



Analisis Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan

Ade Novender¹ & Elya Siska Anggraini²

^{1,2} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Medan

Telp: +62 857 8232 4556

E-mail: venderbaru@gmail.com¹, elyasiskaanggraini@unimed.ac.id²

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2026-01-17

Revised : 2026-01-26

Accepted : 2026-01-28

KEYWORDS

Role-Playing Method

Speaking Skills

Early Childhood

Early Childhood Education

Learning

KATA KUNCI

Metode Bermain Peran

Kemampuan Berbicara

Anak Usia Dini

Pembelajaran PAUD

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyzing the implementation of the role-playing method in the speaking ability of five to six year old children at Harapan Islamiyah I Kindergarten. The study use a descriptive qualitative method. Children between the ages of five and six as well as kindergarten classroom teachers are involved in this study. To obtain a thorough grasp of how the role-playing method is applied in educational activities, information was acquired through observations, interviews, and documentation. The Miles and Huberman data analysis model was used to examine the gathered data. The results show that youngsters between the ages of five and six benefit from the role-playing approach in terms of their speaking abilities. This approach helps kids become more self-assured while speaking, expressing themselves, and utilizing a larger vocabulary. Additionally, a crucial component of the effective use of the role-playing method is the active role that educators play in offering examples and reinforcement. As a result, role-playing can be regarded as a successful strategy for assisting and enhancing the speaking abilities of kids between the ages of five and six.

ABSTRAK

Tujuan penelitian menganalisis pelaksanaan metode bermain peran dalam kemampuan berbicara anak usia lima hingga enam tahun di Taman Kanak-Kanak Harapan Islamiyah I. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Anak-anak berusia lima hingga enam tahun serta guru taman kanak-kanak mereka dilibatkan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana teknik bermain peran diterapkan dalam kegiatan pendidikan, informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data Miles dan Huberman kemudian diterapkan pada data yang dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak usia lima hingga enam tahun. Dengan menggunakan pendekatan ini, anak-anak memperoleh kepercayaan diri yang lebih besar saat berbicara, meningkatkan kemampuan mereka untuk mengartikulasikan pikiran mereka, dan memperluas kosakata mereka. Lebih lanjut, faktor kunci dalam penggunaan teknik bermain peran yang efektif adalah partisipasi guru dalam memberikan penguatan dan contoh. Akibatnya, pendekatan bermain peran dianggap bermanfaat dalam membantu anak-anak usia lima hingga enam tahun meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

1. Pendahuluan

Tahap perkembangan dari lahir hingga usia enam tahun dikenal sebagai masa Anak usia dini. Tahap ini dianggap sebagai periode terbaik bagi anak-anak untuk menerima pengajaran dari lingkungan pendidikan formal, informal, dan non-formal (Maulidah, 2021). Masa Anak usia dini saat ini merupakan waktu yang krusial di mana stimulasi yang tepat diperlukan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan sebaik mungkin. Akibatnya, untuk mengoptimalkan potensi perkembangan mereka, anak-anak dalam rentang usia ini membutuhkan perhatian dan bimbingan yang cukup. Dengan mempelajari berbagai aspek perkembangan, kita dapat memberikan dukungan yang tepat dan membantu anak-anak tumbuh secara optimal selama tahun-tahun awal mereka.

Perkembangan bahasa anak sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk berbicara, terutama bagi anak-anak berusia lima hingga enam tahun yang sedang melewati tahap perkembangan yang krusial. Anak-anak secara aktif menyelidiki lingkungan sekitar mereka, mulai membentuk frasa, mengkomunikasikan pikiran mereka, dan berinteraksi secara sosial lebih teratur selama periode ini. (Yuliani & Damayanti, 2021). Kemampuan berbicara yang baik membantu anak-anak belajar lebih banyak tentang dunia dan mengekspresikan diri dengan jelas. Kemampuan ini juga membantu anak-anak berbagi apa yang mereka pikirkan dan rasakan (Srinahyanti, 2019).

Menurut Fitriani dan Dewi (2023), kemampuan berbicara di usia dini dapat ditingkatkan melalui aktivitas seperti bermain, terutama bermain peran "role playing".

Bermain peran "role playing" yaitu kegiatan yang dilakukan guna memperoleh kesenangan dalam belajar bagi anak pada usia dini. Aktivitas bermain peran di kelas yang mengalami masalah ditampilkan secara singkat agar siswa dapat memahami karakter yang mereka perankan atau mengetahui peran apa yang dimainkan oleh pasangannya. Menurut Anggraini (2023) bermain menjadi kegiatan menyenangkan karena ketika bermain anak-anak bebas mengekspresikan ide-ide nya, imajinasi nya, dan perasaannya. Sedangkan menurut Rohayati (2021) bermain peran tidak hanya mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, tetapi mampu mendorong anak untuk berkomunikasi secara verbal, memperkaya kosakata, dan membangun rasa percaya diri dalam berbicara.

Berdasarkan hasil penelitian Muiyasaroh & Afandi (2023) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Kegiatan Bermain

Peran" hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan berbicara anak di TK Al Azhar 4 dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran. Hasilnya sangat memuaskan, dengan kemampuan berbicara anak-anak masuk dalam kategori berkembang memenuhi harapan dan menunjukkan peningkatan yang signifikan, mencapai 97,3%. Setiap siklus kegiatan menunjukkan peningkatan, dengan siklus pertama mencetak 13,3%, kemudian meningkat menjadi 26,7% pada siklus kedua. Pada siklus ketiga, meningkat lebih lanjut menjadi 60%, mengalami peningkatan sebesar 20%. Untuk membantu dan meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak, latihan bermain peran untuk anak usia dini dapat digunakan sebagai metode pengajaran alternatif dalam lingkungan pendidikan anak usia dini.

Selain itu, penelitian oleh Pujiati, dkk (2021) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran", menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan dengan rata-rata pencapaian mencapai 20% pada fase pra intervensi, 33,3% pada siklus pertama, 60% pada siklus kedua, dan 86,7% pada siklus ketiga. Ini telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 80%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, disekolah Tk Harapan Islamiyah I Medan ini sendiri sudah ada melakukan kegiatan bermain peran. Seperti memerankan peran keluarga dimana anak ada yang menjadi orang tua, menjadi kakak dan adik. Selain itu ada juga bermain peran menjadi tukang sayur dimana terdapat anak yang menjalankan peran sebagai pihak penjual dan anak lain menjadi pihak pembeli. Ada juga berperan menjadi koki, pemadam kebakaran, nelayan, dokter dan pasien. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa tidak setiap anak mengalami kemampuan berbicara dengan sesuai. Peneliti menemukan adanya sejumlah anak yang masih sulit dalam berbicara dengan baik dan lancar, dengan kata lain anak masih ragu-ragu atau malu untuk menyampaikan keinginannya ke orang lain. Sehingga diperlukan peran guru dalam membimbing anak untuk dapat berbicara dengan baik. Sebagaimana Juita (Ulfah, 2019), berpendapat bahwa bimbingan guru diperlukan untuk mengembangkan minat anak-anak dalam berbicara dengan jelas dan lancar, salah satu pendekatan yang dapat digunakan guru adalah metode bermain peran untuk membantu mengembangkan keterampilan berbicara anak. Dari latar belakang diatas, yang menjelaskan bahwa ada nya beberapa masalah dalam kemampuan berbicara anak, peneliti akan

menerapkan pendekatan metode bermain peran “*role playing*” dengan harapan kemampuan berbicara anak akan meningkat pesat dibandingkan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian akan dilaksanakan dengan mengangkat judul “Analisis Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan”.

2. Tinjauan Literatur

Bermain Peran

Bermain peran atau “*role playing*” merupakan permainan dimana anak-anak mengambil peran karakter atau benda di sekitar mereka. Permainan ini melibatkan meniru tindakan orang lain. Dengan bermain peran, anak-anak belajar meniru, yang membantu mereka menggunakan imajinasi dan menghargai hal-hal yang mereka mainkan. Menurut Maghfiroh et. al., (2020) bermain peran yaitu jenis pembelajaran di mana siswa mengambil bagian dalam peran tertentu. Ini adalah bentuk drama di mana aktor mengikuti naskah dan berakting untuk bersenang-senang. Anak-anak kecil dapat belajar tentang interaksi antarmanusia dengan memeragakan skenario dari kehidupan nyata melalui latihan bermain peran. Menurut Akollo dkk. (2020) Tujuannya adalah untuk memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka, meningkatkan kemampuan mereka, dan mengembangkan keterampilan mereka sekaligus membantu mereka memahami materi yang diajarkan oleh instruktur. Bermain peran adalah strategi pendidikan yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dengan meminta mereka memeragakan dan mengalami skenario atau peran yang terinspirasi oleh lingkungan sekitar mereka. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan imajinasi anak, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi dan sikap percaya diri anak-anak.

Metode Bermain Peran

Sebelum menerapkan suatu metode, layaknya seorang guru perlu mengetahui cara menerapkannya pada mata pelajaran tertentu. Hal ini membantu agar metode tersebut berfungsi dengan baik dan menghemat waktu. Permainan peran adalah permainan di mana anak-anak memerankan karakter atau objek disekitar mereka. Ini membantu mereka menggunakan imajinasi mereka dan lebih memahami pelajaran. Menurut *Vygotsky*, pemikiran anak-anak kurang dibatasi oleh keadaan kehidupan nyata yang dapat membatasi penalaran abstrak ketika mereka bermain. Akibatnya, keadaan ini digunakan untuk mendorong perkembangan terbaik

bagi anak-anak (Lusianti, 2021). Anak-anak pada akhirnya didorong untuk terlibat dalam permainan peran kooperatif dan bersama melalui latihan bermain peran yang melibatkan interaksi dengan orang-orang di sekitar anak.

Jenis Bermain Peran

Menurut Yuliani (Nuraini,2013) mengutip Erickson yang mengatakan bahwa permainan peran terbagi dalam dua kategori utama:

1. Bermain Peran Mikro
Dalam permainan peran jenis ini, anak-anak menggunakan boneka dan mainan kecil untuk berperan sebagai sutradara atau dalang.
2. Bermain Peran Makro
Dimana dalam permainan ini anak mengambil peran spesifik, seperti dokter, perawat, atau pasien, dan memerankan skenario dari situasi kehidupan nyata.

Manfaat Bermain Peran

Permainan peran sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan diri, berbagi ide, dan menemukan solusi untuk masalah. Menurut Naffi, bermain peran membantu anak-anak dengan cara berikut:

1. Membimbing anak menerapkan prinsip-prinsip dasar
2. Membantu mereka memahami motivasi dan tujuan orang lain melalui permainan
3. Meningkatkan kesadaran mereka tentang isu-isu psikologis dan sosial
4. Mendorong keberanian dan kepercayaan diri dalam hidup
5. Membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif dengan memperkaya aktivitas kelas.

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Menurut Ariyani dkk. (Jannah dan Sukiman, 2018), suatu metode merupakan bagian dari rencana pembelajaran. Saat menggunakan metode bermain peran, proses pembelajaran mengikuti tiga langkah ini: “say, show, check.” Langkah-langkah ini menjelaskan cara kerja metode bermain peran:

1. *Say*, berarti memberikan instruksi yang jelas kepada anak-anak sehingga mereka memahami apa yang akan mereka lakukan selama aktivitas, berdasarkan topik yang dibahas.
2. *Show*, berarti memberikan contoh dan mendemonstrasikan materi yang berkaitan dengan topik dan dibutuhkan untuk aktivitas tersebut. Ini bisa termasuk hal-hal seperti menggunakan boneka tangan, membaca buku, atau menunjukkan gambar yang relevan.
3. *Check*, yaitu melakukan pengamatan langsung ketika anak sedang bermain dan membuat

catatan umpan balik sebagai evaluasi dari hasil kerja anak setelah kegiatan berlangsung.

Peran Guru PAUD dalam Bermain Peran

Guru pendidikan anak usia dini harus memahami bahwa bermain adalah bagian alami dari kehidupan anak-anak. Dalam bermain peran, peran guru sangat penting. Guru perlu mampu bertindak sebagai perencana, pengamat, panutan, fasilitator, pengembang, dan evaluator (Mulyasa, 2017, hlm. 121).

1. Guru sebagai perencana, harus membuat rencana pembelajaran (RPP) untuk setiap permainan dan merencanakan pengalaman baru yang membantu anak-anak mengeksplorasi minat mereka.
2. Guru sebagai pengamat, perlu mengamati semua yang dilakukan anak-anak, bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain, dan bagaimana mereka menggunakan benda-benda. Mereka juga harus mencatat berapa lama anak-anak tetap terlibat dalam kegiatan.
3. Guru sebagai panutan, harus ikut serta dalam kegiatan anak-anak agar anak-anak mempelajari aturan permainan dan menghormati apa yang mereka lakukan.
4. Guru sebagai fasilitator, harus membantu anak-anak selama kegiatan mereka, menjelaskan berbagai hal dan menawarkan dukungan bila diperlukan.
5. Guru sebagai pengembang, harus menambahkan detail lebih lanjut pada kegiatan tersebut. Misalnya, jika anak-anak berpura-pura menjadi dokter, guru dapat memberi mereka alat-alat medis kecil atau menunjukkan gambar dokter yang sedang bekerja.
6. Guru sebagai evaluator, harus mengamati dan memeriksa permainan anak-anak untuk memahami kebutuhan dan perkembangan setiap anak.

Kemampuan Berbicara

Menurut Hariadi dan Zamzami menerangkan bahwa berbicara pada dasarnya adalah cara mengirim pesan dari satu orang ke orang lain. Ini juga merupakan jenis perilaku manusia yang melibatkan unsur fisik, mental, otak, makna, dan bahasa. Dhieni (Junaida 2019, hal 144), menyatakan bahwa berbicara adalah kemampuan menggunakan kata-kata untuk mengekspresikan diri. Menurut Arsjad dan Mukti, berbicara adalah kemampuan untuk membentuk frasa guna mengungkapkan ide, perasaan, dan pikiran. Pada saat inilah anak-anak belajar mengembangkan kemampuan dasar mereka,

seperti berjalan, memegang benda, dan berbicara, di antara yang lainnya.

Menurut Browne (2008), anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara tanpa pengajaran langsung dari orang dewasa. Mereka belajar berbicara melalui percakapan di lingkungan sekitar mereka. Sejak lahir, anak-anak belajar menangis dan mengeluarkan suara untuk menunjukkan kebutuhan mereka dan menanggapi apa yang ada di sekitar mereka (Srinahyanti, 2019).

Aspek-Aspek Berbicara Anak

Bahasa mencakup kosakata yang digunakan manusia dan aturan-aturan yang mengatur pembentukan dan penggabungan kata-kata. Menurut Gleason (dalam Santrock, 2007), menyatakan bahwa bahasa diorganisasikan menurut lima aturan utama:

1. Fonologi
2. Morfologi
3. Sintaksis
4. Semantik
5. Pragmatik

Sejak lahir, anak-anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan lingkungan mereka. Ketika mereka belajar bahasa, mereka mengembangkan kelima aspek bahasa ini. Aspek-aspek ucapan ini memengaruhi seberapa baik seorang anak dapat menyampaikan pikiran mereka dan memahami apa yang dikatakan orang lain. Jadi, ketika anak-anak belajar menggunakan semua aspek ucapan ini, mereka akan lebih mudah meningkatkan kemampuan berbicara mereka (Sulistiyawati & Amelia, 2020).

Tujuan Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara melibatkan penggunaan kata-kata untuk berbagi pikiran, ide, atau perasaan guna terhubung dengan orang lain atau berbagi informasi. Menurut Hartono (Srinahyanti 2019, hlm. 89-90), tujuan berbicara adalah untuk memungkinkan anak-anak mengekspresikan pandangan dan perasaan mereka dengan jelas dengan pengucapan yang tepat dan untuk mendorong mereka menggunakan bahasa yang baik. Di sisi lain, Keraf (Junaida 2019, hlm. 144) mengatakan bahwa keterampilan berbicara membantu anak-anak membujuk orang lain, meminta sesuatu, memberikan informasi, dan membuat orang lain merasa senang. Selain itu, keterampilan berbicara juga dapat membuat pendengar mengambil tindakan atau merespons secara fisik.

Hubungan Bermain Peran dalam Kemampuan Berbicara Anak

Permainan peran memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan berbicara, terutama melalui percakapan. Interaksi semacam ini membantu membangun kemampuan berbicara mereka. Jayanthi (2021) menemukan bahwa penggunaan permainan peran dengan boneka tangan dapat memengaruhi seberapa baik anak-anak berbicara. Aminah (2023) juga menemukan bahwa bermain peran sangat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbicara mereka, terutama ketika mereka sudah terbiasa melakukan aktivitas ini. Jadi, bermain peran memainkan peran besar dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian kualitatif, yang didasarkan pada filsafat post-positivis, adalah untuk menyelidiki fenomena dalam lingkungan alaminya (Sugiyono, 2021). Penelitian ini akan dilakukan di Taman Kanak-kanak Harapan Islamiyah I, yang terletak di Jalan Amaliun, Gang Johar No. 3, Kota Matsum IV, Wilayah Medan, Medan. Penelitian ini direncanakan akan dilakukan antara bulan Agustus dan Oktober tahun 2025. peneliti menggunakan dari 13 anak berusia 5 hingga 6 tahun dari TK Harapan Islamiyah I di Medan, bersama dengan tiga guru. Pemilihan subjek dilakukan secara "*purposive sampling*". *Purposive sampling* adalah cara pengumpulan data di mana peneliti memilih orang-orang yang dianggap memiliki banyak informasi relevan untuk penelitian (Moleong, 2019). Untuk bagian pertama penelitian, para peneliti menggunakan metode bermain peran dengan anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan yang meliputi partisipasi anak, interaksi anak, keberanian anak, dan imajinasi anak ketika melakukan kegiatan bermain peran. Untuk objek kedua dalam studi ini, peneliti menggunakan keterampilan berbicara pada anak di TK Harapan Islamiyah I Medan, seperti cara anak ketika menyimak, mendengar, merespon, dan penggunaan bahasa dengan kosakata baru ketika melakukan kegiatan bermain peran. Teknik yang umum digunakan adalah Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data Miles dan Huberman yaitu Pengumpulan data, Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan. Keabsahan data penelitian ini menggunakan Triangulasi teknik.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan teknik bermain peran di sekolah dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Berikut adalah ringkasan hasil utama penelitian tersebut:

1. Anak-anak mulai memakai kalimat yang lebih lengkap dan belajar menggunakan kosakata baru (misalnya: "ayo dibeli dong jualan nya", "barang jualan", "murah-murah") sesuai konteks peran yang dilakukan.
2. Anak juga sudah saling menjawab pertanyaan guru dan teman lainnya dengan kalimat lengkap, menandakan anak sudah mulai lancar di kemampuan berbicara nya.
3. Anak sudah dapat mengekspresikan perasaan, pikiran nya secara langsung. Misalnya, saat anak berperan menjadi nelayan anak berkata langsung "Ayo kita mancing biar dapat ikan" begitu juga dengan yang berperan sebagai penjual ikan anak berkata langsung "Ayo ayo beli ikan nya murah". Pada saat kondisi seperti ini guru mengamati bahwa anak lebih berani berbicara didepan kelompok karena merasa menyenangkan kegiatan yang dilaksanakan.
4. Anak terlihat berpartisipasi dan berinteraksi dengan teman-teman nya. Misalnya, satu anak berperan sebagai nelayan dan mengatakan "Ayo kita mancing biar dapat ikan", anak lain yang berperan sebagai penjual juga mengatakan "Ayo ayo beli ikan nya murah" dan anak yang lain sebagai pembeli ikut mengatakan "Mau beli ikan dong". Pada saat inilah anak tampak lebih antusias menanggapi dan berdialog saat bermain bersama, dan menunjukkan adanya interaksi verbal antar peserta didik.

Analisis Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Kemampuan Berbicara

Analisis data dilakukan sesuai dengan tahapan Miles & Huberman:

1. Pengumpulan Data, data diambil dari observasi yang dilakukan peneliti yang digunakan sebagai informasi yang dapat dijadikan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan selanjutnya dalam penyusunan hasil penelitian.
2. Reduksi Data, berupa data observasi dan transkrip wawancara yang diseleksi dan difokuskan pada informasi relevan seperti contoh ucapan guru dan respon anak. Misalnya mengelompokkan pernyataan anak menggunakan kalimat lengkap atau kosa kata baru.

3. Penyajian Data, berupa data yang sudah direduksi sebelumnya yang kemudian disajikan dalam bentuk narasi lengkap.
4. Penarikan Kesimpulan, berupa hasil kesimpulan dari data keseluruhan yang sudah dikumpulkan.

Kutipan Langsung dari Wawancara Guru dan Observasi Anak

Berikut beberapa contoh kutipan dari hasil wawancara guru dan observasi aktivitas anak selama bermain peran:

1. Guru 1 (Ibu Ade): “Anak sebelumnya masih malu-malu bicara dalam kelompok tapi ketika bermain peran mereka mulai berani mengeluarkan pendapat nya dan mengikuti alur cerita permainan nya dengan rasa senang”
2. Guru 2 (Ibu Pipi): “Anak sudah mampu mengungkapkan perasaan nya dan belajar kosakata baru ketika bermain peran”
3. Guru 3 (Ibu Muti): “Anak terlihat percaya diri ketika berbicara dan berani bertanya dan bercerita didepan teman-teman nya”
4. Anak (berperan sebagai nelayan) berkata: “Ayo kita mancing ikan” saat ingin ke dalam perahu nya.
5. Anak Lain (berperan sebagai penjual) berkata: “Ayo ayo beli ikan nya murah” sambil menunjuk ikan-ikan yang ada didepan nya.
6. Anak Lain (berperan sebagai pembeli) berkata: “Mau beli ikan nya dong” sambil memilih ikan yang ingin dibeli.

Dari kutipan-kutipan tersebut dapat menggambarkan bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dapat mendorong anak dalam kemampuan berbicaranya sehingga anak dapat menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

5. Kesimpulan

Pelaksanaan pendekatan bermain peran dipilih karena sesuai dengan gaya belajar anak usia dini, yang berfokus pada bermain. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara, anak sudah menunjukkan keberanian dalam berbicara. Anak sudah mulai aktif dalam menyampaikan ide dan pendapat ketika kegiatan bermain berlangsung. Dengan situasi belajar dan bermain yang menyenangkan dan mengasyikkan membuat anak-anak merasa nyaman dan bahagia, yang membawa efek positif pada kemampuan berbicara mereka.

Lingkungan belajar yang mendukung memiliki dampak signifikan pada perkembangan bahasa anak usia dini. Anak-anak berada pada tahap perkembangan bahasa yang krusial antara usia lima

dan enam tahun. Menurut penelitian, latihan bermain peran dapat secara efektif merangsang kemampuan berbahasa anak karena mereka mengembangkan keterampilan komunikasi melalui interaksi tatap muka dengan teman sekelas dan guru. Bermain peran merupakan metode yang bermanfaat untuk pemerolehan bahasa karena membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam menyusun kalimat.

Anak-anak dapat mengekspresikan diri secara bebas melalui latihan bermain peran. Anak-anak didorong untuk menggunakan imajinasi mereka sesuai dengan peran yang mereka mainkan dalam kegiatan ini, alih-alih hanya mengikuti instruksi guru. Penggunaan bahasa secara spontan didukung oleh kondisi ini. Bermain peran menumbuhkan kepercayaan diri anak-anak saat berbicara di depan orang banyak, yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka.

Pelaksanaan pendekatan bermain peran diawali dengan tahap *say*, *show*, dan *check*. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap *say* yang merupakan tahap awal dimana pendidik menerangkan aktivitas bermain peran yang akan dilaksanakan. Tahap tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada anak sebelum dilakukannya aktivitas permainan peran tersebut. Tahap ini pendidik mengajak untuk berdiskusi dan membuat kesepakatan bermain. Dalam kegiatan berdiskusi ini anak dilatih untuk mendengarkan dan merespons secara verbal. Tahap ini penting untuk membangun kesiapan bahasa anak sebelum bermain. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang memancing partisipasi verbal anak. Hal ini mendukung pendapat Mulyasa (2021) bahwa komunikasi awal sebelum bermain dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu tahap *show* yang merupakan tahapan dimana guru memberikan contoh yang konkret kepada anak ketika ingin melaksanakan permainan peran tersebut. Dimana untuk tahap ini pendidik menyediakan contoh kegiatan menggunakan media atau bahan yang sudah tersedia. Guru menggunakan media video, buku cerita, dan cerita pengalaman dari masing-masing anak atau menggunakan bahan yang dibuat sendiri atau bersama anak-anak disesuaikan dengan tema bermain peran yang akan diperagakan. Dengan diberikan contoh dari media dan bahan tersebut dapat membantu anak lebih mudah memahami peran dan alur cerita. Hal ini dapat membantu memudahkan anak dalam perkembangan kemampuan berbicara anak. Tahap *show* ini juga berperan dalam memperluas kosakata anak.

Tahap ketiga atau tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap *check* yang merupakan tahapan yang dilakukan guru untuk melakukan evaluasi atau penilaian anak dalam pelaksanaan metode bermain peran tersebut. Guru melakukan pengamatan secara langsung pada saat aktivitas bermain peran dilakukan. Penilaian guru dilakukan dengan cara melalui catatan anekdot, ceklis atau tanya jawab dengan anak. Selain itu guru akan memberikan umpan balik untuk kemampuan berbicara anak. Melalui evaluasi dan penilaian ini dapat membantu guru untuk mengetahui kemampuan berbicara dari masing-masing anak. Menurut Yuliani (2019), penilaian seperti observasi langsung sangat efektif untuk menilai perkembangan bahasa anak. Dengan adanya tahap *check* ini guru dapat merencanakan perbaikan metode pembelajaran selanjutnya.

Hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa dari sebagian anak sudah mampu mengungkapkan pendapatnya masing-masing dengan lafal yang tepat. Anak juga sudah terlihat menggunakan kalimat yang lebih lengkap. Kondisi tersebut tampak selama pelaksanaan kegiatan bermain peran. Anak secara bertahap mulai menunjukkan keberanian untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya. Situasi ini mengindikasikan bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan melalui kegiatan bermain peran. Selain itu, metode bermain peran terbukti mampu memberikan dampak positif dalam kemampuan berbicara anak. Hal ini terjadi karena suasana bermain memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak. Pada situasi seperti ini anak tidak merasa tertekan untuk berbicara karena komunikasi yang dilakukan secara alami ketika bermain. Sejalan dengan pendapat menurut Isjoni (2020), bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi.

Namun demikian, masih terdapat sejumlah anak yang membutuhkan motivasi serta instruksi pendidik dalam melakukan kegiatan tersebut. Anak tersebut masih cenderung malu dan kurang percaya diri ketika ditanya guru. Oleh karena itu, guru ikut serta memberikan motivasi serta dorongan secara bertahap agar anak pun lebih berani dan percaya diri. Pendekatan dilakukan agar anak berani untuk berbicara dan mengungkapkan pendapatnya. Dengan adanya dukungan dari guru anak perlahan mulai terlihat kemampuan berbicaranya. Hal ini juga menunjukkan bahwa peran guru memiliki kontribusi yang sangat signifikan dalam penerapan metode pembelajaran, khususnya pada kegiatan bermain peran. Pernyataan tersebut sejalan dengan

pandangan Hurlock (2019) yang mengemukakan bahwa dukungan lingkungan berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Melalui penerapan pendekatan yang sesuai dari guru, hambatan yang terjadi dapat diminimalisirkan.

Melalui indikator minat menggunakan bahasa yang baik juga menunjukkan hasil yang positif untuk anak. Dimana anak sudah terbiasa menggunakan tuturan yang santun saat berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya. Kebiasaan ini juga dibentuk dari contoh guru disekolah yang selalu mengajarkan anak untuk menggunakan bahasa sopan. Sehingga bermain peran dapat memperkuat pembiasaan tersebut, dimana anak belajar untuk berkomunikasi secara santun dalam situasi apapun. Menurut pendapat dari Susanto (2021) pembiasaan berbahasa yang baik sejak usia dini berperan membentuk karakter komunikasi anak di masa mendatang. Akibatnya, latihan bermain peran membantu anak-anak membangun penggunaan bahasa yang tepat dan sopan di samping meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Selama latihan bermain peran, anak-anak menggunakan kata-kata yang sesuai dengan peran yang mereka mainkan, menunjukkan terciptanya kosakata baru. Sepanjang permainan peran, mereka secara alami menggunakan kata ini dalam percakapan mereka. Munculnya istilah-istilah baru menunjukkan bahwa anak-anak terus mengembangkan kosakata mereka, yang diperoleh melalui pengalaman yang bermakna dan langsung selama bermain peran. Chaer (2020) menegaskan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam komunikasi yang bermakna, kosakata mereka bertambah. Akibatnya, bermain peran dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk membantu anak-anak meningkatkan kosakata mereka.

Pada saat bermain peran pun interaksi antar anak mulai terlihat. Anak saling menanggapi ucapan teman nya satu sama lain. Percakapan sederhana dari masing-masing anak terbentuk secara alami ketika anak melakukan perannya masing-masing. Dari interaksi antar anak juga dapat melatih kemampuan berbicara dan mendengarkan anak. Selain itu, anak juga belajar untuk menghargai giliran untuk berbicara. Dari kegiatan bermain peran ini juga mampu memberikan pengaruh yang positif untuk kemampuan berbicara serta sosial dari setiap anak.

Dengan bermain peran anak juga mampu mengekspresikan perasaan melalui bahasa lisannya. Perasaan ketika anak senang, antusias dan penasaran diungkapkan oleh anak secara verbal. Perasaan ini muncul secara spontan ketika anak melakukan kegiatan bermain peran ini. Pada saat ini juga anak

mengungkapkan emosi nya melalui kata-kata yang diucapkan secara spontan. Dengan demikian bermain peran dapat memberikan ruang untuk mengekspresikan perasaan dari setiap anak.

Peran guru sebagai fasilitator dalam kegiatan bermain peran ini juga sangat penting untuk anak. Guru akan memberikan arahan kepada anak dan anak akan diberikan kebebasan untuk memainkan peran nya. Guru memiliki peranan yang sangat krusial dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif ketika bermain. Guru juga dapat dijadikan salah satu model dalam penggunaan bahasa untuk melatih kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain peran.

Permainan peran sendiri mendukung pendekatan proses belajar yang berpusat pada anak. Dimana peran anak menjadi subjek aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Pembelajaran yang dilakukan pun tidak hanya dari satu arah, karena masing-masing anak akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Dan anak akan berkomunikasi dua arah dengan teman nya maupun guru nya. Hal ini menegaskan bahwa bermain peran dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk anak terlebih untuk kemampuan berbicara pada anak.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pendekatan permainan peran mampu diterapkan secara efektif. Dengan adanya metode bermain peran guru melihat adanya sikap keberanian pada anak untuk berbicara. Anak akan terlihat lebih aktif untuk bertanya dan menjawab pada saat kegiatan bermain berlangsung. Guru juga akan merasakan suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menarik dalam proses belajar menggunakan pendekatan permainan peran tersebut. Metode bermain peran turut membantu guru dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bahasa pada anak. Oleh karena itu, latihan bermain peran dapat digunakan sebagai metode pengajaran alternatif yang berhasil untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak.

Metodologi Miles dan Huberman, yang terdiri dari empat tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Prosedur analitis yang berkelanjutan dan menyeluruh ini memungkinkan peneliti untuk memahami data secara terorganisir dan metodis. Untuk membentuk kesimpulan dan membantu penyusunan hasil penelitian, langkah awal melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan peneliti. Langkah kedua adalah reduksi data, di mana informasi yang diperoleh dari observasi dan

transkrip wawancara dipilih dan difokuskan pada detail yang relevan, seperti contoh interaksi guru-murid dan reaksi anak-anak. Presentasi data, langkah ketiga, melibatkan pengorganisasian dan penyajian data yang telah diringkas dalam format naratif yang menyeluruh. Penarikan kesimpulan adalah langkah terakhir, yang merangkum semua informasi yang telah dikumpulkan.

Dengan melibatkan anak-anak secara langsung dalam proses pembelajaran, pendekatan bermain peran menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Anak-anak didorong untuk berpikir dan berbicara secara bebas melalui latihan ini, yang membuat pembelajaran menjadi nyaman. Selain itu, bermain peran memungkinkan anak-anak untuk memahami konteks komunikasi dan menggunakan bahasa secara efektif dalam berbagai konteks.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, dimana beberapa pendapat menyatakan bahwa pelaksanaan bermain peran dianggap mampu membawa dampak positif bagi kemampuan berbicara anak. Pembelajaran berbasis bermain yang dilakukan dapat memberikan pengalaman yang bermakna. Anak akan diajak belajar melalui aktivitas yang menyenangkan melalui pendekatan permainan peran.

Kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknik bermain peran. Penelitian menunjukkan bahwa bermain peran meningkatkan kemampuan berbicara anak. Saat berbicara dengan teman sekelas dan guru, anak-anak menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar. Selama latihan bermain peran, keterampilan sosial dan verbal mereka juga ditampilkan dengan baik. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan pendekatan ini ideal untuk pendidikan anak usia dini.

6. Persembahan

Menurut penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Harapan Islamiyah I, anak-anak berusia lima hingga enam tahun memperoleh manfaat dari keberhasilan penggunaan teknik bermain peran. Melalui latihan bermain peran, anak-anak mulai menggunakan terminologi baru, mendapatkan lebih banyak kepercayaan diri saat berbicara, dan menyampaikan pikiran serta perasaan mereka. Interaksi verbal anak-anak dengan teman sebaya dan guru selama bermain peran menunjukkan hal ini. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak mempelajari kata-kata yang berkaitan dengan peran yang mereka mainkan, seperti pembeli, penjual, dan nelayan. Penggunaan bahasa

baru ini secara spontan oleh anak-anak dalam percakapan menunjukkan bahwa bermain peran memfasilitasi pemerolehan kosakata melalui pengalaman yang relevan dan langsung. Sesuai dengan tuntutan pembelajaran anak usia dini, anak-anak menunjukkan kepercayaan diri yang lebih besar saat berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Anak-anak belajar berkolaborasi dengan teman sebaya mereka sambil memerankan peran mereka selama latihan bermain peran. Antusiasme mereka selama latihan berdampak positif pada seberapa aktif mereka berbicara dan membantu mereka menghindari perasaan tertekan atau bosan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa bermain peran telah terbukti berhasil meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak berusia lima hingga enam tahun, membuat mereka lebih terlibat, percaya diri, dan banyak bicara dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

7. Referensi

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5–6 tahun.
- Aminah, S., & Aina, I. M. Q. (2023). Perkembangan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada anak usia dini. *Jurnal Waladi: Jurnal Wawasan Ilmu Anak Usia Dini*.
- Anggraini, E. S., & Nasriah. (2023). *Perencanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Chaer, A. (2020). *Psikolinguistik: Kajian teoretik*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Hurlock, E. B. (2019). *Perkembangan anak*. Jakarta, Indonesia: Erlangga.
- Isjoni. (2020). *Pembelajaran anak usia dini*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Jayanthi. (2021). Pengaruh metode bermain peran dengan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun di PAUD Telkom Singaraja. *Jurnal Kesehatan Widminerslion*.
- Junaida. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Medan, Indonesia: Perdana Publishing.
- Lusianti, M. (2021). Penerapan metode bermain peran melalui praktik sholat berjamaah dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Al Hidayah Kali Rejo Lampung Tengah.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al Munawwarrah Pamekasan. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Moleong. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan seni anak usia dini*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2021). *Manajemen PAUD*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2017). *Strategi pembelajaran PAUD*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Muyasaroh, & Afandi, N. K. (2023). Peningkatan kemampuan berbicara melalui kegiatan bermain peran. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*.
- Nuryati, & Rangganis. (2022). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Pujiati, Hidayah, N., & Rustiningsih. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*.
- Srinahyanti, & Sari, W. W. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media *big book*. *Jurnal AUDHI*.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Ulfah, W. (2024). Upaya mengembangkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain peran di TK Ibu Duning Cilaku Cianjur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*.
- Yuliani, N. S. (2019). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta, Indonesia: Indeks.
- Yus, A., & Sari, W. W. (2020). *Pembelajaran di pendidikan anak usia dini*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode *outdoor learning* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama. *Aelitian, Pendidikan dan Pengajaran*.



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).