

choirudin.umala@gmail.com 1

109. Fitria Cipta

 Paper Publikasi 7

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:125685696

Submission Date

Jan 6, 2026, 12:09 PM GMT+7

Download Date

Jan 6, 2026, 12:55 PM GMT+7

File Name

109. Fitria Cipta.pdf

File Size

301.4 KB

12 Pages

5,202 Words

33,262 Characters

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 17%  Internet sources
 - 14%  Publications
 - 17%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 17% Internet sources
- 14% Publications
- 17% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	STKIP PGRI Sumenep on 2025-09-15	4%
2	Internet	www.trilogi.ac.id	1%
3	Internet	jurnal.iakmikus.org	<1%
4	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
5	Internet	repository.upi.edu	<1%
6	Internet	core.ac.uk	<1%
7	Internet	ejournal.um-sorong.ac.id	<1%
8	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2023-09-25	<1%
9	Internet	obsesi.or.id	<1%
10	Internet	repository.syekh Nurjati.ac.id	<1%
11	Publication	Anisa Tri Melyani, Lingga Iovi Adevio, Dela Laras Aditia, Eli Olivya, Buyung Surah...	<1%

12	Publication	Noviana Diswantika. "Efektifitas Internalisasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini ..."	<1%
13	Internet	adoc.pub	<1%
14	Student papers	Jackson State University on 2025-09-22	<1%
15	Publication	Sri Maryanti, Dede Trie Kurniawan, Imelda Helsy, Fadillah Ayuningtyas. "Building ..."	<1%
16	Internet	journal.lpkd.or.id	<1%
17	Internet	wpcpublisher.com	<1%
18	Publication	Rizkiyatul Musthofiyyah, Mustakimah Mustakimah, Sofa Muthohar. "Penggunaan..."	<1%
19	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
20	Student papers	Universitas Islam Bandung on 2025-07-22	<1%
21	Internet	doaj.org	<1%
22	Internet	www.coursehero.com	<1%
23	Publication	Herlina Afrida, Nurlita Nurlita, Defni Satria. "Pengaruh Media Smart Box terhada..."	<1%
24	Publication	Rizka Millennia Clara Treviana, Khavisa Pranata. "The Influence of the Role Playin..."	<1%
25	Internet	journal.aptii.or.id	<1%

26	Internet	sumbarfokus.com	<1%
27	Publication	Akrom Daffa Ramadhan, Prima Aulia. "Hubungan Work Readiness dengan Subjec...	<1%
28	Publication	Intan Cawati, Siti Sahronih, Mochamad Guntur. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJA...	<1%
29	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-03-12	<1%
30	Student papers	Universitas Siliwangi on 2025-12-22	<1%
31	Internet	ejournal.aripi.or.id	<1%
32	Internet	journal.globalcendekia.or.id	<1%
33	Internet	media.neliti.com	<1%
34	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
35	Internet	www.researchgate.net	<1%
36	Publication	Azraril Azizah, Abdurrahman Abdurrahman. "Analisis Cerpen "Langit Makin Mend...	<1%
37	Publication	Oktaviana Maharani, Joko Pamungkas, Dhafirah Jaya Wita Cirbany, Muqaddas Saj...	<1%
38	Publication	Prima Dian Furqoni, Rudi Winarno. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap K...	<1%
39	Publication	Rahmah Kumullah, Rosdiah Salam, Muh. Faisal. "PENINGKATAN KEMAMPUAN ME...	<1%

40	Student papers	Sriwijaya University on 2025-09-03	<1%
41	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2025-07-29	<1%
42	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-10-08	<1%
43	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2017-06-03	<1%
44	Student papers	Universitas Prima Indonesia on 2025-11-29	<1%
45	Internet	e-biblio.univ-mosta.dz	<1%
46	Internet	ejournal.utp.ac.id	<1%
47	Internet	id.123dok.com	<1%
48	Internet	repository.usu.ac.id	<1%
49	Internet	www.journal.an-nur.ac.id	<1%
50	Publication	Ayu Tusaroh, Juhji Juhji. "The Effect of Role-Playing Method on Student's Confiden...	<1%
51	Publication	Hanansya Nur Salsabilla. "Pengembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui M...	<1%
52	Publication	Moh. Hilmi. "Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan ...	<1%
53	Student papers	UIN Sunan Gunung Djati Bandung on 2025-11-18	<1%

54	Publication	Umi Mahmudah, Siska Puspita Sari. "Pengaruh penggunaan media cakram gizi te...	<1%
55	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-07-31	<1%
56	Student papers	Universitas Terbuka on 2025-07-23	<1%
57	Internet	id.scribd.com	<1%
58	Internet	journal.intelekmadani.org	<1%
59	Internet	pt.scribd.com	<1%
60	Internet	rsisinternational.org	<1%
61	Internet	text-id.123dok.com	<1%
62	Internet	www.yourbrainonporn.com	<1%



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

Fitria Cipta Hadi Tunggal Dewi^{1*}, Henie Kurniawati¹

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

corresponding author: *fchtd19@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12-Nov-2025

Revised: 3-Des-2025

Accepted: 25-Des-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini.

Bermain Peran;

Budaya Antre;

Keterampilan Berbicara.

Keywords

Early Childhood Education.

Queueing Culture;

Role-Playing;

Speaking Skills.

ABSTRACT

Pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar anak, khususnya budaya antre dan keterampilan berbicara. Namun, pada praktiknya kedua aspek tersebut masih belum berkembang optimal pada sebagian anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini, serta hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) tipe one group pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh signifikan terhadap peningkatan budaya antre dan keterampilan berbicara anak. Selain itu, terdapat hubungan positif antara budaya antre dan keterampilan berbicara setelah penerapan metode bermain peran. Temuan ini menegaskan bahwa bermain peran berbasis simulasi lingkungan nyata efektif dalam menanamkan nilai sosial sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi anak usia dini. Oleh karena itu, metode bermain peran kantin sekolah direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran kontekstual dalam pendidikan anak usia dini.

Early childhood education plays a strategic role in shaping children's character and foundational skills, particularly queueing culture and speaking skills. However, in practice, these aspects have not been optimally developed among some children. This study aims to examine the effect of the school canteen role-playing method on children's queueing culture and speaking skills, as well as the relationship between the two variables. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest model. The research subjects were Group B children aged 5–6 years at TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Data were collected through structured observation, while data analysis involved paired sample t-tests, effect size calculations, and Pearson correlation analysis. The results indicate that the school canteen role-playing method has a significant effect on improving children's queueing culture and speaking skills. Furthermore, a positive relationship was found between queueing culture and speaking skills after the implementation of the role-playing method. These findings confirm that role-playing based on real-life environmental simulation is effective in fostering social values while simultaneously enhancing communication skills in early childhood. Therefore, the school canteen role-playing method is recommended as an alternative contextual learning strategy in early childhood education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, sikap sosial, dan keterampilan dasar anak yang akan memengaruhi keberhasilan perkembangan pada tahap pendidikan selanjutnya. Pada fase ini, anak berada pada masa emas (*golden age*) yang ditandai dengan perkembangan pesat aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral (Gauvain, 2022; Bekir, 2020). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat, kontekstual, dan bermakna menjadi prasyarat penting agar anak tidak hanya berkembang secara akademik, tetapi juga memiliki kesiapan sosial dan komunikasi yang memadai (Al-Harbi, 2024; Munawaroh et al., 2023). Dua aspek yang memiliki peran strategis dalam konteks tersebut adalah budaya antrre sebagai representasi karakter sosial dan keterampilan berbicara sebagai indikator utama kemampuan komunikasi anak (Sari, 2020; O'Neill, 2016).

Secara faktual, budaya antrre merupakan perilaku sosial dasar yang mencerminkan nilai disiplin, kesabaran, penghargaan terhadap hak orang lain, serta kemampuan mengendalikan diri (Nugroho, 2018; Hayeemaming et al., 2023). Budaya antrre tidak hanya dipahami sebagai aktivitas menunggu giliran, melainkan sebagai proses internalisasi nilai sosial yang berlangsung melalui pengalaman nyata dan pembiasaan dalam konteks pendidikan anak usia dini (Afriliani et al., 2023; Liew et al., 2022). Namun, berbagai temuan lapangan menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menerapkan budaya antrre masih belum berkembang secara optimal. Hasil observasi awal di TK Pertiwi 2 Dukuwaluh menunjukkan bahwa dari 22 anak kelompok B, hanya sekitar 33% yang mampu mengantre dengan baik dalam situasi sehari-hari, khususnya di kantin sekolah. Sebagian besar anak masih cenderung menyerobot, kurang sabar menunggu giliran, serta belum memahami aturan antrre sebagai norma sosial bersama, sebagaimana juga ditemukan dalam studi disiplin sosial anak usia dini (Aylward et al., 2022).

Permasalahan tersebut berkaitan erat dengan keterampilan berbicara anak. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan anak untuk mengekspresikan ide, kebutuhan, dan perasaan secara lisan dalam interaksi sosial (Triyanti et al., 2024; Nazarova, 2024). Kemampuan ini sangat penting karena menjadi sarana utama anak untuk berkomunikasi, membangun relasi sosial, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hakim et al., 2023; Nuraeni et al., 2024). Data observasi awal menunjukkan bahwa sekitar 53% anak mengalami kendala dalam komunikasi verbal aktif, seperti kesulitan mengungkapkan keinginan, menyampaikan pendapat, atau merespons teman sebaya secara lisan. Kondisi ini sejalan dengan temuan tentang masih tingginya hambatan perkembangan bahasa dan komunikasi pada anak usia dini (Lee & Choi, 2024; Amaliyah & Frety, 2023).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa lemahnya budaya antrre dan keterampilan berbicara anak sering kali disebabkan oleh minimnya pengalaman sosial yang autentik serta dominannya metode pembelajaran konvensional yang bersifat instruksional dan kurang kontekstual (Ahonen, 2019; Pramono, 2020). Anak lebih banyak menerima arahan verbal daripada terlibat langsung dalam situasi sosial nyata yang menuntut penerapan nilai antrre dan komunikasi aktif. Padahal, teori konstruktivistik dan pembelajaran eksperiensial menegaskan bahwa anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi terhadap pengalaman tersebut (Piaget, 1962; Kolb dalam Choi et al., 2022; Rahmi, 2024). Ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran dan kebutuhan perkembangan anak inilah yang menimbulkan kesenjangan antara teori dan praktik PAUD.

State of the art penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role play*) merupakan pendekatan efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi anak (Alizadeh & Khatibi, 2020; Darsan, 2024). Bermain peran memungkinkan anak terlibat aktif dalam skenario sosial yang menyerupai situasi nyata sehingga anak dapat memahami aturan, peran sosial, serta konsekuensi dari setiap tindakan (Fox, 2011; Daulay, 2023). Penelitian juga membuktikan bahwa metode ini berpengaruh positif terhadap empati, kerja sama, kemampuan berbicara, dan internalisasi nilai sosial (Satriana et al., 2023; Novalina et al., 2024). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menempatkan bermain peran dalam konteks umum, tanpa mengaitkannya secara spesifik dengan simulasi lingkungan nyata yang dekat dengan kehidupan anak.

Penelitian mengenai budaya antre dan keterampilan berbicara pada anak usia dini umumnya dilakukan secara terpisah. Beberapa studi berfokus pada pembentukan budaya antre melalui pembiasaan atau aturan kelas (Sari, 2020; Nugroho, 2018), sementara penelitian lain menitikberatkan pada peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bercerita, bernyanyi, atau permainan bahasa (Hakim et al., 2023; Suratiyah et al., 2024). Masih terbatas penelitian yang mengkaji kedua aspek tersebut secara simultan dalam satu intervensi pembelajaran, padahal dalam praktik sosial, budaya antre dan keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang saling berkaitan dan saling memperkuat (Ardial, 2015; Oktaviani et al., 2024).

Gap analysis menunjukkan perlunya model pembelajaran yang tidak hanya efektif secara teoretis, tetapi juga relevan secara kontekstual dengan kehidupan anak. Metode bermain peran berbasis simulasi lingkungan nyata, khususnya kantin sekolah, dinilai potensial untuk menjawab kesenjangan tersebut (Black et al., 2022; Moraguez, 2024). Kantin sekolah merupakan ruang sosial autentik tempat anak mempraktikkan budaya antre sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara melalui interaksi langsung, kepatuhan terhadap aturan giliran, dan komunikasi lisan yang bermakna (Clary et al., 2022; Jallad, 2024). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi metode bermain peran kantin sekolah sebagai strategi pembelajaran kontekstual yang secara simultan mengkaji pengaruhnya terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang memisahkan kedua variabel atau menggunakan konteks bermain peran yang abstrak, penelitian ini menempatkan anak dalam simulasi sosial yang nyata dan dekat dengan pengalaman keseharian mereka (Bernal Párraga et al., 2024; Mustaqimah et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian pembelajaran berbasis pengalaman serta memberikan bukti empiris penguatan kompetensi sosial-komunikatif anak usia dini.

Tujuan penelitian ini adalah mengungkap pengaruh metode bermain peran kantin sekolah terhadap budaya antre anak usia dini, keterampilan berbicara anak, serta hubungan antara peningkatan kedua aspek tersebut setelah intervensi pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran PAUD integratif serta manfaat praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) tipe *one group pretest-posttest*, yang dipilih karena memungkinkan peneliti menguji pengaruh perlakuan secara langsung pada satu kelompok subjek tanpa melibatkan kelompok kontrol, namun tetap mampu menggambarkan perubahan kondisi subjek sebelum dan sesudah intervensi (Creswell, 2018; Sugiyono,

2020). Desain ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini ketika keterbatasan setting dan etika penelitian tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol secara acak (Fraenkel & Wallen, 2012). Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh yang dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan sosial dan bahasa yang relatif homogen agar perlakuan dapat diberikan secara optimal dan terfokus (Munawaroh et al., 2023).

Data penelitian berupa skor budaya antre dan keterampilan berbicara anak dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan instrumen lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator perilaku yang relevan dengan kedua variabel penelitian. Penggunaan observasi terstruktur dinilai tepat dalam penelitian PAUD karena mampu merekam perilaku nyata anak dalam konteks aktivitas sosial secara langsung dan natural (Ardial, 2015; O'Neill, 2016). Instrumen penelitian divalidasi melalui *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur serta diuji reliabilitasnya guna menjamin konsistensi dan keandalan hasil pengukuran (Creswell, 2018; Sugiyono, 2020).

Perlakuan berupa penerapan metode bermain peran kantin sekolah dilaksanakan selama dua minggu dengan frekuensi tiga kali per minggu. Kegiatan pembelajaran menggunakan alat dan bahan pendukung berupa miniatur kantin, alat peraga makanan, uang mainan, serta atribut peran yang disesuaikan dengan kondisi nyata lingkungan sekolah. Penggunaan simulasi lingkungan autentik bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan mendukung pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian pembelajaran bermain peran pada anak usia dini (Alizadeh & Khatibi, 2020; Darsan, 2024; Bernal Párraga et al., 2024).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest setelah perlakuan diberikan. Uji ini dipilih karena sesuai untuk menguji perbedaan dua pengukuran berpasangan pada subjek yang sama (Afifah et al., 2022; Pallant, 2020). Selain itu, perhitungan *effect size* dilakukan untuk mengetahui besar pengaruh metode bermain peran terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak, sehingga hasil penelitian tidak hanya bermakna secara statistik tetapi juga secara praktis (Cohen, 1988). Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara budaya antre dan keterampilan berbicara anak, mengingat kedua variabel berskala interval dan diasumsikan berdistribusi normal (Pallant, 2020; Ghasemi & Zahediasl, 2012).

Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan kehadiran langsung peneliti sebagai pengamat sekaligus fasilitator kegiatan pembelajaran. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan konsistensi pengamatan, dokumentasi kegiatan, serta pengecekan kesesuaian indikator observasi dengan tujuan penelitian. Langkah ini dilakukan guna meningkatkan validitas internal penelitian dan meminimalkan bias pengukuran dalam penelitian eksperimen pendidikan anak usia dini (Fraenkel & Wallen, 2012; Creswell, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 1. 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran kantin sekolah memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan budaya antre anak. Data deskriptif memperlihatkan adanya pergeseran kategori kemampuan anak yang sangat signifikan dari kondisi awal ke kondisi akhir. Pada tahap sebelum perlakuan, sebagian besar anak berada pada kategori budaya antre cukup, dengan sangat sedikit anak yang telah menunjukkan perilaku antre yang baik. Kondisi ini menggambarkan bahwa anak pada awalnya masih membutuhkan arahan langsung, penguatan, dan pengalaman konkret untuk memahami konsep menunggu giliran dan menghargai hak orang lain. Setelah intervensi dilakukan melalui simulasi kantin sekolah, seluruh anak menunjukkan peningkatan kategori, dengan distribusi yang seimbang pada kategori baik dan sangat baik. Tidak ditemukannya lagi anak pada kategori cukup maupun kurang menandakan bahwa metode bermain peran mampu menjangkau seluruh subjek penelitian secara relatif merata.

Tabel 2. 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. 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 ini juga tercermin pada nilai rata-rata skor budaya antre yang mengalami lonjakan cukup besar. Rata-rata skor pascaperlakuan mendekati tiga perempat dari skor maksimum instrumen, menunjukkan bahwa perilaku antre tidak lagi bersifat situasional, melainkan telah mulai terinternalisasi dalam pola perilaku anak. Anak tidak hanya mampu berdiri dalam barisan, tetapi juga menunjukkan sikap sabar, mengikuti aturan giliran, serta mampu menahan diri tanpa intervensi langsung dari guru. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam menanamkan nilai sosial dibandingkan dengan instruksi verbal semata.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-Test Budaya Antre

Paired Samples Test		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
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 4. Perhitungan Effect Size Budaya Antre

Paired Samples Effect Sizes

Standardizer ^a		Point Estimate	95% Confidence Interval	
			Lower	Upper
PAIR 1	Budaya Antre Pre-Test – Budaya Antre Post-Test	Cohen's d	5.990	-2.254
		Hedges' correction	6.100	-2.213
			-3.041	-1.451
			-2.987	-1.425

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 pengaruh intervensi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Metode bermain peran kantin sekolah terbukti efektif meningkatkan budaya antre anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test Keterampilan Berbicara

Paired Samples Test				
	Paired Differences			Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Mean	
Keterampilan Berbicara Pre-Test	-12.636	4.786	1.020	0.000
Keterampilan Berbicara Post- Test				

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 Dukuhwaluh.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa perbedaan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan bersifat signifikan, yang mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi bukan disebabkan oleh faktor kebetulan. Besarnya ukuran efek yang diperoleh menunjukkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah memiliki kekuatan pengaruh yang tinggi terhadap pengembangan budaya antre. Dengan demikian, hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab rumusan masalah pertama bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh signifikan terhadap budaya antre anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan temuan yang konsisten dan saling mendukung terkait efektivitas metode bermain peran kantin sekolah dalam meningkatkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayati (2021) yang menyatakan bahwa budaya antre sebagai bagian dari pendidikan karakter akan berkembang lebih optimal apabila anak terlibat langsung dalam situasi sosial yang menuntut penerapan nilai tersebut. Penelitian Nugroho (2020) juga menunjukkan bahwa pengalaman sosial konkret memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pembentukan perilaku disiplin dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Secara internasional, temuan ini mendukung pandangan Bernal Párraga et al. (2024) serta Black et al. (2022) yang menegaskan bahwa simulasi lingkungan nyata dalam pembelajaran berbasis peran mampu meningkatkan kedisiplinan, empati, dan tanggung jawab sosial anak. Perbedaan penelitian ini dengan studi sebelumnya terletak pada konteks spesifik kantin sekolah yang menghadirkan situasi antre sebagai kebutuhan fungsional, bukan sekadar aturan yang dipaksakan.

Selain budaya antre, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan berbicara anak setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah. Data distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar anak berada pada kategori keterampilan berbicara cukup, dengan beberapa anak masih menunjukkan keterbatasan dalam mengungkapkan keinginan, menjawab pertanyaan, atau berinteraksi secara verbal dengan teman sebaya. Kondisi ini mencerminkan keterbatasan kesempatan anak untuk menggunakan bahasa secara fungsional dalam pembelajaran

sehari-hari, sebagaimana juga dilaporkan oleh Oktaviani et al. (2023) dan Mamonto dan Mokodenseho (2022).

Setelah intervensi dilakukan, terjadi peningkatan yang jelas pada kategori keterampilan berbicara anak. Anak lebih mampu menyampaikan permintaan, menanggapi percakapan, serta menggunakan kosakata yang lebih variatif dalam konteks bermain peran. Rata-rata skor keterampilan berbicara meningkat secara bermakna, disertai dengan peningkatan skor minimum dan maksimum. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya menguntungkan anak dengan kemampuan verbal tinggi, tetapi juga membantu anak yang sebelumnya pasif atau kurang percaya diri untuk terlibat dalam komunikasi lisan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Hamzah et al. (2023) yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif dalam bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara anak usia dini.

Peningkatan keterampilan berbicara ini dapat dipahami karena bermain peran kantin sekolah menempatkan anak dalam situasi komunikasi yang bermakna dan berulang. Anak harus berbicara untuk memesan makanan, menanyakan giliran, atau merespons teman dan guru. Situasi ini menciptakan kebutuhan komunikasi yang autentik, sehingga bahasa tidak lagi dipelajari sebagai latihan terpisah, melainkan sebagai alat sosial. Temuan ini secara tegas menjawab rumusan masalah kedua bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara anak, sejalan dengan temuan Daulay dan Khadijah (2022) serta Darsan (2024).

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Hamzah et al. (2023) yang menyatakan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara anak melalui keterlibatan aktif. Penelitian Daulay dan Khadijah (2022) serta Darsan (2024) juga menunjukkan bahwa dramatisasi situasi sosial efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi verbal anak usia dini. Dalam konteks internasional, temuan ini selaras dengan studi Han (2024) yang menekankan pentingnya interaksi sebaya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, serta Tshering (2022) yang melaporkan peningkatan kemampuan berbicara melalui aktivitas pembelajaran berbasis peran. Perbedaan utama penelitian ini adalah pengintegrasian keterampilan berbicara dengan nilai karakter budaya antre dalam satu aktivitas pembelajaran yang utuh.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara budaya antre dan keterampilan berbicara setelah penerapan metode bermain peran kantin sekolah. Analisis korelasi menunjukkan bahwa anak yang memiliki peningkatan budaya antre yang lebih tinggi cenderung menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua variabel tidak berkembang secara terpisah, melainkan saling memperkuat dalam konteks pembelajaran sosial, sebagaimana dikemukakan oleh Nugroho (2020) dan Alizadeh dan Khatibi (2020).

Perkembangan bahasa anak pada dasarnya terjadi melalui interaksi sosial. Ketika anak belajar menunggu giliran, mereka juga belajar mengelola waktu berbicara, mendengarkan orang lain, dan merespons secara tepat. Dengan demikian, budaya antre menciptakan struktur sosial yang mendukung komunikasi yang tertib dan bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan Nugroho (2020) yang menyatakan bahwa budaya antre dapat menjadi pemicu komunikasi fungsional, serta sejalan dengan O'Neill (2016) yang menekankan peran konteks sosial dalam perkembangan bahasa anak.

Jika ditinjau dari perspektif teori pembelajaran eksperiensial Kolb (1984), anak memperoleh pengalaman konkret melalui simulasi kantin sekolah, melakukan refleksi melalui interaksi sosial, membentuk pemahaman tentang aturan sosial dan komunikasi,

serta mengaplikasikannya kembali dalam situasi yang berulang. Dengan demikian, bermain peran kantin sekolah tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana integrasi nilai sosial dan keterampilan bahasa. Temuan ini memperluas hasil penelitian Eisenberg et al. (2021) serta Choi et al. (2022) yang menekankan efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Simulasi lingkungan nyata yang spesifik, seperti kantin sekolah, memiliki keunggulan dibandingkan bermain peran umum yang tidak terikat konteks. Kantin sekolah menghadirkan situasi antre dan komunikasi sebagai kebutuhan alami, sehingga anak termotivasi secara intrinsik untuk mengikuti aturan dan berbicara. Temuan ini memodifikasi pandangan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan peran guru sebagai pengendali aktivitas, dengan menunjukkan bahwa desain lingkungan belajar yang kontekstual merupakan faktor kunci keberhasilan pembelajaran (Black et al., 2022; Bernal Párraga et al., 2024). Berbeda dengan penelitian Rachmawati (2021) yang menitikberatkan pada permainan sebagai sarana meningkatkan budaya antre, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi simulasi sosial memberikan hasil yang lebih komprehensif karena sekaligus mengembangkan keterampilan berbicara. Demikian pula, berbeda dengan penelitian Halimah (2022) yang berfokus pada teknik permainan untuk meningkatkan kemampuan berbicara, penelitian ini menegaskan bahwa penguatan nilai sosial dapat memperkaya konteks komunikasi anak.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain peran kantin sekolah merupakan strategi pembelajaran kontekstual yang efektif untuk mengembangkan budaya antre dan keterampilan berbicara anak usia dini secara simultan. Temuan ini tidak hanya mengonfirmasi teori dan hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga menawarkan pendekatan praktis yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran PAUD. Integrasi nilai karakter dan keterampilan komunikasi dalam satu aktivitas pembelajaran memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih holistik dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran kantin sekolah berpengaruh sangat signifikan terhadap budaya antre dan keterampilan berbicara anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Dukuhwaluh. Budaya antre meningkat secara signifikan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 dan effect size sangat besar, disertai pergeseran kategori seluruh anak ke tingkat baik dan sangat baik. Keterampilan berbicara juga mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan effect size lebih besar, mencerminkan peningkatan kualitas dan kejelasan komunikasi anak. Selain itu, terdapat hubungan positif signifikan antara budaya antre dan keterampilan berbicara, yang menunjukkan bahwa keduanya berkembang secara simultan melalui pembelajaran berbasis pengalaman yang holistik.

Daftar Pustaka

Afifah, N., Lestari, D., & Prasetyo, Z. K. (2022). Quasi experimental design in early childhood education research. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.15294/jere.v11i1.53022>

- Afriliani, A. T. N., Latifah, A., Sahroni, D., & Farida, N. A. (2023). Early children education based on local culture. *Scientia (Panamá)*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.221>
- Ahonen, L. (2019). *Challenges to the implementation of developmentally appropriate practices in early childhood education*. https://digitalcommons.csp.edu/teacher-education_masters/1017
- Al-Harbi, S. S. (2024). Theories to guide children development and their impact on early childhood education. *Journal of Ecohumanism*, 3(3), 1517–1529. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i3.3622>
- Alizadeh, M., & Khatibi, A. (2020). The effect of role-playing on social behavior in early childhood education. *International Journal of Early Childhood Education*, 26(2), 145–158.
- Amaliyah, R., & Frety, E. E. (2023). Strategi penanganan speech delay pada anak: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 1–9. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3569>
- Aylward, A., Garver, R., Kramarczuk Voulgarides, C., & Hodgson, C. R. (2022). The ecosystem of racial inequalities in discipline in early childhood education. *Early Childhood Research*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.58948/2834-8257.1003>
- Bekir, H. (2020). Early child development. In *Handbook of early childhood education* (pp. 181–196). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-2952-2.CH010>
- 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*, 8(4), 1–15. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12389
- 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-rcea.v9i2.544>
- 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. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 22(15), 479–494. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.15.479>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Boston, MA: Pearson.
- 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>

- Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Knafo-Noam, A. (2021). Prosocial development in early childhood: A social-emotional perspective. *Child Development Perspectives*, 15(3), 173–179. <https://doi.org/10.1111/cdep.12421>
- Fox, R. (2011). *Role playing*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190616144.003.0020>
- Gauvain, M. (2022). *Cognitive development in infancy and childhood*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108955676>
- Hakim, A., Amin, B., & Akib, E. (2023). Teaching speaking through storytelling: South Sulawesi folktales and its influence on students' speaking competence. *Journal of Development Research*, 7(1), 59–65. <https://doi.org/10.28926/jdr.v7i1.240>
- Halimah, L. (2022). Permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 4(1), 52–61.
- Hamzah, A., Rahmawati, R., & Sari, M. (2023). Pengaruh metode bermain peran terhadap kepercayaan diri dan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 89–101. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.59843>
- Han, J. (2024). Peer interaction and language development in early childhood education. *Early Childhood Education Journal*, 52(2), 287–298. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01445-2>
- Hidayati, N. (2021). Pendidikan karakter melalui pembiasaan budaya antre pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 210–221. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.39271>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lee, E. K., & Choi, S. H. (2024). Prevalence of speech and language delay in early school-aged children. *Clinical Archives of Communication Disorders*, 9(3), 141–147. <https://doi.org/10.21849/cacd.2024.01452>
- Mamonto, R., & Mokodenseho, S. (2022). Observasi terstruktur dalam pembelajaran PAUD berbasis aktivitas sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 134–144.
- 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>
- Mustaqimah, R., Sari, Y., & Fauziah, P. Y. (2024). Pembelajaran kontekstual berbasis bermain peran pada PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 75–86.
- Nugroho, A. (2020). Pengalaman sosial konkret dan pembentukan perilaku disiplin anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 67–79. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.141.06>
- Nugroho, T. (2018). Pengaruh budaya antre terhadap keterampilan berbicara anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13(2), 145–152.
- O'Neill, D. K. (2016). The importance of speaking skills in early childhood education. *Journal of Child Development*, 42(3), 215–228.

- Oktaviani, R., Suryani, I., & Wulandari, D. (2023). Kesempatan komunikasi fungsional dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4201–4212. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4865>
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual* (7th ed.). London: McGraw-Hill Education.
- Rachmawati, Y. (2021). Permainan edukatif sebagai sarana pengembangan budaya antre pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 5(2), 98–108.
- Satriana, M., Maghfirah, F., Pangestu Putri, A. A., Azmi, M., Kartika, W. I., & Pertiwi, A. D. (2023). The effectiveness of role-playing based learning activities in stimulating prosocial behavior. *Empathy Skills and Comforting Behaviors Through Role-Playing in Early Childhood Education*. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.22120421>.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tshering, P. (2022). Role play activities and speaking skills development in early learners. *International Journal of Early Childhood Education*, 28(3), 205–218. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.2019643>