mana hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada konteks, situasi, dan populasi lain di luar penelitian. Dalam penelitian ini, beberapa langkah dilakukan untuk memperkuat validitas eksternal, antara lain sebagai berikut:

a. Pemilihan Subjek yang Relevan dan Kontekstual

Subjek penelitian terdiri dari 22 anak usia dini kelompok B (5–6 tahun) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak PAUD. Karakteristik subjek ini relatif representatif dengan populasi anak usia dini di lembaga PAUD pada umumnya, sehingga hasil penelitian berpotensi diterapkan pada konteks serupa.

b. Lingkungan Penelitian yang Alami

Penelitian dilaksanakan di lingkungan pembelajaran sehari-hari anak, yaitu di kelas PAUD, bukan di lingkungan buatan atau laboratorium. Dengan demikian, perilaku anak yang muncul selama penelitian mencerminkan kondisi nyata, sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kepraktisan dan keterterapan yang tinggi.

c. Kesesuaian Perlakuan dengan Kehidupan Sehari-hari Anak

Metode bermain peran kantin sekolah merupakan aktivitas yang dekat dengan pengalaman anak di lingkungan sekolah. Tema kantin sekolah bersifat kontekstual, mudah dipahami, dan dapat diterapkan di berbagai lembaga PAUD dengan latar belakang yang serupa, sehingga meningkatkan kemungkinan generalisasi hasil penelitian.

c. Deskripsi Prosedur Penelitian yang Jelas dan Terperinci

Peneliti merancang prosedur tindakan dalam penelitian ini secara sistematis agar perlakuan (treatment) yang diberikan melalui metode bermain peran kantin sekolah memiliki durasi dan tahapan yang memadai untuk mendorong perubahan perilaku antri secara bertahap dan berkelanjutan. Pembentukan perilaku sosial, khususnya budaya antri pada anak usia dini, memerlukan pengulangan pengalaman yang konsisten, keterlibatan aktif anak, serta refleksi sederhana agar perilaku yang dipelajari dapat terinternalisasi.

Setiap sesi perlakuan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pembelajaran yaitu 3 kali dalam seminggu selama 2 minggu dengan alokasi waktu yang disesuaikan dengan karakteristik anak kelompok B (usia 5–6 tahun), yaitu  $\pm$  45 menit per pertemuan. Waktu tersebut dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu Tahap Persiapan, Tahap Bermain Peran, dan Tahap Refleksi/*Debriefing*. Pembagian ini bertujuan agar anak tidak hanya mengalami aktivitas bermain, tetapi juga memahami aturan antri dan makna sosial dari perilaku tersebut.

**Tabel 2**  
**Jadwal Prosedur Tindakan per Sesi**

<b>Tahan Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>
Tahap Persiapan	± 10 menit	Menyiapkan lingkungan bermain kantin (meja, alat peraga, uang mainan, makanan tiruan), menjelaskan aturan bermain peran, serta menegaskan aturan antre secara sederhana. Pada tahap ini, guru memberikan contoh perilaku antre dan bahasa santun yang akan digunakan anak.
Tahap Bermain Peran Kantin	± 25 menit	Anak melakukan simulasi kantin sekolah dengan peran sebagai pembeli, penjual, dan anak yang sedang menunggu giliran. Anak dilatih untuk mengantre, menunggu dengan tertib, serta menggunakan bahasa lisan secara santun dan jelas dalam situasi yang menyerupai kondisi kantin nyata (termasuk suasana agak gaduh). Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat.
Tahap Refleksi/ <i>Debriefing</i>	± 10 menit	Mengajak anak berdiskusi sederhana mengenai pengalaman bermain, seperti perasaan saat menunggu giliran, pentingnya antre, dan cara berbicara yang baik saat memesan makanan. Guru memberikan penguatan positif terhadap perilaku antre dan

		keterampilan berbicara yang ditunjukkan anak.
--	--	---

Pembagian durasi tersebut disusun untuk memastikan bahwa anak memperoleh waktu praktik yang cukup pada tahap bermain peran, sekaligus penguatan makna perilaku melalui refleksi. Tahap bermain yang relatif lebih lama ( $\pm 25$  menit) memungkinkan anak mengalami antre secara berulang, menghadapi situasi menunggu, serta mempraktikkan regulasi diri dan komunikasi verbal. Sementara itu, tahap refleksi berfungsi untuk membantu anak menyadari dan mengingat perilaku yang telah dilakukan, sehingga memperkuat internalisasi budaya antre.

Pelaksanaan prosedur tindakan dilakukan secara berulang dalam beberapa sesi pertemuan, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengulangi perilaku antre dalam konteks yang sama. Pengulangan terstruktur ini sejalan dengan prinsip pembelajaran sosial dan pembentukan kebiasaan, yang menyatakan bahwa perubahan perilaku sosial memerlukan pengalaman yang konsisten dan bermakna (Bandura, 1986; Berk, 2018).

Oleh karena prosedur tindakan yang dirancang dalam penelitian ini telah disinkronkan antara durasi perlakuan, tahapan kegiatan, dan tujuan perubahan perilaku antre, sehingga metode bermain peran kantin sekolah diharapkan mampu memberikan dampak yang optimal terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak.

Dengan demikian, validitas eksternal penelitian ini dapat terjaga, sehingga hasil penelitian tidak hanya valid secara internal, tetapi juga memiliki manfaat praktis dan relevansi kontekstual bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menanamkan budaya antre dan meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini dan tujuan penelitian, yaitu sebagai berikut:

### **1. Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai dengan kondisi yang dialami. Angket digunakan untuk memperoleh data secara sistematis dan efisien mengenai variabel yang diteliti. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini, serta telah disesuaikan dengan karakteristik responden dan konteks pembelajaran PAUD (Sugiyono, 2019; Arikunto, 2013).

### **2. Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun secara sistematis. Pengumpulan data observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas sebagai observer utama untuk menilai perilaku budaya antre dan keterampilan berbicara anak selama kegiatan bermain peran kantin sekolah. Pelibatan guru kelas sebagai observer bertujuan untuk meminimalkan bias subjektivitas peneliti, karena guru memiliki pemahaman yang kontekstual terhadap perilaku anak sehari-hari. Observasi dilakukan menggunakan instrumen terstruktur yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, sementara peneliti berperan sebagai fasilitator kegiatan dan pengolah data. Penggunaan observer independen dalam penelitian pendidikan anak usia dini direkomendasikan untuk meningkatkan objektivitas dan kredibilitas data (Creswell, 2015; Fraenkel et al., 2019).

### **5. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab secara langsung antara peneliti dan informan untuk memperoleh

informasi yang lebih mendalam terkait permasalahan penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru kelas sebagai informan utama untuk memperoleh data pendukung mengenai perubahan perilaku anak setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah. Teknik wawancara yang digunakan bersifat semi-terstruktur sehingga memungkinkan peneliti menggali informasi secara fleksibel namun tetap terarah (Moleong, 2017; Sugiyono, 2019).

#### 6. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui pengumpulan dan analisis dokumen yang relevan dengan penelitian, seperti foto kegiatan, video pembelajaran, RPPH, dan catatan perkembangan anak. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data hasil observasi dan wawancara sehingga meningkatkan keabsahan data penelitian (Arikunto, 2013; Creswell, 2014).

### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen dikembangkan melalui langkah: (1) penyusunan kisi-kisi berdasarkan indikator budaya antre dan keterampilan berbicara, (2) validasi ahli, dan (3) uji coba terbatas. Kisi-kisi mencakup aspek sosial (disiplin, kesabaran, tanggung jawab) dan aspek komunikasi (verbal, ekspresi diri, kosakata). Instrumen pengukuran dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi terstruktur yang disusun berdasarkan indikator budaya antre (aspek sosial) dan keterampilan berbicara (aspek komunikasi verbal).

#### 1. Instrumen Variabel Terikat Budaya Antre (Y<sub>1</sub>)

##### a. Definisi Konseptual

Instrumen angket budaya antre dalam penelitian ini disusun berdasarkan teori perkembangan sosial dan pendidikan karakter anak usia dini yang menekankan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengalaman langsung. Budaya antre dipahami sebagai bentuk perilaku sosial yang mencerminkan kemampuan anak dalam mengendalikan diri,

menghormati hak orang lain, serta menaati aturan bersama dalam lingkungan sosial. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perilaku tersebut berkembang secara bertahap melalui interaksi sosial yang berulang dan bermakna.

Roqib (2016) menegaskan bahwa nilai-nilai karakter, seperti disiplin, kesabaran, dan tanggung jawab sosial, akan lebih efektif ditanamkan kepada anak usia dini melalui pembiasaan perilaku nyata dibandingkan dengan penyampaian konsep secara verbal. Oleh karena itu, budaya antre dalam penelitian ini diposisikan sebagai manifestasi konkret dari nilai karakter yang dapat diamati secara langsung dalam aktivitas keseharian anak.

Sejalan dengan itu, Heru Kurniawan (2018) menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak usia dini berkaitan erat dengan kemampuan anak menyesuaikan diri terhadap aturan sosial dan norma kelompok. Anak yang mampu menunggu giliran, mengikuti urutan, dan tidak menyerobot menunjukkan tingkat kematangan sosial yang lebih baik. Atas dasar pemikiran tersebut, indikator budaya antre dalam angket ini dirumuskan dalam bentuk perilaku-perilaku spesifik yang menggambarkan kepatuhan anak terhadap aturan antre dan kemampuan pengendalian diri.

Selain itu, Henie Kurniawati (2020) menekankan bahwa penilaian perilaku sosial anak usia dini sebaiknya berorientasi pada perilaku yang dapat diamati dalam konteks bermain dan pembelajaran. Oleh karena itu, angket budaya antre disusun dengan menggunakan pernyataan yang operasional, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur perilaku antre anak secara objektif.

b. Kesesuaian Indikator Angket Budaya Antre dengan Landasan Teori

Berdasarkan landasan teoretis tersebut, indikator budaya antre dalam penelitian ini diturunkan menjadi beberapa aspek perilaku yang dapat diamati, sebagaimana disajikan berikut.

- 1) Kemampuan menunggu giliran saat melakukan aktivitas Bersama  
Indikator ini didasarkan pada konsep pengendalian diri dan disiplin sosial dalam perkembangan anak usia dini. Menurut Roqib (2016), kemampuan menunda keinginan pribadi demi kepentingan bersama merupakan bagian penting dari pembentukan karakter sosial anak. Anak yang mampu menunggu giliran menunjukkan proses internalisasi nilai kesabaran dan disiplin melalui pembiasaan.
- 2) Kepatuhan terhadap aturan antrre yang telah disepakati  
Indikator ini merujuk pada pandangan Heru Kurniawan (2018) yang menyatakan bahwa pemahaman dan kepatuhan terhadap aturan sosial merupakan ciri perkembangan sosial yang sehat pada anak usia dini. Anak yang mengikuti urutan antrre dan mematuhi aturan menunjukkan kemampuan menyesuaikan diri dengan norma kelompok.
- 3) Tidak menyerobot atau mendahului teman dalam antrean  
Indikator ini mencerminkan kemampuan anak dalam menghargai hak orang lain. Roqib (2016) menjelaskan bahwa penghargaan terhadap hak sesama merupakan nilai karakter yang harus ditanamkan sejak dini melalui perilaku nyata. Dalam konteks antrre, perilaku tidak menyerobot menjadi indikator konkret dari sikap adil dan empati sosial anak.
- 4) Menunjukkan sikap tertib dan tenang saat menunggu antrean  
Indikator ini berkaitan dengan regulasi emosi dan kematangan sosial anak. Heru Kurniawan (2018) menekankan bahwa anak yang mampu mengendalikan emosi dalam situasi sosial menunjukkan perkembangan sosial-emosional yang lebih baik. Oleh karena itu, sikap tertib dan tenang saat antrre menjadi aspek penting dalam pengukuran budaya antrre.
- 5) Mengikuti instruksi guru atau aturan permainan saat antrre  
Indikator ini didasarkan pada prinsip pembelajaran sosial yang menempatkan guru sebagai model dan pengarah perilaku anak. Henie

Kurniawati (2020) menyatakan bahwa anak usia dini belajar perilaku sosial melalui observasi dan peniruan terhadap figur otoritas di lingkungannya. Kepatuhan terhadap instruksi guru mencerminkan proses belajar sosial yang berlangsung secara efektif.

c. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, budaya antri diartikan sebagai kemampuan anak dalam memahami konsep urutan atau giliran, menunggu dengan sabar dalam barisan, tidak mendahului atau menyerobot antrian, menghormati hak orang lain yang datang lebih dahulu, serta mampu menerapkan perilaku antri secara konsisten dalam berbagai situasi, khususnya dalam konteks bermain peran kantin sekolah.

d. Kisi-kisi Instrumen

Sebagai acuan dalam pengisian data, peneliti juga menyusun kisi-kisi yang memuat indikator budaya antri. Kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Budaya Antri**

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
1	Budaya Antri	1) Disiplin	Menunggu giliran dengan tertib dan tidak mendahului orang lain	1-4
		2) Kesabaran	Mampu menunggu tanpa mengeluh atau mengganggu	5-7
		3) Tanggung Jawab	Memahami konsekuensi dan menjaga posisi dalam antrian	8-10
				10

2. Instrumen Variabel Terikat Keterampilan Berbicara (Y<sub>2</sub>)

a. Definisi Konseptual

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara lisan dengan jelas dan mudah dipahami. Kemampuan ini mencakup pelafalan kata yang

tepat, penggunaan kalimat sederhana, keberanian berkomunikasi, serta kemampuan menyampaikan pesan dalam konteks interaksi sosial.

b. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, keterampilan berbicara diartikan sebagai kemampuan anak dalam melafalkan kata dengan jelas dan benar, menyusun kalimat sederhana untuk menyampaikan keinginan atau kebutuhan, berani berbicara di depan orang lain, mampu bertanya dan menjawab pertanyaan, menggunakan bahasa yang sopan dalam berkomunikasi, serta mampu mengekspresikan diri secara verbal dalam konteks bermain peran kantin sekolah.

c. Kisi-kisi Instrumen

Sebagai acuan dalam pengisian data, peneliti juga menyusun kisi-kisi yang memuat indikator keterampilan berbicara. Kisi-kisi tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berbicara**

No	Variabel	Indikator	Pernyataan	Jumlah Soal
2	Keterampilan Berbicara	1) Kemampuan menggunakan kata-kata santun saat memesan makanan	Mampu mengucapkan kata atau kalimat sederhana yang sopan, seperti “tolong”, “minta”, atau “terima kasih”	1-4
		2) Kejelasan artikulasi dalam situasi gaduh (simulasi kantin)	Mampu mengucapkan kata atau kalimat dengan pelafalan yang cukup jelas sehingga dapat dipahami oleh lawan bicara, meskipun berada dalam suasana ramai atau bising	5-7
		3) Kemampuan merespons lawan bicara secara	Mampu memberikan jawaban atau tanggapan sederhana yang sesuai dengan pertanyaan atau	8-10

		verbal dan relevan	situasi dalam aktivitas bermain peran kantin	
				10

## 1. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Validitas adalah elemen penting dalam merancang instrumen pengukuran dalam penelitian. Istilah “validitas” berasal dari kata validity, yang berarti sejauh mana alat ukur dapat menghasilkan data yang akurat, tepat, dan sesuai dengan fungsinya. Sebelum menguji validitas, peneliti melakukan uji expert judgment, yaitu evaluasi yang melibatkan pendapat ahli untuk memastikan kesesuaian butir instrumen dengan indikator variabel, kisi-kisi penelitian, serta Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5–6 tahun. Validasi instrumen dilakukan oleh Dr. Heru Kurniawan, M.A., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang memiliki keahlian di bidang pendidikan anak usia dini dan evaluasi pembelajaran PAUD. Proses validasi meliputi penelaahan kejelasan redaksi, keterukuran indikator, dan kesesuaian instrumen dengan konteks bermain peran kantin sekolah. Berdasarkan hasil expert judgment, instrumen dinyatakan layak digunakan dengan perbaikan minor sesuai saran validator.

Setelah mendapatkan persetujuan, instrumen yang dianggap layak diuji melalui validitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana item pada instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Teknik yang digunakan adalah uji validitas item dengan korelasi Pearson Product Moment menggunakan SPSS versi 27, dimana skor total yang diperoleh setiap responden dikorelasikan dengan skor masing-masing item yang ada. Selanjutnya  $r_{xy}$  dibandingkan ke  $r$  tabel dengan taraf signifikansi 5%.

Adapun pedoman keputusannya adalah validitas dikatakan terpenuhi jika nilai  $r_{hitung}$  yang diperoleh lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  atau jika nilai signifikansi 2-tailed lebih kecil dari 0,05. Sebaliknya, validitas dikatakan tidak terpenuhi jika nilai  $r_{hitung}$  yang diperoleh lebih kecil dari nilai  $r_{tabel}$  atau jika nilai signifikansi 2-tailed lebih besar dari 0,05. Uji coba validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir instrumen mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilaksanakan terhadap dua aspek utama, yaitu budaya antre dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Uji validitas dilakukan melalui analisis korelasi Pearson, dengan membandingkan skor setiap butir pernyataan terhadap skor total untuk menilai sejauh mana setiap item mewakili konstruk yang diukur, dan dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (degree of freedom,  $df$ ) =  $n-2$ , yaitu  $22-2 = 20$ . Berdasarkan tabel  $r$  Product Moment dengan  $df = 20$  dan  $\alpha = 0,05$ , diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,423. Berikut tabel hasil uji coba validitas instrumen budaya antre:

**Tabel 5**  
**Uji Validitas Budaya Antre**

<b>Budaya Antre</b>			
Butir Soal	Person Correlation	$r$ table	Keterangan
1	.729**	0,423	Valid
2	.609**		Valid
3	.729**		Valid
4	.609**		Valid
5	.466*		Valid
6	.466*		Valid
7	.708**		Valid
8	.708**		Valid
9	.670**		Valid
10	.670**		Valid

Dari hasil uji coba instrumen budaya antre, terdapat 10 butir soal yang diuji. Dalam uji validitas ini, sebanyak 10 butir soal dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai koefisien korelasi yang melebihi nilai r tabel sebesar 0,423, sehingga seluruh butir dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, yaitu dengan rentang nilai antara 0,466 hingga 0,729. Butir dengan korelasi tertinggi adalah butir ke-1 dan butir ke-3 ( $r = 0,729$ ), yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara skor butir tersebut dengan skor total instrumen. Sedangkan korelasi terendah ditemukan pada butir ke-5 dan butir ke-6 ( $r = 0,466$ ), meskipun demikian nilai tersebut tetap berada di atas batas minimal r tabel sehingga tetap dinyatakan valid. Butir-butir lainnya juga menunjukkan koefisien korelasi yang baik, seperti butir ke-2 dan butir ke-4 ( $r = 0,609$ ), butir ke-7 dan butir ke-8 ( $r = 0,708$ ), serta butir ke-9 dan butir ke-10 ( $r = 0,670$ ). Dengan demikian, seluruh butir pada instrumen budaya antre memiliki tingkat validitas yang baik dan layak digunakan dalam penelitian lebih lanjut untuk mengukur kemampuan budaya antre anak usia dini melalui metode bermain peran kantin sekolah.

**Tabel 6 Uji Validitas Keterampilan Berbicara**

Keterampilan Berbicara			
Butir Soal	Person Correlation	r table	Keterangan
1	.626**	0.423	Valid
2	.605**		Valid
3	.605**		Valid
4	.466*		Valid
5	.642**		Valid
6	.642**		Valid
7	.556**		Valid
8	.556**		Valid
9	.689**		Valid
10	.689**		Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen keterampilan berbicara yang dilakukan terhadap 10 butir soal, seluruh item dinyatakan valid. Pengujian validitas menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan membandingkan nilai r hitung (Person Correlation) dengan r tabel sebesar 0,423. Hasil analisis menunjukkan bahwa butir soal nomor 1 memiliki koefisien korelasi sebesar 0,626, butir soal nomor 2 dan 3 masing-masing sebesar 0,605, butir soal nomor 4 sebesar 0,466, butir soal nomor 5 dan 6 masing-masing sebesar 0,642, butir soal nomor 7 dan 8 masing-masing sebesar 0,556, serta butir soal nomor 9 dan 10 masing-masing sebesar 0,689. Kesepuluh butir soal tersebut memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel ( $r \text{ hitung} > 0,423$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh butir soal instrumen keterampilan berbicara dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Butir soal nomor 9 dan 10 menunjukkan tingkat validitas tertinggi dengan koefisien korelasi 0,689, sedangkan butir soal nomor 4 memiliki tingkat validitas terendah namun tetap berada di atas nilai r tabel dengan koefisien korelasi 0,466.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen dapat dianggap sebagai alat yang sah untuk mengumpulkan data jika kualitasnya memadai, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa alat tersebut dapat diandalkan dan berfungsi dengan baik dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Untuk mengukur konsistensi internal instrumen yang telah divalidasi, digunakan *Alpha Cronbach* dengan rumus:

$$\alpha = [k/(k-1)] [1 - (\sum Si^2/Sx^2)]$$

Keterangan:

$\alpha$  = Koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha

k = Jumlah item pertanyaan/butir soal

$\Sigma Si^2$  = Jumlah varians skor tiap item

$Sx^2$  = Varians skor total

**Tabel 7**

**Derajat Reliabilitas Instrumen**

<b>Koefisien Reliabilitas</b>	<b>Interpretasi</b>
> atau = 0.90	Sempurna
0.800 - 0.899	Baik
0.700 - 0.799	Diterima
0.600 - 0.699	Dipertanyakan
0.500 - 0.599	Lemah

**Tabel 8**

**Hasil Uji Coba/ Nilai Koefisien Reliabilitas Instrumen  
Variabel Budaya Antre**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	10

**Tabel 9**

**Hasil Uji Coba/ Nilai Koefisien Reliabilitas Instrumen  
Variabel Keterampilan Berbicara**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.830	10

Hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk dua instrumen yang masing-masing terdiri dari 10 butir soal. Gambar pertama menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,807, sedangkan gambar kedua menunjukkan nilai 0,830. Kedua nilai tersebut berada di atas ambang batas minimum reliabilitas yang disyaratkan ( $\geq 0,60$  atau  $\geq 0,70$ ), yang mengindikasikan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan tinggi. Dengan demikian, instrumen-instrumen tersebut dinyatakan reliabel, konsisten, dan layak digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, karena mampu menghasilkan pengukuran yang stabil dan dapat dipercaya meskipun digunakan berulang kali pada kondisi yang sama.

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dependent sample t-test (uji-t sampel berpasangan). Pemilihan teknik ini didasarkan pada desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang sama yang diukur sebelum dan sesudah intervensi (Creswell, 2018). Dengan demikian, uji-t sampel berpasangan merupakan metode yang sesuai untuk menilai perubahan yang terjadi akibat perlakuan.

### **1. Alasan Penggunaan Dependent Sample t-test**

Dependent sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dalam kelompok yang sama. Teknik ini tepat digunakan ketika data yang diperoleh memenuhi beberapa kriteria, antara lain: subjek yang diukur sama, data berskala interval atau rasio, serta distribusi data mendekati normal (Fraenkel & Wallen, 2012). Penggunaan teknik ini juga lazim dalam penelitian pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi (Sugiyono, 2020).

## 2. Langkah-Langkah Analisis

Analisis dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Menghitung selisih skor (gain score) antara nilai pretest dan posttest setiap peserta.
- b. Melakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk untuk memastikan bahwa data selisih berdistribusi normal (Ghasemi & Zahediasl, 2012).
- c. Melaksanakan dependent sample t-test menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 untuk menilai perbedaan rata-rata pretest dan posttest (Pallant, 2020).
- d. Menginterpretasikan nilai signifikansi (p-value):  
Jika  $p < 0,05$ , terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest.  
Jika  $p \geq 0,05$ , tidak terdapat perbedaan signifikan.
- e. Menghitung effect size (Cohen's d) untuk mengetahui besarnya efek atau kekuatan pengaruh intervensi (Cohen, 1988).



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh**

TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di bawah pembinaan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Lembaga ini beralamat di Jl. Sunan Bonang RT 01 RW 05, Desa Dukuhwaluh, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos 53182. Secara geografis, lokasi TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh berada di lingkungan permukiman masyarakat yang relatif mudah diakses oleh peserta didik dan orang tua.

TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh didirikan pada 16 Juli 1990 sebagai bentuk kepedulian masyarakat dan Pemerintah Desa Dukuhwaluh terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini. Seiring dengan perkembangannya, lembaga ini telah memiliki izin operasional resmi dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas dan berstatus Terakreditasi B, sehingga secara administratif dan yuridis dinyatakan layak untuk menyelenggarakan layanan pendidikan anak usia dini.

Sejak awal berdiri, TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Aspek tersebut meliputi nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Proses pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Lingkungan sosial masyarakat sekitar TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh tergolong heterogen. Mayoritas orang tua peserta didik memiliki latar belakang pekerjaan sebagai pegawai, pedagang, buruh, serta pekerja sektor jasa. Kondisi sosial tersebut mendorong pihak sekolah untuk menjalin kerja sama yang baik dengan orang tua dan masyarakat dalam mendukung proses pendidikan dan pembiasaan perilaku positif anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Berbagai metode pembelajaran digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak, salah satunya melalui metode bermain peran yang dipandang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berbicara, serta pembiasaan budaya antre dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Visi dan Misi TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

Visi dari TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh ialah “Terwujudnya Anak yang Beriman, Mandiri, Cerdas, dan Berakhlak Mulia”. Visi tersebut mencerminkan tujuan lembaga dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan kepribadian yang baik.

Untuk mewujudkan visi tersebut, TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh menetapkan beberapa misi sebagai berikut:

- a. Menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia sejak usia dini.
- b. Mengembangkan kemandirian anak dalam kegiatan belajar dan kehidupan sehari-hari.
- c. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
- d. Mengembangkan kemampuan bahasa dan sosial anak melalui kegiatan bermain yang terarah.
- e. Membiasakan perilaku disiplin dan budaya antre di lingkungan sekolah.
- f. Menciptakan lingkungan belajar yang aman dan kondusif bagi tumbuh kembang anak.

## 3. Struktur Organisasi TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

Struktur organisasi TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh disusun untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Struktur organisasi tersebut terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, serta tenaga pendukung lainnya.

Kepala sekolah bertanggung jawab dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi seluruh kegiatan sekolah. Guru kelas berperan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran serta melakukan penilaian perkembangan anak. Sementara itu, tenaga pendukung membantu kelancaran administrasi dan operasional sekolah. Struktur organisasi yang jelas memungkinkan terjalannya koordinasi dan kerja sama yang baik antarwarga sekolah sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

#### 4. Kondisi Peserta Didik TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

Peserta didik TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh terdiri dari anak-anak usia 4–6 tahun yang terbagi dalam kelompok A dan kelompok B. Jumlah peserta didik setiap tahun ajaran dapat mengalami perubahan sesuai dengan kondisi pendaftaran. Secara umum, peserta didik memiliki latar belakang keluarga yang beragam baik dari segi sosial maupun ekonomi. Keberagaman tersebut menjadi dasar bagi sekolah untuk menerapkan pembelajaran yang inklusif dan menghargai perbedaan.

Dalam keseharian, peserta didik menunjukkan karakteristik khas anak usia dini, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan senang berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, sekolah menerapkan berbagai kegiatan pembiasaan dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan sosial dan bahasa anak, termasuk pembiasaan budaya antre dan keterampilan berbicara melalui kegiatan bermain peran.

Dengan kondisi peserta didik tersebut, TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh menjadi lokasi yang relevan untuk pelaksanaan penelitian mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini.

## B. Deskripsi Data

### 1. Distribusi Frekuensi Budaya Antre

**Tabel 10**  
**Distribusi Frekuensi Kategori Budaya Antre Pretest dan Posttest**

Kategori	Pretest		Posttest	
	Frekuensi (n)	Persentase (%)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Budaya Antre Kurang	0	0	0	0
Budaya Antre Cukup	21	95,5	0	0
Budaya Antre Baik	1	4,5	11	50,0
Budaya Antre Sangat Baik	0	0	11	50,0
Total	22	100,0	22	100,0

Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa hampir seluruh subjek penelitian (95,5%) berada pada kategori cukup, dengan hanya satu anak (4,5%) yang mencapai kategori baik. Tidak ada anak yang berada pada kategori sangat baik maupun kurang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebelum intervensi, kemampuan anak dalam menerapkan budaya antre masih belum berkembang secara optimal dan memerlukan bimbingan intensif dari guru. Setelah pemberian intervensi berupa metode bermain peran kantin sekolah, terjadi perubahan yang sangat mencolok pada distribusi kategori. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori cukup. Distribusi subjek terbagi merata antara kategori baik (50%) dan sangat baik (50%). Pergeseran kategori ini menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian mengalami peningkatan minimal satu tingkat kategori, bahkan sebagian besar mengalami peningkatan dua tingkat kategori dari cukup ke sangat baik.

**Tabel 11**  
**Statistik Deskriptif Skor Budaya Antre Pretest dan Posttest**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
BUDAYA ANTRE PRE-TEST	22	13	23	17.00	2.619
BUDAYA ANTRE POST-TEST	22	24	40	30.50	5.171

Analisis statistik deskriptif memperlihatkan peningkatan yang substansial pada seluruh indikator pengukuran. Skor rata-rata budaya antre meningkat dari 17,00 menjadi 30,50, atau mengalami kenaikan sebesar 13,50 poin (79,4%). Dengan rentang skor total instrumen 10-40, rata-rata skor pretest berada pada 42,5% dari skor maksimal, sedangkan posttest mencapai 76,25%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap pengembangan budaya antre anak. Skor minimum meningkat dari 13 menjadi 24, yang mengindikasikan bahwa bahkan anak dengan kemampuan terendah sekalipun mengalami perbaikan signifikan. Skor maksimum meningkat dari 23 menjadi 40, dengan beberapa anak mencapai skor sempurna.

Kenaikan skor budaya antre dari rata-rata 17,00 pada pre-test menjadi 30,50 pada post-test (79%) menunjukkan adanya peningkatan perilaku yang signifikan setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah. Meskipun demikian, peningkatan yang cukup tinggi ini tidak dapat sepenuhnya diinterpretasikan sebagai dampak metode pembelajaran semata, melainkan juga dipengaruhi oleh antusiasme anak terhadap media simulasi kantin sekolah yang bersifat baru dan kontekstual. Media simulasi tersebut menciptakan suasana bermain yang menarik sehingga meningkatkan keterlibatan anak dalam mematuhi aturan antre. Namun, perubahan perilaku yang diamati tidak hanya terbatas pada aspek psikomotor, melainkan juga mencakup aspek afektif berupa kesadaran menunggu dan regulasi diri, yang menunjukkan adanya proses internalisasi perilaku sosial melalui pengamatan

dan imitasi dalam interaksi bermain peran. Hal ini sejalan dengan teori Social Learning yang menyatakan bahwa perilaku sosial anak berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna dalam konteks sosial, sehingga peningkatan budaya antre dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara efektivitas metode bermain peran kantin sekolah dan daya tarik media pembelajaran yang digunakan (Bandura, 1986; Hurlock, 2013).

Standar deviasi meningkat dari 2,619 menjadi 5,171, yang menunjukkan bahwa variabilitas skor antar subjek menjadi lebih besar setelah intervensi. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan respons individual terhadap intervensi, di mana sebagian anak mengalami peningkatan sangat drastis sementara sebagian lainnya lebih moderat. Meskipun demikian, seluruh subjek tetap mengalami peningkatan skor.

Peningkatan nilai standar deviasi (SD) dari 2,619 pada pre-test menjadi 5,17 pada post-test menunjukkan adanya variasi peningkatan budaya antre antar anak setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah. Variasi ini tercermin jelas pada data individual, di mana sampel anak NRR dan VRF menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi, dari skor pre-test budaya antre masing-masing 17 dan 16 menjadi 40 pada post-test, serta diikuti peningkatan keterampilan berbicara dari 16 dan 23 menjadi 40. Pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa anak dengan keterlibatan tinggi, kemampuan imitasi yang baik, dan regulasi diri yang lebih siap cenderung merespons metode bermain peran secara optimal. Sebaliknya, anak lain yang peningkatannya lebih lambat diduga masih memerlukan waktu adaptasi, pendampingan verbal, dan penguatan individual, terutama pada aspek kesadaran menunggu dan keberanian berbicara. Dengan demikian, membesarnya nilai SD tidak menunjukkan kelemahan metode, melainkan mencerminkan perbedaan karakteristik perkembangan individual anak, yang merupakan kondisi wajar dalam pembelajaran anak usia dini dan menegaskan perlunya diferensiasi strategi pendampingan dalam penerapan metode bermain peran kantin sekolah (Hurlock, 2013; Berk, 2018).

## 2. Distribusi Frekuensi Keterampilan Berbicara

**Tabel 12**  
**Distribusi Frekuensi Kategori Keterampilan Berbicara Pretest dan Posttest**

Kategori	Pretest		Posttest	
	Frekuensi (n)	Persentase (%)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Keterampilan Berbicara Kurang	0	0	0	0
Keterampilan Berbicara Cukup	20	90,9	0	0
Keterampilan Berbicara Baik	2	9,1	13	59,1
Keterampilan Berbicara Sangat Baik	0	0	9	40,9
Total	22	100,0	22	100,0

Kondisi awal keterampilan berbicara anak menunjukkan gambaran yang serupa dengan budaya antre. Mayoritas subjek (90,9%) berada pada kategori cukup, dengan hanya 2 anak (9,1%) pada kategori baik. Tidak ada anak yang berada pada kategori sangat baik maupun kurang. Temuan ini menguatkan hasil observasi awal bahwa banyak anak mengalami kendala dalam komunikasi verbal aktif, khususnya dalam mengekspresikan preferensi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Setelah intervensi, terjadi perubahan distribusi yang signifikan. Tidak ada lagi anak pada kategori cukup. Mayoritas subjek (59,1%) berada pada kategori baik, dan hampir separuh subjek (40,9%) mencapai kategori sangat baik. Perubahan ini menunjukkan bahwa intervensi berhasil meningkatkan keterampilan berbicara seluruh subjek minimal satu tingkat kategori. Anak-anak yang sebelumnya kesulitan berbicara kini mampu berkomunikasi dengan lebih lancar, jelas, dan mandiri.

**Tabel 13**  
**Statistik Deskriptif Skor Keterampilan Berbicara Pretest dan Posttest**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST	22	13	23	17.36	2.718
KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	22	24	40	30.00	4.598

Statistik deskriptif memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten dengan variabel budaya antre. Skor rata-rata keterampilan berbicara meningkat dari 17,36 menjadi 30,00, atau naik sebesar 12,64 poin (72,8%). Rata-rata skor pretest berada pada 43,4% dari skor maksimal, sedangkan posttest mencapai 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan dampak positif yang substansial terhadap pengembangan keterampilan berbicara anak. Skor minimum meningkat dari 13 menjadi 24, mengindikasikan bahwa seluruh anak mengalami perbaikan dalam keterampilan berbicara tanpa ada yang tertinggal. Skor maksimum meningkat dari 23 menjadi 40, dengan beberapa anak mencapai skor sempurna. Standar deviasi meningkat dari 2,718 menjadi 4,598, menunjukkan variabilitas respons individual terhadap intervensi.

Dari hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan skor yang signifikan pada variabel budaya antre dan keterampilan berbicara setelah anak mengikuti pembelajaran melalui metode bermain peran kantin sekolah. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada data kuantitatif, tetapi juga tercermin dalam perubahan perilaku anak yang terekam melalui catatan lapangan selama proses penelitian.

Salah satu perubahan yang paling menonjol terlihat pada anak dengan inisial NRR. Pada tahap pre-test, NRR memperoleh skor 17 pada budaya antre dan 16 pada keterampilan berbicara, yang menunjukkan bahwa anak masih

mengalami kesulitan dalam menunggu giliran serta belum mampu mengungkapkan keinginan secara verbal dengan jelas. Berdasarkan catatan lapangan, NRR sering terlihat tidak sabar saat berada dalam antrean, cenderung mendekat ke depan barisan, serta lebih banyak menggunakan isyarat nonverbal dibandingkan bahasa lisan ketika ingin memesan makanan.

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan bermain peran kantin sekolah, terjadi peningkatan skor post-test NRR menjadi 40 pada budaya antre dan 40 pada keterampilan berbicara. Secara perilaku, NRR mulai mampu berdiri tertib dalam antrean hingga tiba gilirannya, menunggu tanpa menyela teman lain, serta menggunakan ungkapan verbal sederhana dan santun seperti “Saya mau beli roti dan susu” dan “Terima kasih”. Perubahan ini tampak konsisten tanpa perlu arahan langsung dari guru, yang menunjukkan adanya internalisasi perilaku antre dan peningkatan kemampuan berbicara dalam konteks sosial nyata.

Perubahan serupa juga tampak pada anak dengan inisial VRF. Pada tahap pre-test, VRF memperoleh skor 16 pada budaya antre dan 23 pada keterampilan berbicara. Catatan lapangan menunjukkan bahwa meskipun VRF sudah memiliki keberanian berbicara yang cukup, anak masih kurang tertib dalam antrean dan cenderung mendahului teman ketika ingin segera dilayani. Selain itu, penggunaan bahasa verbal belum selalu disertai dengan kesabaran dalam menunggu giliran.

Pada tahap post-test, skor VRF meningkat menjadi 40 baik pada budaya antre maupun keterampilan berbicara. Secara kualitatif, VRF menunjukkan kemampuan menunggu giliran dengan lebih tertib, mampu mengendalikan diri saat antre, serta menggunakan bahasa lisan secara lebih terstruktur dan jelas dalam situasi simulasi kantin yang relatif gaduh. VRF juga tampak mampu menyesuaikan perilaku berbicara dengan aturan sosial antre, seperti berbicara setelah tiba gilirannya dan menanggapi penjual dengan sopan.

Catatan lapangan terhadap anak NRR dan VRF tersebut memperkuat temuan kuantitatif yang menunjukkan peningkatan skor post-test secara maksimal. Perubahan perilaku yang diamati secara langsung menunjukkan

bahwa peningkatan nilai tidak sekadar bersifat numerik, tetapi mencerminkan perkembangan nyata dalam budaya antre dan keterampilan berbicara anak sebagai hasil dari penerapan metode bermain peran kantin sekolah.

### C. Uji Persyaratan Analisis

#### 1. Uji Normalitas Data

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (p-value) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest untuk kedua variabel penelitian, yaitu budaya antre dan keterampilan berbicara.

**Tabel 14**  
**Hasil Uji Normalitas Data Budaya Antre**

<b>Tests of Normality</b>				
	Kelompok	Statistic	Shapiro-Wilk	
			Df	Sig.
Budaya Antre	Pre Test	0.921	22	0.081
	Post Test	0.915	22	0.059

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data budaya antre pada tahap pretest memiliki nilai signifikansi 0,081 ( $p > 0,05$ ) dan posttest memiliki nilai signifikansi 0,059 ( $p > 0,05$ ). Kedua nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data budaya antre berdistribusi normal baik pada tahap pretest maupun posttest. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk variabel budaya antre terpenuhi dan uji statistik parametrik dapat dilakukan.

**Tabel 15**  
**Hasil Uji Normalitas Data Keterampilan Berbicara**

		<b>Tests of Normality</b>		
Kelompok		Statistic	Shapiro -Wilk Df	Sig.
Keterampilan Berbicara	Pre Test	0.929	22	0.117
	Post Test	0.923	22	0.09

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

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data keterampilan berbicara pada tahap pre-test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,117 ( $p > 0,05$ ) dan pada tahap post-test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,090 ( $p > 0,05$ ). Kedua nilai signifikansi tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbicara terdistribusi normal baik pada tahap pre-test maupun post-test. Selain itu, hasil uji Shapiro–Wilk juga menunjukkan bahwa seluruh data penelitian berdistribusi normal ( $p > 0,05$ ). Terpenuhinya asumsi normalitas ini menunjukkan bahwa data memenuhi prasyarat penggunaan statistik parametrik, sehingga peneliti secara metodologis sangat sah dan tepat untuk melanjutkan analisis menggunakan uji dependent (paired) sample t-test guna menguji perbedaan 2640 pre-test dan post-test pada kedua variabel penelitian.

Nilai Cohen's d sebesar 2,640 pada variabel keterampilan berbicara menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan dampak yang sangat kuat terhadap perkembangan kemampuan bicara anak, bahkan lebih besar dibandingkan pengaruhnya terhadap budaya antre. Perbedaan kekuatan pengaruh ini dapat dijelaskan oleh karakteristik metode bermain peran yang secara langsung menuntut aktivitas verbal pada setiap anak, seperti memesan makanan, merespons penjual, dan bernegosiasi secara sederhana, sehingga stimulasi bahasa terjadi secara intens dan berulang selama kegiatan berlangsung. Selain itu, konteks kantin sekolah menyediakan

situasi komunikasi yang natural dan bermakna, yang mendorong anak untuk menggunakan kosakata fungsional, membentuk kalimat sederhana, serta melatih kejelasan artikulasi tanpa tekanan formal. Sebaliknya, budaya antre lebih berkaitan dengan pembentukan regulasi diri dan pengendalian emosi, yang secara perkembangan membutuhkan waktu lebih panjang untuk terinternalisasi secara stabil. Oleh karena itu, meskipun kedua variabel sama-sama meningkat secara signifikan, keterampilan berbicara menunjukkan efek yang lebih besar karena mendapatkan stimulasi langsung, eksplisit, dan berfrekuensi tinggi melalui interaksi bermain peran kantin sekolah (Berk, 2018; Bandura, 1986).

#### **D. Pengujian Hipotesis**

##### 1. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Budaya Antre

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak ada perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest budaya antre

$H_a$ : Ada perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest budaya antre

Kriteria pengambilan keputusan:  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi (p-value) < 0,05.

**Tabel 16**  
**Hasil Uji Paired Sample t-Test Budaya Antre**

Paired Samples Test				
	Paired Differences			Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
BUDAYA ANTRE PRE-TEST BUDAYA ANTRE POST-TEST	-13.500	5.990	1.277	0.000

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor budaya antre sebesar 13,500 poin antara pretest dan posttest. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

**Tabel 17**  
**Perhitungan Effect Size Budaya Antre**

Paired Samples Effect Sizes						
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST – BUDAYA ANTRE POST-TEST		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
		Cohen's d	5.990	-2.254	-3.041	-1.451
		Hedges' correction	6.100	-2.213	-2.987	-1.425

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Dengan nilai  $d = 2,254$ , *effect size* penelitian ini jauh melampaui kategori besar, yang mengindikasikan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan dampak yang sangat substansial terhadap peningkatan budaya antre anak. Tanda negatif pada Cohen's d menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*.

Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor budaya antre sebelum dan sesudah intervensi ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Peningkatan rata-rata skor budaya antre sebesar 13,500 poin menunjukkan perbaikan yang substansial. Effect size yang sangat besar (Cohen's  $d = 2,254$ ) mengindikasikan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memiliki dampak yang kuat secara pedagogis terhadap peningkatan budaya antre anak. Secara praktis, nilai effect size ini mengindikasikan bahwa efektivitas metode bermain peran kantin sekolah lebih dari dua kali lipat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya biasa diterapkan di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh, seperti pemberian instruksi verbal atau pembiasaan tanpa simulasi kontekstual. Dengan kata lain, penggunaan metode bermain peran kantin sekolah tidak hanya menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan makna pendidikan yang nyata, karena anak belajar melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan keterlibatan emosional yang tinggi. Hal ini memperkuat temuan bahwa metode pembelajaran berbasis bermain dan simulasi kontekstual lebih efektif dalam membentuk perilaku sosial anak usia dini dibandingkan pendekatan konvensional yang bersifat instruksional (Cohen, 1988; Hurlock, 2013).

## 2. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak ada perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest keterampilan berbicara

$H_a$ : Ada perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest keterampilan berbicara

Kriteria pengambilan keputusan:  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,05$ .

**Tabel 18**  
**Hasil Uji Paired Sample t-Test Keterampilan Berbicara**

Paired Samples Test				
	Paired Differences			Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST -KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	-12.636	4.786	1.020	0.000

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata skor keterampilan berbicara sebesar 12,636 poin antara pretest dan posttest. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran kantin sekolah terhadap keterampilan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuwaluh.

**Tabel 19**  
**Perhitungan Effect Size Keterampilan Berbicara**

Paired Samples Effect Sizes						
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	Cohen's d	Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
			4.786	-2.640	-3.529	-1.737
		Hedges' correction	4.874	-2.593	-3.465	-1.706

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Nilai Cohen's d sebesar -2,640 (nilai absolut 2,640) menunjukkan effect size yang sangat besar. Nilai ini bahkan lebih tinggi dibandingkan dengan effect size pada variabel budaya antre ( $d = 2,254$ ), yang mengindikasikan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan dampak yang lebih

kuat terhadap keterampilan berbicara dibandingkan dengan budaya antre. Effect size sebesar 2,640 termasuk kategori sangat besar dan luar biasa, yang menunjukkan bahwa intervensi ini sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor keterampilan berbicara sebelum dan sesudah intervensi ( $p = 0,000 < 0,05$ ). Peningkatan rata-rata skor keterampilan berbicara sebesar 12,636 poin menunjukkan perbaikan yang substansial. Effect size yang sangat besar (Cohen's  $d = 2,640$ ) mengindikasikan bahwa pengaruh intervensi sangat kuat dan bermakna secara praktis. Metode bermain peran kantin sekolah terbukti sangat efektif meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

### 3. Hubungan antara Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara

$H_0$ : Tidak ada hubungan signifikan antara peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara

$H_a$ : Ada hubungan signifikan antara peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara

Kriteria pengambilan keputusan:  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi ( $p$ -value)  $< 0,05$

**Tabel 20**  
**Hasil Uji Korelasi Pearson antara Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara**

		BUDAYA ANTRE POST-TEST	KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST
BUDAYA ANTRE POST-TEST	Pearson Correlation	1	.499*
	Sig. (2-tailed)		.018
	N	22	22
KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	Pearson Correlation	.499*	1
	Sig. (2-tailed)	.018	
	N	22	22

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara budaya antre dan keterampilan berbicara setelah intervensi. Koefisien korelasi sebesar 0,499 dengan nilai signifikansi 0,018 ( $p < 0,05$ ) mengindikasikan bahwa kedua variabel memiliki keterkaitan yang cukup kuat. Nilai korelasi ini berada dalam rentang 0,40-0,599, hasil ini termasuk kategori hubungan sedang atau moderat. Temuan ini menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami peningkatan lebih tinggi dalam budaya antre cenderung juga mengalami peningkatan yang lebih tinggi dalam keterampilan berbicara, dan sebaliknya.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa hubungan antara budaya antre dan keterampilan berbicara bersifat positif namun tidak sempurna. Temuan ini tercermin pada data individual anak, di mana anak berinisial NRR dan VRF menunjukkan peningkatan yang seimbang pada kedua variabel, yakni skor budaya antre dan keterampilan berbicara yang sama-sama meningkat hingga skor maksimal pada post-test, sehingga memperkuat adanya hubungan positif antarvariabel. Namun, pada beberapa anak lain ditemukan kondisi yang berbeda, seperti anak yang mampu mematuhi aturan antre dengan baik tetapi masih menunjukkan keterampilan berbicara yang terbatas, atau sebaliknya anak yang cukup lancar berbicara namun belum konsisten dalam menunggu giliran. Variasi pola peningkatan ini menunjukkan bahwa budaya antre lebih berkaitan dengan regulasi diri dan kontrol emosi, sedangkan keterampilan berbicara dipengaruhi oleh perkembangan bahasa dan keberanian berkomunikasi, sehingga kedua variabel berkembang secara saling terkait namun tidak selalu sejalan. Oleh karena itu, nilai korelasi kategori sedang mencerminkan keberagaman karakteristik perkembangan anak usia dini dan menegaskan perlunya stimulasi yang seimbang antara pembentukan regulasi diri dan pengembangan bahasa dalam pembelajaran (Berk, 2018; Hurlock, 2013).

Dengan nilai signifikansi berada di bawah 0,05, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat hubungan yang

bermakna secara statistik antara peningkatan budaya antri dan keterampilan berbicara pada anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuwaluh setelah mengikuti intervensi metode bermain peran kantin sekolah. Hubungan positif ini dapat dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran dalam bermain peran kantin sekolah. Ketika anak-anak berlatih mengantre dengan tertib, mereka secara bersamaan harus berkomunikasi dengan teman-temannya, baik untuk menyampaikan pesanan, menunggu giliran berbicara, maupun berinteraksi dalam konteks sosial yang terstruktur. Aktivitas mengantre memberikan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan berbicara dalam situasi yang nyata dan bermakna. Sebaliknya, kemampuan berbicara yang baik juga memfasilitasi anak untuk memahami dan menerapkan aturan antri dengan lebih efektif, karena mereka dapat mengkomunikasikan kebutuhan dan memahami instruksi dengan lebih baik.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan temuan yang konsisten dan saling mendukung terkait efektivitas metode bermain peran kantin sekolah dalam meningkatkan budaya antri dan keterampilan berbicara anak usia dini.

### **1. Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antri**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap budaya antri anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuwaluh. Peningkatan rata-rata skor sebesar 13,50 poin dengan effect size Cohen's  $d = 2,254$ . Pergeseran distribusi kategori dari yang semula 95,5% anak berada pada kategori cukup menjadi 100% anak berada pada kategori baik dan sangat baik menggambarkan transformasi perilaku yang nyata. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran *eksperiensial Kolb* yang menjadi landasan teoretis penelitian ini.

Dalam hal bermain peran kantin sekolah, anak-anak mengalami keempat tahap siklus Kolb secara berurutan. Tahap pertama, pengalaman

konkret, terjadi ketika anak-anak secara langsung mempraktikkan kegiatan mengantre di kantin simulasi mereka berdiri dalam barisan, menunggu giliran, dan mengambil makanan sesuai urutan. Tahap ini memberikan pengalaman nyata yang dapat dirasakan dan dipahami anak, bukan sekadar penjelasan verbal yang abstrak. Sejalan dengan temuan Eisenberg et al (2024) dalam penelitian pendidikan keperawatan, pengalaman konkret melalui simulasi terbukti efektif memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap situasi dunia nyata. Tahap kedua, observasi reflektif, berlangsung ketika guru memfasilitasi diskusi pasca-kegiatan di mana anak-anak diajak untuk merenungkan pengalaman mereka. Choi et al (2022) menegaskan bahwa tahap refleksi ini sangat penting karena memungkinkan peserta didik menilai pengalaman secara mendalam, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan emosional. Pada tahap refleksi, anak tidak hanya mengingat aktivitas yang dilakukan, tetapi mulai menunjukkan pemahaman terhadap aturan sosial dan hak orang lain dalam konteks antrean.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, pada tahap refleksi anak mulai mengungkapkan pernyataan verbal yang mencerminkan kesadaran sosial, seperti “Harus antre biar adil,” “Tadi aku nunggu karena temanku dulu,” atau “Kalau nyerobot, teman bisa marah.” Ujaran-ujaran tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa menunggu giliran bukan sekadar aturan yang harus diikuti, melainkan bentuk penghargaan terhadap hak orang lain. Temuan ini memperkuat pandangan Kolb bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika pengalaman langsung diikuti oleh refleksi, sehingga anak mampu menginternalisasi nilai sosial melalui proses berpikir tentang pengalaman yang telah dialaminya (Kolb, 1984).

Tahap ketiga, konseptualisasi abstrak, terwujud ketika anak-anak mulai merumuskan pemahaman tentang mengapa mengantre itu penting. Mereka membangun konsep bahwa semua orang punya hak yang sama. Proses ini sesuai dengan temuan Kemouss et al (2023) yang menyatakan bahwa

konseptualisasi abstrak merupakan tahap krusial dalam konstruksi pengetahuan yang efisien. Tahap keempat, eksperimen aktif, terlihat ketika anak-anak menerapkan pemahaman baru mereka dalam situasi berbeda, tidak hanya di kantin simulasi, tetapi juga saat mengantre cuci tangan, mengambil alat tulis, atau bermain di luar kelas.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Párraga et al (2024) yang menunjukkan bahwa bermain peran meningkatkan tanggung jawab dan keterampilan negosiasi sosial pada anak usia dini. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menunjukkan bahwa efektivitas bermain peran menjadi jauh lebih optimal ketika dilakukan dalam konteks simulasi lingkungan nyata yang familiar bagi anak, seperti kantin sekolah. Berbeda dengan penelitian Hidayati (2021) dan Widiastuti (2024) yang lebih menekankan aspek teoretis budaya antre, penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dalam setting realistis menghasilkan internalisasi nilai yang lebih mendalam.

## 2. Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Keterampilan Berbicara

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah juga memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan berbicara anak, dengan peningkatan rata-rata skor sebesar 12,636 poin dan effect size yang bahkan lebih besar Cohen's  $d = 2,640$  dibandingkan variabel budaya antre. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap keterampilan berbicara anak lebih tinggi dibandingkan pengaruhnya terhadap budaya antre. Temuan ini dapat dianalisis dari karakteristik setting kantin itu sendiri yang secara alami menuntut keterlibatan verbal anak secara lebih intens dan berulang. Dalam simulasi kantin, anak tidak hanya berperan sebagai pembeli atau penjual, tetapi juga dituntut untuk menyampaikan keinginan, bertanya, merespons, dan melakukan negosiasi sederhana, seperti memesan makanan atau menanyakan harga.

Setting kantin menciptakan situasi komunikasi yang fungsional dan bermakna bagi anak usia dini. Anak berbicara bukan karena diminta oleh guru, melainkan karena adanya kebutuhan nyata untuk mencapai tujuan sosial, yaitu memperoleh makanan atau layanan. Kondisi ini mendorong munculnya bahasa ekspresif secara spontan, sehingga keterampilan berbicara berkembang lebih cepat dan terlihat lebih menonjol dibandingkan perilaku antre yang memerlukan kontrol diri dan pengendalian impuls yang relatif lebih kompleks.

Selain itu, proses bermain peran kantin memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan interaksi verbal secara bergiliran dan berulang dalam waktu yang relatif singkat. Frekuensi penggunaan bahasa yang tinggi ini memperkuat aspek kelancaran, keberanian berbicara, serta kemampuan anak dalam menggunakan bahasa secara pragmatis. Hal inilah yang diduga menjadi salah satu faktor utama mengapa pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap keterampilan berbicara menunjukkan hasil yang lebih tinggi.

Konteks kantin sekolah juga memberikan struktur interaksi yang jelas namun fleksibel. Anak-anak belajar berbagai jenis tuturan yaitu meminta, menawarkan, menolak dengan sopan, bertanya, dan menanggapi. Keragaman fungsi komunikasi ini jauh lebih kaya dibandingkan pembelajaran berbicara konvensional yang sering kali hanya fokus pada satu jenis tuturan. Sejalan dengan temuan Tshering (2022) dan Alvarez (2024), variasi konteks komunikasi dalam bermain peran terbukti meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbahasa anak secara substansial. Variabilitas respons individual yang ditunjukkan oleh peningkatan standar deviasi (dari 2,718 menjadi 4,598) mencerminkan perbedaan latar belakang linguistik anak.

Selain ditunjukkan melalui peningkatan skor kuantitatif, perubahan keterampilan berbicara anak juga tampak pada kualitas tuturan, khususnya pada kelengkapan kalimat dan kejelasan maksud. Hal ini terlihat dari

perbandingan transkrip percakapan anak pada tahap pretest dan posttest selama kegiatan simulasi kantin sekolah.

### **Contoh Transkrip 1 (Anak NRR)**

#### **Pretest**

Penjual : “Kamu beli apa saja?”

NRR : “Roti.”

Tuturan anak masih berupa satu kata, tanpa keterangan tambahan dan belum menunjukkan struktur kalimat sederhana.

#### **Posttest**

Penjual : “Kamu beli apa saja?”

NRR : “Saya beli roti dan susu.”

Pada tahap posttest, anak sudah mampu menyampaikan kalimat sederhana yang lengkap, menggunakan subjek, predikat, dan objek, serta disertai intonasi yang jelas dan bahasa yang santun.

### **Contoh Transkrip 2 (Anak VRF)**

#### **Pretest**

Penjual : “Kamu pesan apa?”

VRF : “Susu.”

Jawaban anak masih singkat dan bersifat respons minimal.

#### **Posttest**

Penjual : “Kamu pesan apa?”

VRF : “Saya pesan susu satu dan permen dua.”

Pada tahap posttest, anak menunjukkan peningkatan dalam kelengkapan kalimat, penggunaan kata sopan, serta keberanian berbicara dalam konteks sosial.

Perbandingan transkrip tersebut menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berbicara tidak hanya tercermin pada skor numerik, tetapi juga pada perkembangan struktur bahasa, penggunaan kosakata fungsional, dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Temuan ini memperkuat hasil analisis kuantitatif bahwa metode bermain peran kantin sekolah efektif dalam

meningkatkan keterampilan berbicara anak, baik dari segi kuantitas maupun kualitas tuturan.

### 3. Hubungan antara Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara

Temuan penting lainnya dari penelitian ini adalah adanya korelasi positif sedang ( $r = 0,499$ ,  $p = 0,018$ ) antara peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara. Meskipun kekuatan hubungannya berada pada kategori sedang, signifikansi statistik yang ditemukan menunjukkan bahwa kedua variabel ini memang saling terkait dan berkembang secara bersamaan dalam konteks bermain peran kantin sekolah. Hubungan ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Budaya antre menyediakan konteks sosial yang terstruktur untuk berbicara. Ketika anak-anak mengantre, mereka berada dalam situasi di mana komunikasi verbal menjadi sangat relevan untuk menyampaikan pesan, berinteraksi dengan penjual, atau berbicara dengan teman dalam antrean. Struktur antrean menciptakan giliran berbicara yang natural, yang merupakan keterampilan pragmatik penting dalam komunikasi.

Anak-anak belajar bahwa berbicara memiliki aturan sosial: ada waktu untuk berbicara dan ada waktu untuk mendengarkan. Keterampilan berbicara yang baik memfasilitasi penerapan budaya antre yang lebih efektif. Anak yang mampu berkomunikasi dengan jelas dapat menyampaikan kebutuhannya tanpa harus menyerobot atau bertindak agresif. Kemampuan komunikasi verbal ini mengurangi konflik dan membuat proses antre berjalan lebih lancar. Kedua keterampilan ini sama-sama memerlukan pengaturan diri yang merupakan kemampuan kognitif yang berkembang pada usia 5-6 tahun. Mengantre membutuhkan kemampuan menunda gratifikasi dan mengendalikan impuls untuk segera mendapatkan sesuatu. Berbicara dengan baik juga memerlukan pengaturan diri mengorganisir pikiran sebelum berbicara, memilih kata yang tepat, dan menyesuaikan volume dan nada suara. Aktivitas bermain peran kantin sekolah melatih kedua aspek self-regulation ini secara bersamaan.

Temuan ini dapat dipahami dalam perspektif pendidikan Islam, khususnya konsep bahwa adab mendahului ilmu dan kemampuan berkomunikasi. Dalam konteks ini, budaya antre merepresentasikan adab sosial berupa kesabaran, penghargaan terhadap hak orang lain, dan pengendalian diri, yang menjadi fondasi sebelum anak mampu mengekspresikan diri secara verbal dengan baik. Oleh karena itu, terdapat anak yang telah menunjukkan adab antre yang baik meskipun keterampilan berbicaranya masih berkembang, serta sebaliknya anak yang sudah cukup lancar berbicara namun masih memerlukan penguatan adab sosial. Kondisi ini menjelaskan mengapa hubungan antara budaya antre dan keterampilan berbicara berada pada kategori sedang, sekaligus menegaskan bahwa dalam pendidikan Islam, pembentukan adab sosial merupakan landasan utama yang menopang perkembangan kemampuan komunikasi anak secara bertahap dan berimbang (Al-Attas, 1980; Langgulung, 2003).

Selanjutnya temuan ini melengkapi penelitian Nugroho (2018) yang mengidentifikasi adanya hubungan antara budaya antre dan kemampuan berbicara anak, namun tidak menjelaskan mekanisme hubungan tersebut. Penelitian ini memberikan penjelasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana kedua variabel ini saling memperkuat dalam konteks pembelajaran berbasis bermain peran. Meskipun korelasinya tidak sempurna hanya 0,499, ini sebenarnya menunjukkan bahwa budaya antre dan keterampilan berbicara, meskipun saling terkait, tetap merupakan dua konstruk yang berbeda dengan faktor-faktor penentu yang tidak sepenuhnya sama. Beberapa anak mungkin sangat baik dalam mengantre tetapi masih agak pemalu dalam berbicara, atau sebaliknya.

#### 4. Analisis Kendala dan Solusi dalam Penerapan Metode Bermain Peran Kantin Sekolah

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah efektif dalam meningkatkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak, pelaksanaannya di lapangan tidak terlepas dari beberapa

kendala. Kendala ini muncul sebagai bagian dari dinamika pembelajaran anak usia dini yang memiliki karakteristik perkembangan, temperamen, dan latar pengalaman sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pembahasan mengenai kendala dan solusi menjadi penting agar hasil penelitian dapat dipahami secara objektif dan kontekstual.

Salah satu kendala yang ditemukan selama pelaksanaan metode bermain peran kantin sekolah adalah adanya anak yang bersikap terlalu dominan dalam aktivitas bermain. Anak yang dominan cenderung ingin selalu berada di posisi depan antrean, mengambil peran tertentu secara berulang (misalnya sebagai pembeli pertama atau penjual), serta berbicara lebih banyak dibandingkan teman lainnya. Kondisi ini berpotensi menghambat kesempatan anak lain untuk berlatih menunggu giliran dan berbicara secara seimbang. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Berk (2018) yang menyatakan bahwa anak usia dini masih berada pada tahap perkembangan regulasi diri yang belum stabil, sehingga perilaku impulsif dan egosentris masih sering muncul dalam interaksi sosial.

Kendala lain yang ditemui adalah perbedaan tingkat kemampuan berbicara antar anak, di mana anak yang memiliki kemampuan bahasa lebih baik cenderung lebih aktif, sedangkan anak yang kurang percaya diri memilih diam atau menghindari antrean. Hal ini dapat menyebabkan ketimpangan partisipasi dalam bermain peran. Menurut Hoff (2019), perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman sosial sebelumnya, sehingga anak dengan paparan bahasa yang terbatas membutuhkan dukungan lebih intensif dalam situasi komunikasi kelompok.

Selain itu, suasana simulasi kantin yang relatif gaduh juga menjadi tantangan tersendiri. Kondisi ini dapat menyulitkan sebagian anak untuk berkonsentrasi, mengartikulasi kata dengan jelas, dan mempertahankan ketertiban antrean. Namun demikian, kondisi gaduh tersebut sekaligus mencerminkan situasi nyata kantin sekolah, sehingga perlu dikelola, bukan dihindari.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, peneliti menerapkan beberapa solusi praktis. Pertama, guru memberikan pengaturan peran secara bergilir agar setiap anak memperoleh kesempatan yang sama dalam bermain, baik sebagai pembeli maupun penjual. Pengaturan ini bertujuan untuk mengurangi dominasi anak tertentu dan meningkatkan partisipasi seluruh anak. Strategi ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya peran guru sebagai scaffolder dalam mengarahkan interaksi sosial anak.

Kedua, guru memberikan pendampingan verbal dan modeling bahasa santun, khususnya kepada anak yang kurang percaya diri dalam berbicara. Dengan mencontohkan kalimat sederhana dan memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk merespons, guru membantu anak mengembangkan keberanian dan kejelasan berbicara. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1986), yang menekankan peran modeling dalam perubahan perilaku dan keterampilan.

Ketiga, untuk mengatasi suasana gaduh, guru menetapkan aturan sederhana sebelum bermain, seperti berbicara satu per satu dan menunggu giliran, serta memberikan penguatan positif ketika anak mampu mematuhi aturan tersebut. Penguatan ini berfungsi untuk memperkuat perilaku yang diharapkan tanpa menekan anak, sehingga suasana bermain tetap menyenangkan dan kondusif.

Secara keseluruhan, kendala-kendala yang muncul selama penerapan metode bermain peran kantin sekolah tidak mengurangi efektivitas metode, melainkan menjadi bagian dari proses pembelajaran yang memperkaya pengalaman anak. Melalui strategi pengelolaan kelas yang tepat, pengaturan peran yang adil, serta pendampingan yang berkesinambungan, kendala tersebut dapat diatasi secara bertahap. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan metode bermain peran kantin sekolah sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola dinamika kelas dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik anak usia dini.

## **F. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disadari dalam menafsirkan hasil penelitian. Salah satu keterbatasan utama adalah ketidakmampuan peneliti untuk mengendalikan sepenuhnya variabel luar, khususnya pengaruh interaksi anak dengan guru kelas di luar perlakuan serta pola asuh dan pembiasaan yang diterapkan orang tua di rumah. Interaksi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan budaya antre dan keterampilan berbicara anak selama periode penelitian berlangsung. Meskipun demikian, peneliti telah berupaya meminimalkan pengaruh variabel luar dengan menyeragamkan skenario pembelajaran, durasi perlakuan, dan instruksi selama kegiatan bermain peran kantin sekolah, sehingga perubahan perilaku yang terjadi lebih dapat dikaitkan dengan intervensi yang diberikan. Keterbatasan ini merupakan karakteristik yang umum dalam penelitian pendidikan anak usia dini yang berlangsung pada konteks alami (natural setting) dan tidak sepenuhnya dapat dikontrol secara eksperimental (Creswell, 2015; Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2019).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN & SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antri dan keterampilan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode bermain peran kantin sekolah terbukti memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap budaya antri anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dan effect size Cohen's d sebesar 2,254 yang termasuk kategori sangat besar. Peningkatan rata-rata skor budaya antri sebesar 13,50 poin dari 17,00 menjadi 30,50 menunjukkan bahwa intervensi ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan anak untuk mengantri dengan tertib. Pergeseran distribusi kategori dari 95,5% anak pada kategori cukup menjadi 100% anak pada kategori baik dan sangat baik membuktikan bahwa seluruh subjek penelitian mengalami perbaikan perilaku yang substansial. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret dalam konteks yang familiar dan bermakna bagi anak jauh lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat instruktif.
2. Metode bermain peran kantin sekolah juga memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap keterampilan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dengan effect size Cohen's d sebesar 2,640, yang bahkan lebih besar dibandingkan effect size pada variabel budaya antri. Peningkatan rata-rata skor keterampilan berbicara sebesar 12,636 poin dari 17,36 menjadi 30,00 mengindikasikan bahwa intervensi ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi verbal anak. Perubahan distribusi kategori dari 90,9% anak pada kategori cukup menjadi 100% anak

pada kategori baik dan sangat baik menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan tidak hanya kuantitas berbicara tetapi juga kualitas komunikasi anak, termasuk kejelasan artikulasi, kelengkapan kalimat, dan kemampuan menyampaikan pesan secara efektif.

3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara pada anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh setelah mengikuti intervensi metode bermain peran kantin sekolah. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji korelasi Pearson dengan koefisien korelasi  $r = 0,499$  dan nilai signifikansi  $0,018$  ( $p < 0,05$ ). Meskipun berada pada kategori hubungan sedang, korelasi ini menunjukkan bahwa kedua variabel saling terkait dan berkembang secara bersamaan dalam konteks pembelajaran. Anak yang mengalami peningkatan lebih tinggi dalam budaya antre cenderung juga mengalami peningkatan yang lebih tinggi dalam keterampilan berbicara, dan sebaliknya. Hubungan ini menunjukkan bahwa perkembangan karakter sosial dan keterampilan komunikasi dapat diintegrasikan dalam satu pendekatan pembelajaran yang holistik dan saling memperkuat.
4. Lebih dari sekadar capaian statistik, metode bermain peran kantin sekolah berkontribusi pada penanaman nilai-nilai karakter islami sejak dini. Perilaku antre mencerminkan nilai amanah, yaitu kesadaran anak untuk menghormati hak orang lain dan menaati aturan bersama, sedangkan keterampilan berbicara yang santun dan jelas mencerminkan nilai fashāhah dalam komunikasi. Dengan demikian, metode ini relevan digunakan dalam pendidikan Islam anak usia dini karena mampu mengintegrasikan pengembangan perilaku sosial, keterampilan berbahasa, dan pembentukan karakter islami dalam satu proses pembelajaran yang terpadu.
5. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan metode bermain peran kantin sekolah terbukti efektif meningkatkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak kelompok B, baik secara statistik maupun pedagogis, melalui penguatan regulasi diri, kesadaran menunggu, serta

kualitas dan keberanian berbicara dalam konteks sosial yang bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar kegiatan simulasi kantin sekolah dijadikan agenda pembelajaran rutin mingguan dan diintegrasikan ke dalam program pembiasaan serta pembelajaran tematik di satuan PAUD sebagai praktik baik (best practice) untuk memperkuat internalisasi budaya antrre dan mengoptimalkan perkembangan karakter serta bahasa anak usia dini secara berkelanjutan.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dalam pendidikan anak usia dini:

### **1. Bagi Guru dan Pendidik PAUD**

Guru disarankan untuk mengembangkan modul bermain peran kantin sekolah secara terencana dan berkelanjutan, dengan menyusun skenario kantin yang bervariasi setiap minggu. Variasi skenario, seperti jenis makanan yang berbeda, peran sosial yang berganti (penjual, pembeli, petugas antrre), serta aturan antrre yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, dapat memperkaya kosakata situasional dan melatih keterampilan berbicara anak secara dinamis.

Selain itu, sekolah dapat mendukung penerapan metode ini dengan menyediakan waktu khusus dalam jadwal pembelajaran tematik serta alat peraga sederhana yang konsisten digunakan, sehingga anak memperoleh pengalaman berulang dalam konteks yang sama. Guru juga disarankan untuk menambahkan sesi refleksi singkat di akhir kegiatan bermain peran guna menegaskan makna antrre dan penggunaan bahasa santun, sehingga nilai amanah dan fashāhah dapat terinternalisasi secara lebih kuat.

### **2. Bagi Kepala Sekolah dan Pengelola Lembaga PAUD**

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pihak sekolah menjadikan kegiatan simulasi kantin sebagai bagian dari program pembentukan karakter anak yang dilaksanakan secara rutin, misalnya satu kali dalam satu minggu. Kegiatan ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana

pembiasaan perilaku antri sekaligus pengembangan keterampilan berbicara anak melalui interaksi sosial yang kontekstual. Pelaksanaan simulasi kantin secara berkelanjutan diharapkan mampu memperkuat internalisasi nilai disiplin, kesabaran, dan kemampuan komunikasi anak, sehingga perubahan perilaku yang diperoleh tidak bersifat sementara, tetapi menetap dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat mendukung dan memperkuat pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan menerapkan budaya antri dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di tempat umum. Konsistensi penerapan nilai antara sekolah dan rumah akan memperkuat internalisasi nilai pada anak dan membantu anak mentransfer keterampilan yang telah dipelajari ke konteks kehidupan nyata. Orang tua juga perlu memberikan stimulasi verbal yang kaya di rumah dengan sering mengajak anak bercakap-cakap, mendengarkan cerita anak dengan penuh perhatian, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Dukungan keluarga dalam mengembangkan keterampilan berbicara anak sangat penting mengingat variabilitas respons individual yang dipengaruhi oleh latar belakang linguistik keluarga.

### 6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat, seperti True Experimental Design dengan kelompok kontrol, agar efektivitas metode bermain peran kantin sekolah dapat diuji secara lebih komprehensif. Penggunaan kelompok kontrol memungkinkan perbandingan yang lebih objektif antara kelas yang menggunakan metode bermain peran dan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas variabel penelitian, misalnya dengan mengkaji dampak metode bermain peran kantin sekolah terhadap aspek lain perkembangan anak, seperti regulasi emosi atau

keterampilan sosial yang lebih luas, serta menerapkan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat keberlanjutan perubahan perilaku anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S., Mudzakir, A., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). How to calculate paired sample t-test using SPSS software: From step-by-step processing for users to practical examples in the analysis of the effect of application anti-fire bamboo teaching materials on student learning outcomes. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/ijotis.v2i1.45895>
- Afriliani, A. T. N., Latifah, A., Sahroni, D., & Farida, N. A. (2023). Early children education based on local culture. *Scientia*, 2(2). <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.221>
- Ahonen, L. (2019). *Challenges to the implementation of developmentally appropriate practices in early childhood education* (Master's thesis). Concordia University.
- Aisyah. (2021). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Al-Attas, S. M. N. (1980). *The concept of education in Islam*. ABIM.
- Al-Harbi, S. S. (2024). Theories to guide children development and their impact on early childhood education. *Journal of Ecohumanism*, 3(3), 1517–1529.
- Alizadeh, M., & Khatibi, A. (2020). The effect of role-playing on social behavior in early childhood education. *International Journal of Early Childhood Education*.
- Alvarez, C. (2024). The impact of role-playing exercises on conversational English proficiency among university students. *Research Studies in English Language Teaching and Learning*, 2(2). <https://doi.org/10.62583/rseltl.v2i2.39>
- Amaliyah, R., & Frety, E. E. (2023). Strategi penanganan speech delay pada anak: Literature review. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2). <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3569>
- Ana, L., Halida, H., Lukmanulhakim, L., & Ramadhani, A. (2024). Tingkat kemampuan perkembangan nilai agama dan moral anak dalam permainan tradisional tapo' pipit. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.26418/jvip.v16i2.78713>
- Anggriani. (2022). *Penanaman karakter religius anak usia dini melalui kegiatan Jum'at Berkah*.

- Apriliani, E. I., Wardani, A. K., Nurul, A., & Azizah, I. (2024). Efektivitas permainan tradisional budaya Jawa dalam meningkatkan kesantunan bahasa anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 6(2). <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i2.3341>
- Ardial. (2015). *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsanti, M., Wardani, O. P., Azizah, A., Chamalah, E., Setiana, L. N., & Turahmat, T. (2023). Sosialisasi Pencegahan Speech Delay pada Anak Balita dengan Metode Terapi Wicara berbantu Media Video Edukasi kepada Ibu-Ibu Kelompok Pengajian Aisyiyah di Desa Panusupan, Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(2), 67. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v7i2.2864>
- Aylward, A., Garver, R., Kramarczuk Voulgarides, C., & Hodgson, C. R. (2022). The ecosystem of racial inequalities in discipline in early childhood education. *Journal of Early Childhood Policy*, 6(1). <https://doi.org/10.58948/2834-8257.1003>
- Ayunda, P. (2024). Upaya guru dalam Mengembangkan Keterampilan komunikasi anak dengan Speech Delay di TK Nurul Bilad. *Deleted Journal*, 2(02), 36–43. <https://doi.org/10.62385/literal.v2i02.151>
- Baharuddin, N. (2024). Fine Motor Development in Toddlers Aged 36-60 Months Before and After Stimulation in Bineh Blang Village, Ingin Jaya District, Aceh Besar Regency, Indonesia. *Path of Science*. <https://doi.org/10.22178/pos.103-4>
- Bakri, D. (2024). Application of Social Simulation Learning Model to Improve Students' Speaking and Writing Skills (Study on English Subjects in Class VII SMP N 3 Bengkulu City in the 2023/2024 academic year). <https://doi.org/10.58723/ijopate.v2i2.260>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. Prentice Hall.
- Baroroh, E. Z., Wardani, D. A., & Andini, F. (2024). Pengaruh Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kepedulian Lingkungan Dan Perilaku Membuang Sampah di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 4(2), 181–192. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.198>

- Basawapatna, A., Repenning, A., Koh, K. H., & Nickerson, H. (2013). The zones of proximal flow. *Proceedings of the International Computing Education Research Workshop*, 67–74. <https://doi.org/10.1145/2493394.2493404>
- Bekir, H. (2020). *Early Child Development* (pp. 181–196). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2952-2.CH010>
- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan*. Pearson.
- Bernal Párraga, A. P., Toapanta Guonoquiza, M. J., Martínez Oviedo, M. Y., Correa Pardo, J. A., Ortiz Rosillo, A., Guerra Altamirano, I. del C., & Molina Ayala, R. E. (2024). *Aprendizaje Basado en Role-Playing: Fomentando la Creatividad y el Pensamiento Crítico desde Temprana Edad*. Ciencia Latina. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12389](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12389)
- Bhardwaj, A., Rathore, M., & Ahmad, S. (2023). *Understanding Early Childhood Caries*. <https://doi.org/10.18231/978-93-91208-79-0>
- Black, J. L., Mazac, R., Heckelman, A. A., & Elliott, S. (2022). *Unwrapping school lunch*. *Canadian Food Studies*, 9(2), 276–298. <https://doi.org/10.15353/cfs-rcsa.v9i2.544>
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Choi, S.-Y., Kang, S. I., & Song, J. (2022). *A Study on the Relationship between Learning Styles and Experiential Learning Steps of the Online Co-curricular Program Learning Experiences from the Perspectives of Kolb Learning Theory*. *Korean Association For Learner-Centered Curriculum And Instruction*, 22(15), 479–494. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.15.479>
- Clary, K. L., Bennett, K. J. M., Bui, T. T. T., Tan, K., & Carter-Black, J. (2022). *Simulation-Based Learning to Foster Critical Dialogues and Enhance Cultural Competency with MSW Students*. *Journal of Social Work Education*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10437797.2022.2033661>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson.

- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Daniju-Jegede, S. O., & Fowowe, S. S. (2024). *Cultural diversity in early childhood education settings: a sociological analysis*. 2(02), 278–287. <https://doi.org/10.36349/lajocse.2024.v02i02.021>
- Darsan, D. (2024). Effectiveness of role play in improving communication competence of preschool children. *Journal of Education Technology and Innovation*, 7(2), 42–51. <https://doi.org/10.31537/jeti.v7i2.2104>
- Daulay, L. S. (2023). Hakikat bermain sosio drama dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial anak usia dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 8–12. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8250>
- Dewi, D. S., Abidin, Y., & Sutini, A. (2023). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Penduduk dalam Mata Pelajaran IPS*. Dwija Cendekia, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.75473>
- Dita, P. A., Anggraini, D., & Agusdianita, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Kain Perca Batik sebagai Karya Montase terhadap Sikap Peduli Lingkungan pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas V Sekolah Dasar*. *Kalam Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83781>
- Efastri, S. M., Hasanah, N., Sufi, W., Reswita, R., Fadillah, S., & Suharni, S. (2024). Efektivitas Penanganan Anak Tempertantrum Melalui Role Playing. *Jurnal Pelita Paud*, 9(1), 307–315. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4438>
- Eisenberg, S., Walles, B., & Long, E. C. (2024). Theory in action for graduate nurse educator students: An experiential learning project. *Nurse Education Today*, 143, 106391. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2024.106391>
- Elouali, F. zohra. (2023). Incorporating role-play as an innovative approach to fostering English Foreign Language students' creativity and critical thinking. *Global Journal of Foreign Language Teaching*, 13(2), 142–155. <https://doi.org/10.18844/gjflt.v13i2.8718>
- Eren, G. H. (2022). Role-playing techniques as an approach for empathizing in the design process. *Social Science Development Journal*, 7(32), 241–252. <https://doi.org/10.31567/ssd.661>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. London: Sage.

- Fox, R. (2011). Role Playing. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190616144.003.0020>
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). McGraw-Hill.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Fujiki, R. B., & Thibeault, S. L. (2024). Voice Disorder Prevalence and Vocal Health Characteristics in Children. *JAMA Otolaryngology-- Head & Neck Surgery*. <https://doi.org/10.1001/jamaoto.2024.1516>
- Fushtei, O., & Sarancha, I. H. (2023). Formation of environmental culture in preschool children. *3(2)*, 21–25. [https://doi.org/10.31652/2786-6033-2023-2\(4\)-21-25](https://doi.org/10.31652/2786-6033-2023-2(4)-21-25)
- Gauvain, M. (2022). Cognitive Development in Infancy and Childhood. <https://doi.org/10.1017/9781108955676>
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, *10(2)*, 486–489.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gozieva, S. (2024). The role of an inclusive culture as a key element in achieving effective educational inclusion. *International Journal of Advance Scientific Research*, *4(11)*, 59–70. <https://doi.org/10.37547/ijasr-04-11-10>
- Habsad, D. I., Maharani, R., Darma, S., Darussalam, A. H. E., & Jafar, Muh. A. (2024). Characteristics of Speech Delay in Children Aged 2-5 Years for the Period January-December 2022 at RSUP Dr. Wahidin Sudirohusodo. *Jurnal Biologi Tropis*. <https://doi.org/10.29303/jbt.v24i1.6642>
- Habsy, B. A., Azizah, L. N., Nurfirda, I., & Fitria, V. A. (2024). Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing. *Tsaqofah*, *4(3)*, 2087–2101. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.3060>
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam Perkembangan Anak di Kehidupan Bermasyarakat. *Tsaqofah*. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2325>
- Habsy, B. A., Valencya, N., Mayassary, Z. N., Linsetyowati, N. C. C., & Ramadhani, K. P. (2024). Application of role playing techniques in the

context of group coaching. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(3), 228–236. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i3.133>

Hafiyah, Y. N., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo. *PRESCHOOL*, 3(1), 12–24. <https://doi.org/10.35719/preschool.v3i1.42>

Hakim, Abd., Amin, B., & Akib, E. (2023). Teaching Speaking Through Story Telling: South Sulawesi Folktales and Its Influence to the Students Speaking Competence. *Journal of Development Research*, 7(1), 59–65. <https://doi.org/10.28926/jdr.v7i1.240>

Hamzah, Muh. Z., De Vega, N., Ummah MS, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). Role-playing Method for Language Development in Elementary School. *Journal of Childhood Development*. <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3799>

Hamzayevna, S. D. (2020). Advantages of role play method in teaching speaking in esl classes. 6(04), 31–33. <https://repo.journalnx.com/index.php/nx/article/view/1811>

Han, P. (2024). Role-play Interaction and Language Improvement: A New Language Learning Strategy for Children in Large Classes. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 56(1), 107–113. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/56/20241654>

Hapsari, I. (2023). Supporting Children with Speech, Language, and Communication Needs in Indonesian Kindergarten Classrooms. *Jurnal PGPAUD Tambusai STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4308>

Haswar, H., Kasih, F., & Nita, R. W. (2022). Metode Role Playing dalam Membantu Pencapaian Tugas Perkembangan Siswa. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jibk.v13i2.33538>

Hayemaming, M., Shofwan, A. M., & Hidayah, C. (2023). Membentuk nilai kultur dan karakter bangsa bagi anak usia dini. *Journal of Childhood Education Development and Parenting*, 1(1), 47–53. <https://doi.org/10.28926/bocil.v1i1.732>

Heldisari, H. P. (2020). Building Characters of Primary School Students Through Lagu Dolanan Anak (Kid's Playing Songs) by Using The Role-Playing Method. 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/JERE.V4I1.23324>

- Hernawati, N., Hadiana, O., Manan, N. A., Nur, H. A., & Heriyana, T. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sanggar Bimbingan Rawang. *Jurnal Pelita Paud*, 9(1), 154–163. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4247>
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irchamna, A. M., Arisanti, R. M., Azizah, L., & Mintowati, M. (2024). Analisis Speech Delay Pada Gangguan Berbahasa Anak Selebriti Indonesia Dalam Tinjauan Kajian Psikolinguistik. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.699>
- Irchamna, A. M., Arisanti, R. M., Azizah, L., & Mintowati, M. (2024). Analisis Speech Delay Pada Gangguan Berbahasa Anak Selebriti Indonesia Dalam Tinjauan Kajian Psikolinguistik. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.699>
- Ishak, I. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan agama islam melalui penerapan metode role playing pada siswa kelas v di sdn 295 pinrang. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 11(1), 34–41. <https://doi.org/10.33084/jhm.v11i1.7179>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Jallad, S. T. (2024). Effectiveness of Simulation-Based Education on Educational Practices of Communication Skills, Satisfaction, and Self-Confidence Among Undergraduate Nursing Students. *Creative Nursing*. <https://doi.org/10.1177/10784535241301115>
- Jones-Roberts, C., & Bechtold, C. (2024). Experiential Learning in Higher Education. *Journal of Technology-Integrated Lessons and Teaching*, 3(2), 53–63. <https://doi.org/10.13001/jtilt.v3i2.8587>
- Josephidou, J., & Bolshaw, P. (2020). Understanding Gender and Early Childhood: An Introduction to the Key Debates. <http://oro.open.ac.uk/70316/>
- Junaidah,. (2022). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *JURNAL AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam*. 17. 10.58645/jurnalazkia.v17i1.172.
- Junaidah. (2022). *Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran*. (2022). 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
- Kemouss, H., Abdenmour, O., Erradi, M., & Khaldi, M. (2023). Towards the process of designing an architecture of e-learning activities according to the kolb cycle. *Global Journal of Engineering and Technology Advances*. <https://doi.org/10.30574/gjeta.2023.17.2.0220>
- Khasanah, I., & Purnamasari, I. (2023). Role-Playing Methods: Efforts to Stimulate the Development of Early Childhood Numeracy Literacy. *Journal of Social Research*, 2(4), 1074–1078. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i4.776>
- Kobriniskii, B. A. (2022). Role Playing as a Method of Learning in Knowledge Engineering. 1–5. <https://doi.org/10.1109/Inforino53888.2022.9782987>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Komsiyah, K., Kumalasari, D., Handayani, A. D., & Sumarno, S. (2024). *Apakah Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE) Berpengaruh pada Pengetahuan Pasangan Usia Subur dalam Pemakaian Alat Kontrasepsi Jangka Panjang?* 2(2), 62–68. <https://doi.org/10.35473/jkbs.v2i2.3277>
- Kőrös, N. L., & Benkő, É. T. (2022). Third-Culture Kids in early childhood education. *Gyermeknevelés*, 10(2–3), 169–191. <https://doi.org/10.31074/gyntf.2022.2.169>
- Kurniawan, H. (2018). *Pendidikan karakter: Konsepsi dan implementasinya dalam pembelajaran anak usia dini*. Kalimedia.
- Kurniawati, H. (2020). *Pengembangan sosial emosional anak usia dini*. Kalimedia.
- Langgulung, H. (2003). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Lee, E. K., & Choi, S. H. (2024). Prevalence of Speech and Language Delay in Early School-Aged Children. *Clinical Archives of Communication Disorders* (Online), 9(3), 141–147. <https://doi.org/10.21849/cacd.2024.01452>
- Li, L., Xiao, J., Zhao, W., Zheng, Q., Huang, X., Shan, X., Ming, Y., Wang, P., Wu, Z., Chen, H., Menon, V., & Duan, X. (2024). Mother-child dyadic interactions shape children's social brain and theory of mind. <https://doi.org/10.7554/elife.103017.1>

- Liew, J., Chung, K. K., & Lam, C. B. I. (2022). If Culture is All Around Us, Where Is It In Our Theories and Our Research? *Early Education and Development*, 33(5), 739–745. <https://doi.org/10.1080/10409289.2022.2078618>
- Limbu, S. (2024). Fostering Peer Evaluation and Cognitive, Affective, and Psychomotor (CAP) Domains in School Level Science Education: A Critical Reflection on the STEAM Approach. *International Journal of Research in Education and Science*. <https://doi.org/10.46328/ijres.3403>
- López-León, R. (2023). Introducción a la Ciencia de los Ámbitos Antrópicos. <https://doi.org/10.33064/artificio320234519>
- Luckin, R., & du Boulay, B. (2016). Reflections on the Ecolab and the Zone of Proximal Development. 26(1), 416–430. <https://doi.org/10.1007/S40593-015-0072-X>
- Macy, L. (2016). Bridging Pedagogies: Drama, Multiliteracies, and the Zone of Proximal Development. *The Educational Forum*, 80(3), 310–323. <https://doi.org/10.1080/00131725.2016.1173750>
- Maghsyaniyah, D., & Afinta, V. (2022). Pendampingan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Besowo 3 Kepung Kediri. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 3(2), 72–94. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v3i2.747>
- Mahanta, K. S., & Saikia, N. (2024). Challenges in Implementing Early Childhood Care and Education in Anganwadi Centres: A Case Study of Rangia Sub District of Kamrup District of Assam. *International Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(10), 01–06. <https://doi.org/10.59828/ijrmst.v3i10.256>
- Makhmudova, A. A. (2022). Culture is a certain level of historical development of society, human creative power and abilities. *European International Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies*, 02(09), 99–105. <https://doi.org/10.55640/eijmrms-02-09-23>
- Mamonto, M. F., & Mokodenseho, S. (2022). Improving Early Childhood Social-Emotional Intelligence through Role-Playing Methods In Group B. 1(2), 93. <https://doi.org/10.51278/bec.v1i2.643>
- Margolis, A. A. (2020). Zone of Proximal Development, Scaffolding and Teaching Practice. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3), 15–26. <https://doi.org/10.17759/CHP.2020160303>
- Martins, A. V., & Miyabara, R. A. (2023). Role-playing como estratégia no desenvolvimento de habilidades para o atendimento em saúde mental na

- medicina. *Brazilian Journal of Development*, 9(1), 3616–3621. <https://doi.org/10.34117/bjdv9n1-249>
- Montgomery, J. W., & Gillam, R. B. (2024). Introduction to the Forum: Intervention With Children With Developmental Language Disorder. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 1–3. [https://doi.org/10.1044/2024\\_ajslp-24-00046](https://doi.org/10.1044/2024_ajslp-24-00046)
- Moraguez, D. (2024). Experiential Learning, Simulations, and Competence Development. *Advances in Educational Marketing, Administration, and Leadership Book Series*, 307–336. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-6220-4.ch012>
- Muhammad Zaini and Soenarto Soenarto. (2019). “Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (3,1) <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.
- Muluk, I. N., & Gustina, A. D. (2024). Pengaruh Program Rumah Anak Sigap Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Koroncong. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran Anak Usia Dini*, 13(1), 151–159. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17262>
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, A., Siregar, P., Rahmadani, R., & Yarni, L. (2023). Perkembangan Usia Dini (Masa Kanak-Kanak Awal). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 291–303. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1277>
- Musfira, H., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Self Control Terhadap Penanggulangan Perilaku Hedonisme Pada Mahasiswa BKPI UIN Sumatera Utara. *G-Couns*, 9(1), 25–33. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v9i1.6337>
- Mustaqimah, S., Cahyono, H., & Rusdiani, N. I. (2024). Improving Early Childhood Character Education through Role Playing Methods Ages 3-4 Years at Play Group Aisyiyah Sang Surya Babadan Ponorogo. *Jurnal Indria : Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*. <https://doi.org/10.24269/jin.v9i1.8378>
- Nazarova, E. N. (2024). The state of speech and communication skills in young children. *International Journal of Pedagogics*, 4(9), 30–34. <https://doi.org/10.37547/ijp/volume04issue09-06>

- Nguyễn, T. P. (2024). The Role of ChatGPT in Teaching Speaking Skills for English Majored Students: A Research Perspective. *International Journal of Social Science and Human Research*, 07(10). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i10-60>
- Nhan, L. K. (2024). Exploring Students' Perceptions of Role-Playing Activities in Boosting English Speaking Confidence. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 825–835. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/ijisrt24oct708>
- Ningtyas, A. R., & Amrillah, H. T. (2024). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Pratama Widya*, 9(1), 36–45. <https://doi.org/10.25078/pw.v9i1.3552>
- Novalina, S., Anwar, K., Maharani, R., Suryani, D., Sari, D., & Hariandi, R. (2024). Language Development and Building Character Early Children through Role Playing Method. *Bulletin of Science Education*. <https://doi.org/10.51278/bse.v4i1.820>
- Noviadana, S. I., Suhardini, A. D., & Inten, D. N. (2021). *Pengaruh Permainan Papan Perkenalan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK X Kabupaten Bandung*. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v1i1.224>
- Nugraha, A. S., & Sinaga, N. (2023). The Relationship Between Speech Delay with Cerebral Palsies in Children at Rs Haji Medan. *Journal of Social Research*, 2(7), 2426–2432. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i7.1129>
- Nugroho, T. (2018). Pengaruh Budaya Antre Terhadap Keterampilan Berbicara Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Nuraeni, A. I., Hamzah, R. A., & Wajdi, A. F. (2024). Mengkaji ketepatan ucapan dalam keterampilan berbicara pada siswa di sekolah dasar. *Masokan*, 4(2), 95–109. <https://doi.org/10.34307/misp.v4i2.136>
- Nurchayandi, Z. R., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penerapan teori belajar david kolb dalam pembelajaran matematika materi koordinat kartesius. 14(1), 1–9. <https://doi.org/10.26618/sigma.v14i1.6888>
- Nurjanah, N. E., & Cahyani, A. D. (2021). *Dampak metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini*. 6(1), 15–29. <https://doi.org/10.33061/JAI.V6I1.5824>
- O'Neill, D. K. (2016). The Importance of Speaking Skills in Early Childhood Education. *Journal of Child Development*.

- Ojeda, C. (2022). Social cognitive and cognitive development (pp. 121–149). Routledge eBooks. <https://doi.org/10.4324/9781003197096-6>
- Oktaviani, E., Ilham, I., Lukman, L., Olatunji, S. O., & Whitworth, N. (2024). The Effect of Show and Tell, Role-Play and Storytelling on Speaking Skills: Meta-analysis. *Journal of Languages and Language Teaching*. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i2.10868>
- Oktaviani, N., Erhamwilda, E., & Mulyani, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Kelompok B di TK Telkom Buah Batu. *Bandung Conference Series Early Childhood Teacher Education*, 4(1), 199–206. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v4i1.15338>
- P, A. B., & A, J. (2024). Assessing communication disorders in children: A brief overview. *IP Indian Journal of Neurosciences*. <https://doi.org/10.18231/j.ijn.2024.050>
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual*. Maidenhead: Open University Press.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Pamungkas, J., & Maulana Rizka, A. D. (2024). Identification of Religious and Cultural Elements in Arts Learning Materials at Indriyasana Somoitan Kindergarten and Mosque Syuhada Kindergarten. <https://doi.org/10.59890/ijist.v2i1.1175>
- Penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran. (2022). 17(1). <https://doi.org/10.58645/jurnalazkia.v17i1.172>
- Petrovska, N. (2022). Role game as an effective method of teaching a foreign language in higher education institutions. *Naukovì Zapiski Nacional'nogo Unìversitetu «Ostroz'ka Akademiâ»*, 1(14(82)), 130–133. [https://doi.org/10.25264/2519-2558-2022-14\(82\)-130-133](https://doi.org/10.25264/2519-2558-2022-14(82)-130-133)
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pires, J. M. D. (2021). Role-play como estratégia de ensino de língua: a perspectiva de estudantes de português na China. 40, 35–51. [https://www.rilp-aulp.org/index.php/rilp/article/download/268/rilp2021\\_40](https://www.rilp-aulp.org/index.php/rilp/article/download/268/rilp2021_40)
- Potabuga, Isram, Nur. Utari, Syachnara., Rohayu, Santoso, Budi. (2025). Pengaruh Antropometri Kit Menggunakan Stunting Early Detection Spinner (Sedpin) terhadap Status Pertumbuhan pada Anak Balita. *Manuju: Malahayati Nursing Journal*. 7(2). 733-746. <https://doi.org/10.33024/mnj.v7i2.18003>

- Pramono, H. (2020). Rekomendasi Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*.
- Purwanto, P., & Azizah, S. (2024). Application of the Role Playing Method to Increase Students' Learning Motivation. 1(1), 97–121. <https://doi.org/10.19105/sociale.v1i1.12275>
- Rahmi, W. (2024). Analytical Study of Experiential Learning: Experiential Learning Theory in Learning Activities. *Edukasia*. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.1113>
- Revita, R., & Sari, A. (2024). *Efektifitas LKPD Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Terintegrasi Nilai Keislaman dalam Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Peserta Didik*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.1819>
- Roqib, M. (2016). *Ilmu pendidikan Islam: Pengembangan pendidikan integratif di sekolah, keluarga, dan masyarakat*. LKiS.
- Ryoo, H.-K. (2009). The Zone of Proximal Development (ZPD) and Scaffolding in the Learner-Learner Interactions in Second Language. 25(3), 505–534.
- Safita, M., & Suryana, D. (2022). The Importance of Multicultural Education in Early Childhood Education Programs. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.009>
- SAHARANI, V. Z., & Hidayat, L. (2024). Pengaruh permainan monopoli terhadap kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada siswa tunagrahita di slb bina siwi. *Riemann*. <https://doi.org/10.38114/m3xxk252>
- Salsabila, Y. R., & Lessy, Z. (2024). Korelasi antara teori belajar konstruktivisme lev vygotsky dengan model pembelajaran problem based learning (pbl). *Learning*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Sanz, C., & Whiten, A. (2024). Animal Cultures. *Anthropology*. <https://doi.org/10.1093/obo/9780199766567-0290>
- Sari, R. (2020). Dampak Budaya Antre pada Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Psikologi*.
- Satriana, M., Maghfirah, F., Pangestu Putri, A. A., Azmi, M., Kartika, W. I., & Pertiwi, A. D. (2023). *The Effectiveness of Implementation of Role Playing Based Learning Activities in Stimulating Prosocial Behavior Comforting and Empathy of Children. Empathy Skills and Comforting Behaviors Through Role-Playing in Early Childhood Education: A Phenomenological Study*. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.22120421>

- Sheremetyeva, Elena & Yasinskaya, Yana. (2024). Genesis Of Articulatory Praxis From Birth To Three Years. Вестник Челябинского Государственного Университета Образование И Здравоохранение. 27. 32-38. 10.47475/2409-4102-2024-27-3-32-38.
- Shin, D., & Baek, J.-H. (2024). The Effects of Early Childhood Traditional Culture and Arts Activities Using Cultural Properties on Recognition and Preference of Traditional Culture Awareness, and Peer. 청소년상담학회지, 5(2), 5–29. <https://doi.org/10.51613/jkyca.2024.5.2.5>
- Sidek, H. M. (2011). Zpd, scaffolding and syntax development. [http://www.ijhssnet.com/journals/Vol.\\_1\\_No.\\_6;\\_June\\_2011/18.pdf](http://www.ijhssnet.com/journals/Vol._1_No._6;_June_2011/18.pdf)
- Sihotang, S., & Yulianingsih, D. (2024). Keistimewaan Metode Role-Playing untuk Siswa SMP di Kelas Pendidikan Agama Kristen. Immanuel, 5(1), 73–92. <https://doi.org/10.46305/im.v5i1.236>
- Smidt, S. (2020). Creating an Anti-Racist Culture in the Early Years : An Essential Guide for Practitioners. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429290022>
- Smurzyńska, A. (2022). Speech, Language and Communication Disorders (pp. 90–107). Routledge eBooks. <https://doi.org/10.4324/9781032021775-8>
- Solikhah, G. R., Fasikhah, S. S., & Amalia, S. (2019). Role playing and emotional competence in school-age children (a causality approach). 5(2), 84–88. <https://doi.org/10.26858/JPPK.V5I2.9881>
- Stokoe, E. (2011). *Simulated Interaction and Communication Skills Training: The 'Conversation-Analytic Role-Play Method'* (pp. 119–139). Palgrave Macmillan, London. [https://doi.org/10.1057/9780230316874\\_7](https://doi.org/10.1057/9780230316874_7)
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, S., Herawati, H., & Sudarti, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran. Journal of Early Childhood and Character Education. <https://doi.org/10.21580/joece.v3i2.17530>
- Suratiyah, S., Kurniawati, H., Fadhilah, I., & Dewi, F. C. H. T. (2024). Pengaruh lagu Bahasa Jawa Terhadap Sopan Santun Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.2929>

- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tania, M. (2025). Roleplay Based English Language Learning Strategies and Interactive Programs to Improve the Speaking Skills and Interest of Elementary School Students in Rural Areas in Indonesia - Systematic Literature Review. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 1147–1154. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6697>
- Tripathi, R. P., & Azamova, N. A. (2024). *Enhancing Early Childhood Development: A Critical Review of Tracker Applications and the Path Forward for Global and Culturally Sensitive Innovations*. 761–767. <https://doi.org/10.1109/ictacs62700.2024.10840774>
- Triyanti, N. K. S., Septarini, N. L. P. D., Setiawati, N. K. M., Apriana, I. N. A., Dewi, N. M. T. S., & Werang, B. R. (2024). Pentingnya Keterampilan Berbicara pada Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Rumah. *Deleted Journal*, 7(1), 113–127. <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i1.2892>
- Trudeau, F., & Shephard, R. J. (2020). Physical Activity and Mental Health in Children. *Journal of Physical Activity and Health*.
- Tshering, T. (2022). The Implementation of Role Play to Improve Speaking Skill: An Action Research with Grade Six Students. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 30–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2022/v31i230745>
- Vani, Y., Noormawanti, N., & Firdausyi, A. (2024). Peran guru terhadap sikap toleransi beragama pada anak usia dini di tk pertiwi metro pusat. *Thufulah*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.24127/thufulah.v3i2.7144>
- Vozchikova, N. (2024). Ontogenetic and disontogenetic aspects of the formation of pre-communicative and basic communicative skills and skills in children of early age with developmental complications. *Naukovij Žurnal Hortic'koï Naciõnal'noï Akademii*, 2024–10, 96–103. <https://doi.org/10.51706/2707-3076-2023-10-10>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wulandari, R., Arumi, D. T., Mardiani, T., Wijayanto, R., Halimah, N., Yuniarti, Y., & Sukardi, R. R. (2023). Pengembangan Karakter Siswa melalui Model Role-Play dalam Pembelajaran IPS. <https://doi.org/10.62672/telad.v1i1.9>
- Xue, Z. (2023). Exploring Vygotsky's Zone of Proximal Development in Pedagogy: A Critique of a Learning Event in the Business/Economics

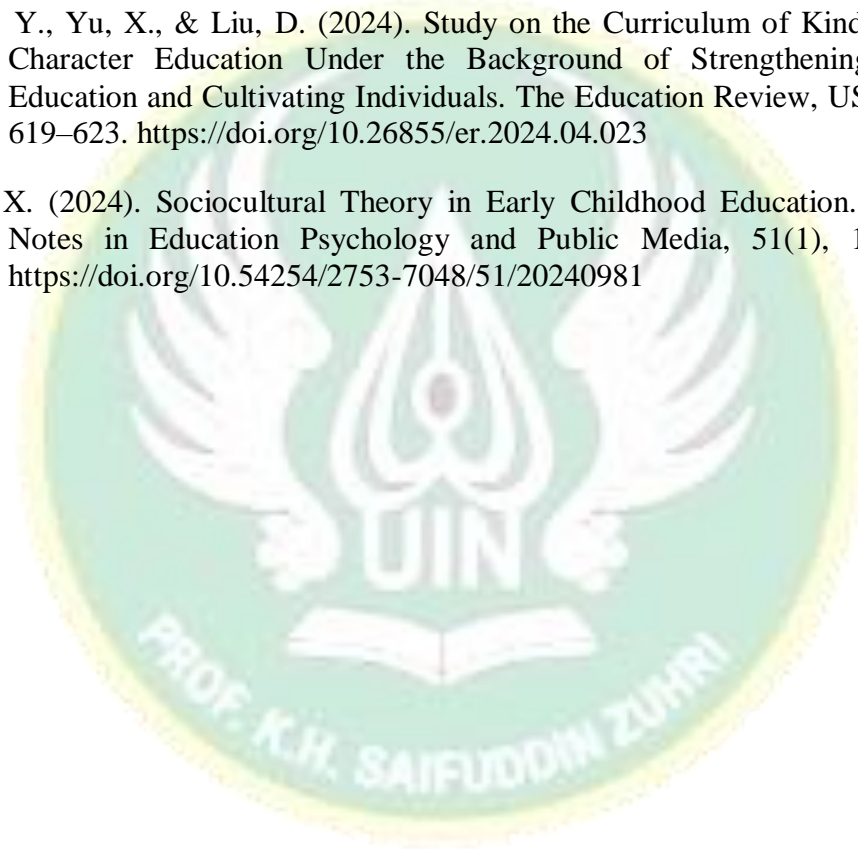
Classroom. *International Journal of Education and Humanities*, 9(3), 166–168. <https://doi.org/10.54097/ijeh.v9i3.10506>

Yücesan, Y., Portugal, G., & Figueiredo, M. L. (2023). Cultural heritage in early childhood education: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/1350293x.2023.2207031>

Zakia, N., Alpian, Y., & Prawiyogi, A. (2024). The influence of role-playing method on the solution of mathematical story problems in elementary schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.9054>

Zhang, Y., Yu, X., & Liu, D. (2024). Study on the Curriculum of Kindergarten Character Education Under the Background of Strengthening Moral Education and Cultivating Individuals. *The Education Review, USA*, 8(4), 619–623. <https://doi.org/10.26855/er.2024.04.023>

Zhou, X. (2024). Sociocultural Theory in Early Childhood Education. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 51(1), 190–196. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/51/20240981>



**LAMPIRAN – LAMPIRAN**



## **Pedoman Wawancara Pra Eksperimen**

**Judul Penelitian** : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

**Tujuan Wawancara** : Menggali informasi awal terkait kondisi budaya antre dan keterampilan berbicara anak sebelum penerapan metode bermain peran kantin sekolah di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

**Responden** : Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

**Waktu dan Tempat** : Senin, 2 Juni 2025 & Ruang Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

### **Daftar Pertanyaan Wawancara**

1. Bagaimana gambaran umum perilaku anak-anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh terkait kebiasaan mengantre dalam kegiatan sehari-hari di sekolah?
2. Dalam kegiatan rutin seperti masuk kelas, mengambil alat bermain, atau kegiatan makan, bagaimana anak-anak menerapkan budaya antre?
3. Kendala apa saja yang sering dihadapi guru dalam menanamkan perilaku antre pada anak usia dini di sekolah ini?
4. Bagaimana kondisi keterampilan berbicara anak, khususnya dalam menyampaikan pendapat, bertanya, atau berkomunikasi dengan teman dan guru?
5. Apakah terdapat perbedaan tingkat keberanian berbicara antar anak? Faktor apa yang menurut Ibu/Bapak memengaruhi hal tersebut?
6. Metode atau strategi apa yang selama ini digunakan sekolah untuk melatih keterampilan berbicara dan perilaku sosial anak?
7. Sejauh mana kegiatan bermain atau simulasi peran sudah diterapkan dalam pembelajaran di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh?
8. Menurut Ibu/Bapak, bagaimana potensi metode bermain peran, khususnya simulasi kantin sekolah, dalam membentuk budaya antre dan keterampilan berbicara anak?
9. Dukungan apa saja yang dapat diberikan pihak sekolah untuk pelaksanaan metode bermain peran kantin sekolah dalam kegiatan pembelajaran?
10. Harapan apa yang ingin dicapai sekolah terkait perkembangan budaya antre dan keterampilan berbicara anak setelah adanya inovasi metode pembelajaran?

## Hasil Wawancara

**Responden** : Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh  
**Tanggal** : 2 Juni 2025  
**Metode** : Wawancara langsung dan dicatat oleh peneliti

### Ringkasan Hasil Wawancara:

1. Bagaimana gambaran umum perilaku anak-anak terkait kebiasaan mengantre di sekolah?  
Pada umumnya, budaya antre pada anak-anak belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih sering mendahului teman, kurang sabar menunggu giliran, dan memerlukan arahan langsung dari guru dalam kegiatan yang melibatkan antrean.
2. Bagaimana penerapan budaya antre dalam kegiatan rutin sehari-hari?  
Dalam kegiatan rutin seperti masuk kelas, mencuci tangan, atau mengambil alat bermain, anak-anak masih sering berebut. Antrean baru terbentuk apabila guru memberikan instruksi dan pengawasan secara langsung.
3. Kendala apa yang dihadapi guru dalam menanamkan perilaku antre?  
Kendala utama adalah keterbatasan kemampuan anak dalam mengendalikan diri serta belum terbentuknya kesadaran sosial untuk menghargai giliran teman. Anak masih cenderung impulsif dan ingin didahulukan.
4. Bagaimana kondisi keterampilan berbicara anak di sekolah ini?  
Keterampilan berbicara anak masih bervariasi. Sebagian anak sudah mampu berbicara dengan cukup lancar, namun sebagian lainnya masih pasif, kurang berani berbicara, dan hanya merespons jika ditanya oleh guru.
5. Apakah terdapat perbedaan tingkat keberanian berbicara antar anak?  
Ya, terdapat perbedaan yang cukup jelas. Beberapa anak terlihat percaya diri dan aktif berbicara, sedangkan sebagian lainnya masih malu, berbicara dengan suara pelan, atau enggan menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.
6. Metode apa yang selama ini digunakan untuk melatih keterampilan berbicara dan perilaku sosial anak?  
Selama ini guru menggunakan metode tanya jawab, bercerita, dan pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari. Namun, metode tersebut belum sepenuhnya melibatkan anak secara aktif dalam situasi nyata.
7. Apakah kegiatan bermain peran sudah diterapkan sebelumnya?  
Kegiatan bermain peran sudah pernah dilakukan, tetapi masih bersifat sederhana dan belum terstruktur secara khusus untuk melatih budaya antre dan keterampilan berbicara anak.

8. Bagaimana potensi metode bermain peran kantin sekolah menurut pihak sekolah?

Metode bermain peran kantin sekolah dinilai memiliki potensi yang baik karena melibatkan anak secara langsung dalam situasi nyata yang membutuhkan antre, berbicara, dan berinteraksi sosial.

9. Dukungan apa yang dapat diberikan sekolah terhadap penerapan metode ini?

Sekolah siap mendukung melalui penyediaan waktu pembelajaran, sarana pendukung sederhana, serta kerja sama guru dalam pelaksanaan metode bermain peran kantin sekolah.

10. Harapan sekolah setelah diterapkannya metode bermain peran kantin sekolah?

Sekolah berharap anak-anak dapat lebih terbiasa mengantre dengan tertib, mampu menunggu giliran, serta lebih berani dan lancar dalam berbicara saat berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya.



## **Pedoman Wawancara Pasca-Eksperimen**

**Judul Penelitian** : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

**Tujuan Wawancara** : Menggali informasi terkait perubahan budaya antre dan keterampilan berbicara anak setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

**Responden** : Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

**Waktu dan Tempat** : Sabtu, 30 Agustus 2025 – Ruang Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

### **Daftar Pertanyaan Wawancara**

1. Bagaimana perubahan perilaku anak-anak dalam budaya antre setelah mengikuti kegiatan bermain peran kantin sekolah?
2. Apakah anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan menunggu giliran dan mematuhi aturan antre dibandingkan sebelum perlakuan?
3. Dalam kegiatan sehari-hari di luar simulasi kantin, apakah perilaku antre anak sudah mulai diterapkan secara konsisten?
4. Bagaimana perubahan keberanian dan kelancaran berbicara anak setelah diterapkannya metode bermain peran kantin sekolah?
5. Apakah anak terlihat lebih aktif berkomunikasi, bertanya, atau menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung?
6. Menurut pengamatan pihak sekolah, aspek apa yang paling berkembang pada anak setelah pelaksanaan metode bermain peran kantin sekolah?
7. Bagaimana respons dan antusiasme anak terhadap kegiatan bermain peran kantin sekolah selama penelitian berlangsung?
8. Apakah metode bermain peran kantin sekolah membantu anak memahami aturan sosial, seperti menghargai giliran dan berinteraksi dengan sopan?
9. Kendala apa saja yang masih ditemukan dalam penerapan budaya antre dan keterampilan berbicara anak setelah perlakuan?
10. Apakah pihak sekolah berencana untuk melanjutkan atau mengembangkan metode bermain peran kantin sekolah sebagai bagian dari pembelajaran rutin? Jelaskan alasannya.

## Hasil Wawancara

**Responden** : Guru TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh  
**Tanggal** : 30 Agustus 2025  
**Metode** : Wawancara langsung dan dicatat oleh peneliti

Ringkasan Hasil Wawancara:

1. Bagaimana perubahan perilaku anak dalam budaya antri setelah kegiatan bermain peran kantin sekolah?

Setelah pelaksanaan kegiatan bermain peran kantin sekolah, terlihat peningkatan yang signifikan pada budaya antri anak. Anak-anak mulai terbiasa mengantre dengan tertib, lebih sabar menunggu giliran, dan tidak lagi sering berebut seperti sebelum perlakuan.

2. Apakah kemampuan menunggu giliran dan mematuhi aturan antri meningkat?

Ya, kemampuan anak dalam menunggu giliran dan mematuhi aturan antri mengalami peningkatan yang jelas. Anak-anak sudah memahami urutan antrian dan mampu mengikuti aturan tanpa harus selalu diingatkan oleh guru.

3. Apakah perilaku antri mulai diterapkan dalam kegiatan sehari-hari di luar simulasi kantin?

Perilaku antri tidak hanya terlihat saat kegiatan bermain peran, tetapi juga mulai diterapkan dalam kegiatan rutin sehari-hari, seperti saat mencuci tangan, masuk kelas, dan mengambil alat bermain.

4. Bagaimana perubahan keberanian dan kelancaran berbicara anak setelah perlakuan?

Keberanian dan kelancaran berbicara anak meningkat secara nyata. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, mampu mengungkapkan keinginan, serta berkomunikasi dengan teman dan guru secara lebih jelas.

5. Apakah anak lebih aktif berkomunikasi selama pembelajaran?

Ya, anak terlihat lebih aktif berkomunikasi. Anak-anak lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan terlibat dalam percakapan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

6. Aspek apa yang paling berkembang setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah?

Aspek yang paling berkembang adalah kemampuan sosial dan komunikasi anak, terutama dalam hal budaya antri, kerja sama, serta keberanian berbicara dalam situasi sosial yang terstruktur.

7. Bagaimana respons dan antusiasme anak terhadap kegiatan bermain peran kantin sekolah?

Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dan sangat menikmati kegiatan bermain peran kantin sekolah. Mereka terlihat senang menjalankan peran sebagai penjual maupun pembeli, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

8. Apakah metode ini membantu anak memahami aturan sosial dan interaksi yang sopan?

Metode bermain peran kantin sekolah sangat membantu anak dalam memahami aturan sosial, seperti menghargai giliran, berbicara dengan sopan, dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya.

9. Kendala apa yang masih ditemukan setelah perlakuan?

Secara umum, kendala yang ditemukan sudah jauh berkurang. Namun, beberapa anak masih memerlukan penguatan dan pendampingan agar perilaku antre dan keterampilan berbicara dapat menjadi kebiasaan yang konsisten.

10. Apakah sekolah berencana melanjutkan metode bermain peran kantin sekolah?

Pihak sekolah berencana untuk melanjutkan dan mengembangkan metode bermain peran kantin sekolah karena terbukti efektif dalam meningkatkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak.





**TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 DUKUHWALUH**

**DESA DUKUHWALUH KECAMATAN KEMBARAN**

Alamat : Jl. Sunan Bonang Rt 01 RW 05 Desa Dukuwaluh, Kec. Kembaran Kab. Banyumas. ☎ 53182

Email : [pertiwi2dukuwaluh@yahoo.com](mailto:pertiwi2dukuwaluh@yahoo.com) No. Hp. 085647931311

---

Nomor : 421.1/5/IV/2024  
Lamp. :  
Hal : Surat Keterangan Observasi

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah TK Pertiwi 2 Dukuwaluh, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FITRIA CIPTA HADI TUNGGAL DEWI  
NIM : 234120700014  
Jurusan : MPIAUD

Telah melakukan observasi pendahuluan untuk keperluan penyusunan proposal tesis yang di laksanakan pada TK Pertiwi 2 Dukuwaluh.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dukuwaluh, 7 April 2025

Kepala sekolah TK Pertiwi 2 Dukuwaluh

  
Sofiyah, S.Pd.AUD

**TABEL PEMETAAN**  
**Indikator ↔ STPPA ↔ Variabel Penelitian**

**A. Variabel Budaya Antre (Y<sub>1</sub>)**

No	Indikator Instrumen Budaya Antre	Aspek STPPA (Usia 5–6 th)	Ranah	Variabel
1	Berdiri sesuai urutan antre	Sosial-Emosional: menaati aturan	Psikomotor	Y <sub>1</sub>
2	Tidak mendahului antrean	Sosial-Emosional: disiplin	Afektif	Y <sub>1</sub>
3	Kembali ke barisan setelah diingatkan	Sosial-Emosional: pengendalian diri	Afektif	Y <sub>1</sub>
4	Menjaga jarak tanpa mendorong	Sosial-Emosional: perilaku prososial	Psikomotor	Y <sub>1</sub>
5	Menunggu giliran dengan tenang	Sosial-Emosional: kesabaran	Afektif	Y <sub>1</sub>
6	Tidak menyela saat menunggu	Sosial-Emosional: regulasi emosi	Afektif	Y <sub>1</sub>
7	Tidak mengeluh saat antre	Sosial-Emosional: kontrol emosi	Afektif	Y <sub>1</sub>
8	Memahami aturan antre	Nilai Moral & Sosial	Kognitif-afektif	Y <sub>1</sub>
9	Tetap di barisan saat situasi ramai	Sosial-Emosional: tanggung jawab	Afektif	Y <sub>1</sub>
10	Menyelesaikan antrean sampai akhir	Sosial-Emosional: tanggung jawab	Afektif	Y <sub>1</sub>

## B. Variabel Keterampilan Berbicara (Y<sub>2</sub>)

No	Indikator Instrumen Berbicara	Aspek STPPA Bahasa (5–6 th)	Ranah	Variabel
1	Mengucapkan kata santun	Bahasa: penggunaan bahasa sopan	Afektif	Y <sub>2</sub>
2	Memesan dengan kalimat sopan	Bahasa ekspresif	Kognitif	Y <sub>2</sub>
3	Tidak berteriak/memaksa	Bahasa & Sosial	Afektif	Y <sub>2</sub>
4	Menunggu giliran berbicara	Bahasa pragmatic	Afektif	Y <sub>2</sub>
5	Artikulasi jelas saat ramai	Bahasa: kejelasan bicara	Psikomotor	Y <sub>2</sub>
6	Mengulang ucapan saat diminta	Bahasa reseptif-ekspresif	Kognitif	Y <sub>2</sub>
7	Volume suara sesuai	Bahasa ekspresif	Psikomotor	Y <sub>2</sub>
8	Menjawab pertanyaan kontekstual	Bahasa reseptif	Kognitif	Y <sub>2</sub>
9	Menanggapi teman relevan	Bahasa pragmatic	Afektif	Y <sub>2</sub>
10	Bertanya sesuai situasi	Bahasa ekspresif	Kognitif	Y <sub>2</sub>

## ANGKET/KUISONER PENELITIAN

Nama : NRR

### A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET/KUISONER

1. Guru kelas mengisi identitas anak dan kuisisioner.
2. Bacalah dengan baik setiap pernyataan, kemudian beri tanda (v) pada kolom sesuai dengan pribadi anak.
3. Kriteria Penilaian Angket/kuisisioner

Alternatif Jawaban	Skor
BB (Belum Berkembang)	1
MB (Mulai Berkembang)	2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

4. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian

### B. KUISONER TENTANG BUDAYA ANTRE

No	Indikator	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Anak berdiri sesuai urutan antre tanpa harus diingatkan guru				√
2.	Tidak mendahului antrean, meskipun merasa ingin segera dilayani				√
3.	Kembali ke barisan setelah diarahkan dengan bahasa yang sopan				√
4.	Menjaga jarak tanpa mendorong atau menarik teman				√
5.	Menunggu giliran dengan tenang, tidak gelisah atau marah				√
6.	Tidak menyela saat menunggu, meskipun situasi ramai.				√
7.	Tidak mengeluh saat menunggu antrean				√
8.	Memahami aturan antre dan konsekuensinya (misalnya harus mengulang antrean)				√
9.	Tetap di barisan saat situasi ramai atau suasana simulasi kantin gaduh				√
10.	Menyelesaikan antrean sampai akhir tanpa meninggalkan barisan				√

## ANGKET/KUISONER PENELITIAN

Nama : NRR

### A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET/KUISONER

1. Guru kelas mengisi identitas anak dan kuisisioner.
2. Bacalah dengan baik setiap pernyataan, kemudian beri tanda (v) pada kolom sesuai dengan pribadi anak.
3. Kriteria Penilaian Angket/kuisisioner

Alternatif Jawaban	Skor
BB (Belum Berkembang)	1
MB (Mulai Berkembang)	2
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

4. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian

### B. KUISONER TENTANG KETERAMPILAN BERBICARA

No	Indikator	Alternatif jawaban			
		1	2	3	4
1.	Anak mengucapkan kata santun (tolong, terima kasih)				√
2.	Anak memesan dengan kalimat sopan, tidak memerintah				√
3.	Tidak berteriak/memaksa saat berbicara				√
4.	Menunggu giliran berbicara, tidak memotong ucapan teman				√
5.	Anak mengucapkan kata dengan artikulasi jelas meskipun suasana kantin ramai				√
6.	Anak mengulang ucapannya dengan lebih jelas saat diminta				√
7.	Anak menggunakan volume suara yang sesuai agar dapat didengar.				√
8.	Anak menjawab pertanyaan sederhana sesuai konteks kantin				√
9.	Anak menanggapi ucapan teman secara relevan (tidak asal menjawab)				√
10.	Anak bertanya sesuai dengan situasi bermain				√

## F. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Judul : Pengaruh Metode Bermain Peran Kantin Sekolah terhadap Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara Anak di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh

Penyusun : Fitriia Cipta Hadi Tunggal Dewi

Pembimbing : Dr. Hj. Henie Kurniawati, S.Psi.,M.A.

Nama Validator : Dr. Heru Kurniawan, M.A.

NIP : 19810322 200501 1 002

Pekerjaan : Ketua Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

### A. Petunjuk

1. Bapak atau ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia .
2. Keterangan kriteria skala penilaian  
1 = tidak baik/ sesuai  
2 = kurang sesuai  
3 = cukup  
4 = baik  
5 = sangat baik/sesuai
3. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang disediakan

### B. Lembar Validasi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>Kesesuaian</b>						
1	Kesesuaian kisi-kisi dengan Angket				✓	
2	Kesesuaian Indikator dengan Angket				✓	
3	Kesesuaian setiap butir pernyataan karakter dengan indicator				✓	

<b>Kejelasan Petunjuk pada Angket</b>					√	
4	Kejelasan petunjuk pengisian identitas pada angket				√	
5	Kejelasan petunjuk cara pengisian penilaian angket				√	
6	Kejelasan kriteria skala penilaian dalam angket				√	
<b>Kejelasan Butir Pernyataan pada Angket</b>					√	
7	Kejelasan butir pernyataan karakter tanggung jawab pada angket dengan Indicator				√	
8	Kejelasan butir pernyataan karakter kerja sama pada angket dengan indicator				√	
9	Kejelasan butir pernyataan karakter disiplin pada angket dengan indicator				√	
10	Kejelasan butir pernyataan karakter mandiri pada angket dengan indikator				√	
11	Kejelasan butir pernyataan karakter sabar pada angket dengan indikator				√	
12	Kejelasan butir pernyataan karakter jujur pada angket dengan indikator			√		
<b>Penggunaan Kaidah Bahasa</b>						
13	Bahasa yang digunakan pada butir pernyataan angket menggunakan ejaan bahasa yang baik dan benar			√		
14	Kalimat yang digunakan pada pernyataan angket mudah dipahami				√	
15	Penulisan bahasa pada pernyataan angket sesuai dengan EYD				√	

Skor Maksimal	<b>75</b>
Skor diperoleh	<b>58</b>
Kesimpulan dan Saran	

C. Kriteria Kelayakan Instrumen

- 0 - 15 = tidak layak digunakan dan harus diganti  
16-35 = kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali  
36-55 = layak digunakan dengan revisi  
56-75 = sangat layak digunakan tanpa revisi

D. Kesimpulan Penilaian

Petunjuk : Lingkarilah sesuai dengan pendapat bapak/Ibu

Instrumen Penilaian:

1. Instrumen sangat tidak layak digunakan dan harus diganti
2. Instrumen kurang layak digunakan dan perlu dikonsultasikan kembali
3. Instrumen layak digunakan dengan revisi
4. Instrumen sangat layak digunakan tanpa revisi

Purwokerto,

Validator



Dr. Heru Kurniawan, M.A.

NIP. 19810322 200501 1 002

Tabulasi Data *Pretest-Posttest*  
Budaya Antre dan Keterampilan Berbicara

NO	ANAK
1	AAN
2	ANC
3	AFR
4	ARD
5	ANK
6	BAY
7	CDZ
8	DCK
9	DRR
10	DNA
11	DMK
12	DSS
13	DRS
14	EYN
15	EZR
16	FTN
17	IAK
18	NSA
19	ISA
20	NRR
21	SAH
22	VRF

BUDAYA ANTRE PRE-TEST												
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	KATEGORI
1	1	3	1	1	2	3	2	1	1	1	16	2
2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	16	2
3	3	3	1	3	3	3	2	1	3	1	23	3
4	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	17	2
5	1	3	3	1	1	2	3	1	1	1	17	2
6	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	14	2
7	2	3	1	2	1	1	3	3	1	3	20	2
8	2	2	1	1	1	1	3	1	3	2	17	2
9	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	14	2
10	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	20	2
11	1	2	1	3	1	3	1	1	3	1	17	2
12	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	13	2
13	1	2	1	3	1	3	1	3	1	1	17	2
14	1	2	3	2	3	1	2	2	1	3	20	2
15	1	1	3	1	1	3	2	2	1	1	16	2
16	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	14	2
17	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	20	2
18	1	2	1	3	1	3	1	1	3	1	17	2
19	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	13	2
20	1	2	1	3	1	3	1	3	1	1	17	2
21	1	2	3	2	3	1	2	2	1	3	20	2
22	1	1	3	1	1	3	2	2	1	1	16	2

BUDAYA ANTRE POST-TEST												
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	KATEGORI
1	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	33	4
2	3	2	2	4	4	2	3	2	3	2	27	3
3	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	28	3
4	4	3	3	2	4	3	2	3	4	4	32	4
5	3	4	4	4	3	3	2	4	3	2	32	4
6	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	3
7	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24	3
8	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	24	3
9	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	29	3
10	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	26	3
11	2	4	4	4	2	4	4	2	3	3	32	4
12	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	30	3
13	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	31	4
14	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	4
15	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	24	3
16	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	4
17	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25	3
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
19	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	26	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
21	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	33	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4

1. 1-10 = Budaya Antre Kurang  
 2. 11-20 = Budaya Antre Cukup  
 3. 21-30 = Budaya Antre Baik  
 4. 31-40 = Budaya Antre Sangat Baik

KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST												
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	KATEGORI
1	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	18	2
2	1	3	3	1	1	2	3	1	1	2	18	2
3	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	14	2
4	2	3	1	2	1	1	3	3	1	3	20	2
5	1	3	1	1	2	3	2	1	1	1	16	2
6	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	16	2
7	3	3	1	3	3	3	2	1	3	1	23	3
8	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	17	2
9	1	3	3	1	1	2	3	1	1	1	17	2
10	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	14	2
11	2	3	1	2	1	1	3	3	1	3	20	2
12	2	2	1	1	1	1	3	1	3	2	17	2
13	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	14	2
14	2	2	2	1	1	3	3	2	3	1	20	2
15	1	2	1	3	1	3	1	1	3	1	17	2
16	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	13	2
17	1	2	1	3	1	3	1	3	1	1	17	2
18	1	2	3	2	3	1	2	2	1	3	20	2
19	1	1	3	1	1	3	2	2	1	1	16	2
20	1	3	1	1	2	3	2	1	1	1	16	2
21	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	16	2
22	3	3	1	3	3	3	2	1	3	1	23	3

KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST												
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	KATEGORI
1	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	30	3
2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	30	3
3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	2	30	3
4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	4
5	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	24	3
6	3	2	2	4	4	2	3	2	3	2	27	3
7	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	28	3
8	4	3	3	2	4	3	2	3	4	4	32	4
9	3	4	4	4	3	3	2	4	3	2	32	4
10	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	3
11	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24	3
12	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	24	3
13	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	29	3
14	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	26	3
15	2	4	4	4	2	4	4	2	3	3	32	4
16	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	30	3
17	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	31	4
18	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	34	4
19	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	24	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
21	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	33	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4

- 1. 1-10 = Keterampilan Berbicara Kurang
- 2. 11-20 = Keterampilan Berbicara Cukup
- 3. 21-30 = Keterampilan Berbicara Baik
- 4. 31-40 = Keterampilan Berbicara Sangat Baik

## Uji Normalitas

```

DATASET ACTIVATE DataSet0.
EXAMINE VARIABLES=budaya BY kat_bud
  /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
  /COMPARE GROUPS
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /CINTERVAL 95
  /MISSING LISTWISE
  /NOTOTAL.
    
```

### Explore

Notes		
Output Created	15-DEC-2025 07:23:23	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	44
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.

Syntax	EXAMINE VARIABLES=budaya BY kat_bud /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time 00:00:00,86 Elapsed Time 00:00:01,09

[DataSet0]

### Kelompok

#### Case Processing Summary

Kelompok		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Budaya Antre	Pre Test	22	100.0%	0	0.0%	22	100.0%
	Post Test	22	100.0%	0	0.0%	22	100.0%

#### Descriptives

Kelompok		Statistic		Std. Error
Budaya Antre	Pre Test	Mean	17.00	.558
		95% Confidence Interval for Lower Bound	15.84	
		Upper Bound	18.16	
		5% Trimmed Mean	16.90	
		Median	17.00	

	Variance	6.857	
	Std. Deviation	2.619	
	Minimum	13	
	Maximum	23	
	Range	10	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.403	.491
	Kurtosis	-.164	.953
Post Test	Mean	30.50	1.102
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 28.21	
		Upper Bound 32.79	
	5% Trimmed Mean	30.33	
	Median	30.50	
	Variance	26.738	
	Std. Deviation	5.171	
	Minimum	24	
	Maximum	40	
	Range	16	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	.539	.491
	Kurtosis	-.574	.953

#### Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Budaya Antre	Pre Test	.227	22	.004	.921	22	.081
	Post Test	.126	22	.200 <sup>*</sup>	.915	22	.059

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

a. Lilliefors Significance Correction

**Budaya Antre**

#### Stem-and-Leaf Plots

Budaya Antre Stem-and-Leaf Plot for kat\_bud= Pre Test

```

Frequency  Stem & Leaf
      5,00   1 . 33444
     11,00   1 . 6666777777
      6,00   2 . 000003

Stem width:   10
Each leaf:    1 case(s)

```

Budaya Antre Stem-and-Leaf Plot for kat\_bud= Post Test

```

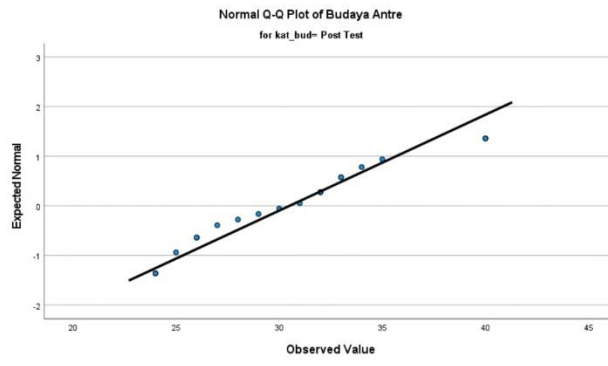
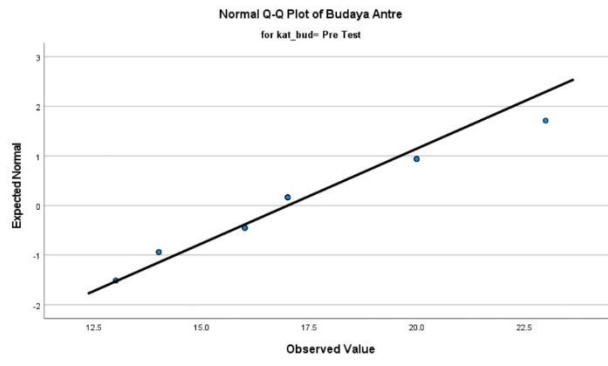
Frequency  Stem & Leaf
      3,00   2 . 444
      7,00   2 . 5666789
      8,00   3 . 01222334
      1,00   3 . 5
      3,00   4 . 000

Stem width:   10
Each leaf:    1 case(s)

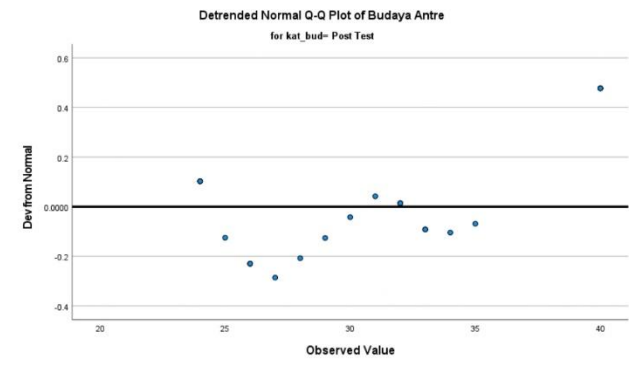
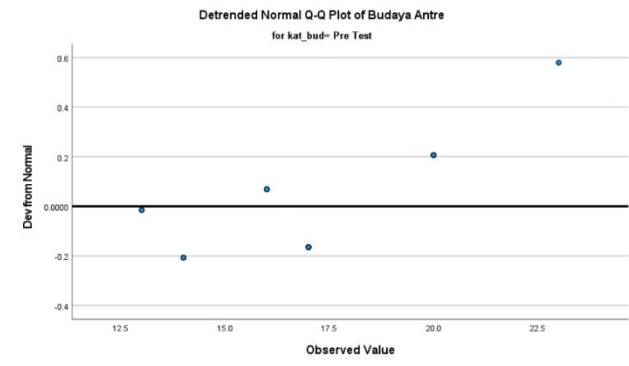
```

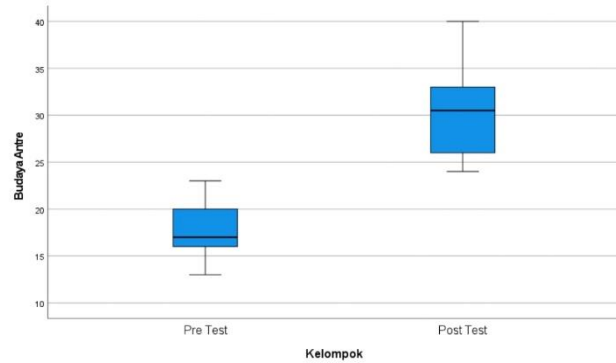
#### Normal Q-Q Plots





**Detrended Normal Q-Q Plots**





```

EXAMINE VARIABLES=keterampilan BY kat_keteram
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.

```

**Explore**

Notes		
Output Created		15-DEC-2025 07:25:26
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>

	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	44
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=keterampilan BY kat_keteram /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:00,75
	Elapsed Time	00:00:00,87

**Kelompok**

**Case Processing Summary**

Kelompok	N	Valid		Missing		Total
		N	Percent	N	Percent	
Keterampilan Berbicara	Pre Test	22	100.0%	0	0.0%	22
	Post Test	22	100.0%	0	0.0%	22

**Case Processing Summary**

Kelompok	Cases	
	Total	Missing

		Percent
Keterampilan Berbicara	Pre Test	100.0%
	Post Test	100.0%

Descriptives				
Kelompok		Statistic	Std. Error	
Keterampilan Berbicara	Pre Test	Mean	17.36	.579
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	16.16
		Upper Bound	18.57	
	5% Trimmed Mean	17.29		
	Median	17.00		
	Variance	7.385		
	Std. Deviation	2.718		
	Minimum	13		
	Maximum	23		
	Range	10		
	Interquartile Range	4		
	Skewness	.579	.491	
	Kurtosis	-.022	.953	
	Post Test	Mean	30.00	.980
95% Confidence Interval for Mean			Lower Bound	27.96
		Upper Bound	32.04	
5% Trimmed Mean		29.78		
Median		30.00		
Variance		21.143		
Std. Deviation		4.598		
Minimum		24		
Maximum		40		
Range		16		
Interquartile Range		6		
Skewness		.621	.491	
Kurtosis		.268	.953	

Tests of Normality		
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>	Shapiro-Wilk

		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Keterampilan Berbicara	Pre Test	.190	22	.039	.929	22
	Post Test	.105	22	.200 <sup>*</sup>	.923	22

#### Tests of Normality

		Shapiro-Wilk <sup>a</sup>
Kelompok		Sig.
Keterampilan Berbicara	Pre Test	.117
	Post Test	.090

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

a. Lilliefors Significance Correction

#### Keterampilan Berbicara

#### Stem-and-Leaf Plots

Keterampilan Berbicara Stem-and-Leaf Plot for  
kat\_keteram= Pre Test

Frequency	Stem	Leaf
4,00	1	. 3444
12,00	1	. 666667777788
6,00	2	. 000033

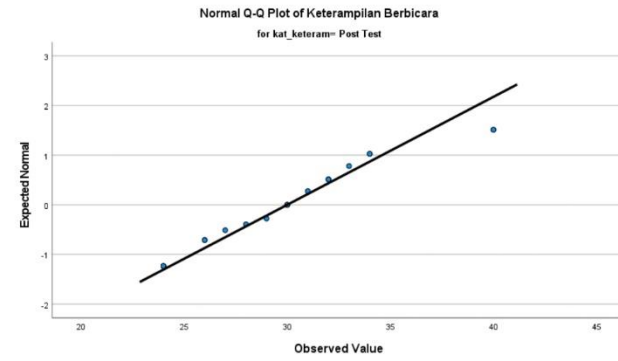
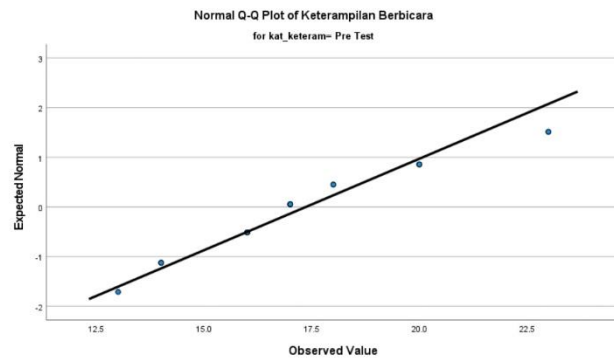
Stem width: 10  
Each leaf: 1 case(s)

Keterampilan Berbicara Stem-and-Leaf Plot for  
kat\_keteram= Post Test

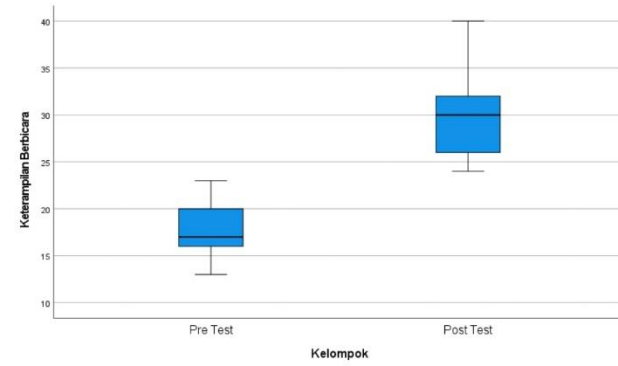
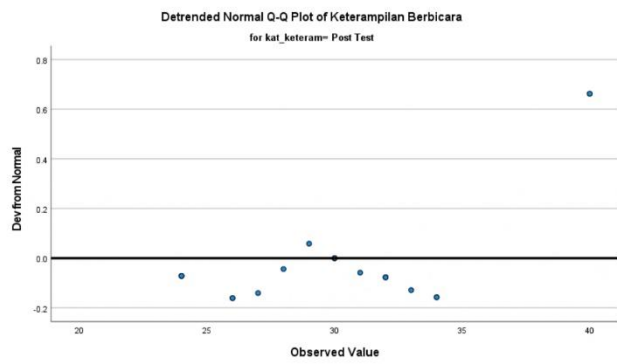
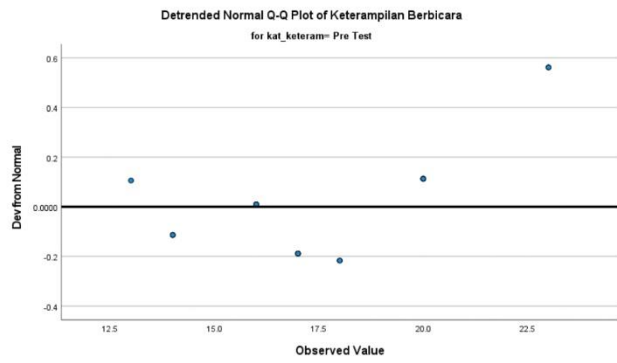
Frequency	Stem	Leaf
4,00	2	. 4444
5,00	2	. 66789
11,00	3	. 00001222344
,00	3	.
2,00	4	. 00

Stem width: 10  
Each leaf: 1 case(s)

### Normal Q-Q Plots



### Detrended Normal Q-Q Plots



# Uji Hipotesis

```

DATASET ACTIVATE DataSet1.
T-TEST PAIRS=pretest WITH posttest (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
    
```

## T-Test

Notes		
Output Created	15-DEC-2025 07:33:05	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax	T-TEST PAIRS=pretest WITH posttest (PAIRED) /ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00,03
	Elapsed Time	00:00:00,05

[DataSet1]

## Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST	17.00	22	2.619	.558
	BUDAYA ANTRE POST-TEST	30.50	22	5.171	1.102

## Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST & BUDAYA ANTRE POST-TEST	22	-.084	.709

## Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST - BUDAYA ANTRE POST-TEST	-13.500	5.990	1.277	-16.156

## Paired Samples Test

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST - BUDAYA ANTRE POST-TEST	-10.844	-10.571	21	.000

## Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST - BUDAYA ANTRE POST-TEST	Cohen's d	5.990	-2.254 -3.041
		Hedges' correction	6.100	-2.213 -2.987

## Paired Samples Effect Sizes

		Cohen's d	95% Confidence Interval <sup>a</sup>
Pair 1	BUDAYA ANTRE PRE-TEST - BUDAYA ANTRE POST-TEST	5.990	-1.451 -1.425

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```

T-TEST PAIRS=pre WITH post (PAIRED)
/ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD)
/CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
    
```

## T-Test

Notes		
Output Created	15-DEC-2025 07:37:17	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22

Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax		T-TEST PAIRS=pre WITH post (PAIRED) /ES DISPLAY(TRUE) STANDARDIZER(SD) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.07

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST	17.36	22	2.718	.579
	KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	30.00	22	4.598	.980

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST & KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	22	.225	.314

#### Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	-12.636	4.786	1.020	-14.759

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	-12.636	4.786	1.020	-14.759

#### Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	-10.514	-12.383	21	.000			

#### Paired Samples Effect Sizes

		Cohen's d	Hedges' correction	Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval Lower
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	4.786	4.874		-2.640	-3.529
					-2.593	-3.465

#### Paired Samples Effect Sizes

		Cohen's d	Hedges' correction	95% Confidence Interval <sup>a</sup> Upper
Pair 1	KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST - KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	-1.737	-1.706	

- a. The denominator used in estimating the effect sizes.  
Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.  
Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

```
CORRELATIONS
/VARIABLES=posttest post
/PRINT=TWOTAIL NOSIG FULL
```

/MISSING=PAIRWISE.

### Correlations

#### Notes

Output Created	15-DEC-2025 07:49:55	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each pair of variables are based on all the cases with valid data for that pair.
Syntax	CORRELATIONS /VARIABLES=posttest post /PRINT=TWOTAIL NOSIG FULL /MISSING=PAIRWISE.	
Resources	Processor Time	00:00:00,05
	Elapsed Time	00:00:00,10

#### Correlations

		BUDAYA ANTRE POST-TEST	KETERAMPILA N BERBICARA POST-TEST
BUDAYA ANTRE	Pearson Correlation	1	.499*
POST-TEST	Sig. (2-tailed)		.018

		N	22	22
KETERAMPILAN	Pearson Correlation		.499*	1
BERBICARA POST-TEST	Sig. (2-tailed)		.018	
	N		22	22

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Deskriptif

```

DATASET ACTIVATE DataSet1.
FREQUENCIES VARIABLES=Kat_Budaya_Pre Kat_Budaya_Post Kat_Keterampilan_Pre
Kat_Keterampilan_Post
/ORDER=ANALYSIS.

```

### Frequencies

Notes		
Output Created		15-DEC-2025 07:06:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=Kat_Budaya_Pre Kat_Budaya_Post Kat_Keterampilan_Pre Kat_Keterampilan_Post /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,02

[DataSet1]

### Statistics

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Keterampilan Berbicara Baik	13	59.1	59.1	59.1
	Keterampilan Berbicara Sangat Baik	9	40.9	40.9	100.0
	Total	22	100.0	100.0	

```

DESCRIPTIVES VARIABLES=pretest posttest pre post
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

```

### Descriptives

Notes		
Output Created		15-DEC-2025 07:08:25
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=pretest posttest pre post /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,03

		Kat_Budaya_Pr e	Kat_Budaya_Po st	Kat_Keterampil an_Pre	Kat_Keterampil an_Post
N	Valid	22	22	22	22
	Missing	0	0	0	0

Frequency Table

Kat\_Budaya\_Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Budaya Antre Cukup	21	95,5	95,5	95,5
	Budaya Antre Baik	1	4,5	4,5	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Kat\_Budaya\_Post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Budaya Antre Baik	11	50,0	50,0	50,0
	Budaya Antre Sangat Baik	11	50,0	50,0	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Kat\_Keterampilan\_Pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Keterampilan Berbicara Cukup	20	90,9	90,9	90,9
	Keterampilan Berbicara Baik	2	9,1	9,1	100,0
	Total	22	100,0	100,0	

Kat\_Keterampilan\_Post

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
BUDAYA ANTRE PRE-TEST	22	13	23	17,00	2,619
BUDAYA ANTRE POST-TEST	22	24	40	30,50	5,171
KETERAMPILAN BERBICARA PRE-TEST	22	13	23	17,36	2,718
KETERAMPILAN BERBICARA POST-TEST	22	24	40	30,00	4,598
Valid N (listwise)	22				

## CATATAN ANEKDOT

### CATATAN ANEKDOT PAUD

Usia / Kelas : Kelompok B (5-6 Tahun)  
Tanggal : .....  
Nama Guru : .....

NAMA ANAK	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA / PERILAKU
<b>VRF</b>	Area Kantin Sekolah (Simulasi)	Pk 08.15	VRF berdiri di belakang teman-temannya sambil memegang uang mainan. VRF menunggu giliran dengan tertib. Saat sampai di depan, VRF berkata kepada penjaga kantin, "Saya beli roti dan permen satu." Setelah menerima roti dan permen, VRF mengucapkan terima kasih dan kembali ke tempat duduknya.
<b>NRR</b>	Area Kantin Sekolah (Simulasi)	Pk 08.20	NRR awalnya ingin langsung maju ke depan antrean, namun setelah diingatkan guru, NRR kembali ke barisan. Saat gilirannya tiba, NRR menyebutkan pesannya dengan suara pelan, "Saya mau beli susu." Setelah selesai, NRR mengikuti antrean dengan lebih tertib pada giliran berikutnya.



Foto Saat Bermain Peran Kantin Sekolah



## RIWAYAT HIDUP

### A. DATA PRIBADI

1. Nama : Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi
2. Tempat / Tgl lahir : Banyumas, 19 Mei 1996
3. Agama : Islam
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Warga Negara : Indonesia
6. Pekerjaan : Pendidik
7. Alamat : Dukuhwaluh, Jl. Sunan Bonang RT 3 RW 5
8. Email : fchtd19@gmail.com
9. No. HP : 085717885791

### B. PENDIDIKAN FORMAL

1. SD Negeri 4 Dukuhwaluh
2. SMP Ma'arif NU 1 Purwokerto
3. SMK Negeri 1 Purwokerto
4. S1 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Demikian biodata penulis semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi

