AS-SULTHAN JOURNAL OF EDUCATION
E-ISSN: 3063-8313

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN PADA ANAK USIA DINI KELAS B DI TK ISLAM AN-MANHAL NW DASAN MENAK

Misratul Aeni[1], Heni Purwulan[2], Erlina Yuliastuti[3]
[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
[2] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
[3] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Email: misramisra744@gmail.com[1] , heni.purwulan@gmail.com[2], yuliastutierlina04@gmail.com[3]

E-Issn: 3063-8313		
Received: November 2026	Accepted: November 2026	Published: November 2026

Abstract:

This study aimed to determine the effect of the role-playing method on the oral language skills of early childhood students in Group B of TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak. The study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental Design using a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 18 children. Data were collected using a validated observation sheet of children's oral language skills. Data analysis included normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing using the Paired Sample t-Test with the assistance of SPSS. The results showed that the mean pretest score was 43.44, while the mean posttest score was 73.94, indicating an improvement of 30.50 points after the implementation of the role-playing method. The Paired Sample t-Test produced a t-value of -20.697 with a significance value of Sig. (2-tailed) < 0.001. Therefore, H0 was rejected and Ha was accepted. The findings indicate a significant effect of the role-playing method on children's oral language skills. Role-playing activities provided opportunities for children to speak, engage in dialogue, answer questions, express opinions, use vocabulary, and interact with peers in an enjoyable learning atmosphere.

Keywords: *role-playing method, oral language skills, early childhood, one group pretest-posttest.*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa lisan anak usia dini pada Kelompok B TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 18 anak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi kemampuan berbahasa lisan yang telah divalidasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 43,44, sedangkan rata-rata posttest sebesar 73,94. Dengan demikian terdapat peningkatan rata-rata sebesar 30,50 poin setelah anak memperoleh perlakuan berupa pembelajaran dengan metode bermain peran. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t-hitung sebesar -20,697 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001. Berdasarkan hasil tersebut, H0 ditolak dan Ha diterima. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa lisan anak. Kegiatan bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk berbicara, berdialog, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, menggunakan kosakata, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Kata kunci: metode bermain peran, kemampuan berbahasa lisan, anak usia dini, one group pretest-posttest.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dengan orang dewasa dan sangat membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Skripsi menjadi dasar artikel ini memandang masa usia dini sebagai masa yang peka terhadap berbagai stimulus dari lingkungan (Mansur, 2009; Mursyid, 2015; Yusuf, 2011). Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang melalui pengalaman yang konkret, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi adalah bahasa. Bahasa merupakan sarana utama bagi anak untuk berkomunikasi, menyampaikan kebutuhan, mengungkapkan perasaan, bertanya, menjawab, dan berinteraksi dengan orang lain (Madyawati, 2016; Otto, 2015). Kemampuan bahasa lisan juga menjadi dasar bagi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena melalui bahasa anak dapat menyampaikan gagasan dan memahami pesan yang diberikan oleh guru maupun teman (Iskandarwassid & Sunendar, 2016; Tarigan, 2015). Dalam skripsi, kemampuan bahasa lisan dipahami sebagai bahasa yang diucapkan dan digunakan untuk interaksi sosial, dengan bentuk reseptif berupa mendengarkan dan bentuk ekspresif berupa berbicara (Mulyati, 2009; Tarigan, 2015).

Kemampuan berbahasa lisan anak tidak berkembang secara otomatis, tetapi memerlukan stimulasi yang sesuai (Madyawati, 2016; Otto, 2015). Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mendengar bahasa, menirukan, menggunakan kosakata, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan terlibat dalam percakapan. Karena itu, guru perlu memilih metode pembelajaran yang dapat menciptakan situasi komunikasi yang nyata dan dekat dengan pengalaman anak (Moeslichatoen, 2004; Mursyid, 2015).

Berdasarkan observasi awal yang tercantum dalam skripsi, kemampuan berbahasa lisan anak di TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak belum berkembang secara optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan menceritakan pengalaman sederhana secara runtut. Proses pembelajaran juga masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk aktif berbicara menjadi terbatas. Ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa anak yang aktif merespons, sedangkan sebagian anak cenderung diam atau memberikan jawaban sangat singkat.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi anak untuk berkomunikasi. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian adalah bermain peran. Bermain peran atau role playing merupakan kegiatan pembelajaran dengan berpura-pura menjalankan peran tertentu (Moeslichatoen, 2004; Diana Mutiah, 2013). Anak dapat menjadi tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya

penjual dan pembeli, dokter dan pasien, atau guru dan murid. Dalam situasi tersebut anak tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara langsung menggunakan bahasa untuk menjalankan perannya (Madyawati, 2016; Moeslichatoen, 2004).

Dalam skripsi dijelaskan bahwa penelitian menggunakan bermain peran makro, yaitu anak secara langsung memerankan seseorang atau sesuatu. Kegiatan ini dipilih karena memungkinkan anak berinteraksi, berdialog, menggunakan kosakata, mengekspresikan ide, dan belajar memahami peran sosial. Bermain peran juga sesuai dengan karakteristik anak yang senang bermain, memiliki daya imajinasi, serta belajar melalui interaksi social (Adriana, 2013; Mursyid, 2015).

Atas dasar permasalahan tersebut, penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa lisan anak usia dini Kelompok B di TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai perubahan kemampuan berbahasa lisan anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran.

Rumusan masalah penelitian adalah apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa lisan anak pada Kelompok B di TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa lisan anak pada Kelompok B di TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak.

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk aktif menggunakan bahasa. Bagi anak, kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang dapat mendorong keberanian berkomunikasi. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi informasi dalam pengembangan proses pembelajaran. Bagi peneliti, penelitian menjadi pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran dan menganalisis perkembangan kemampuan bahasa anak.

Kajian Teori

Metode Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan pendidik untuk memberikan pengalaman belajar sesuai dengan tahap perkembangan anak (Mursyid, 2015). Pada pendidikan anak usia dini, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan aktivitas konkret, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif. Metode pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan, termasuk bahasa.

Pemilihan metode perlu mempertimbangkan karakteristik anak. Anak usia dini cenderung belajar melalui aktivitas langsung, meniru, bermain, dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian, metode yang memberikan pengalaman langsung dan komunikasi antaranak dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna (Mursyid, 2015).

Bermain dan Bermain Peran

Bermain merupakan aktivitas penting dalam kehidupan anak. Anak belajar melalui bermain dan bermain menjadi salah satu cara alami anak memahami lingkungan. Kegiatan bermain dilakukan dengan rasa senang, sukarela, dan memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi. Dalam konteks pendidikan, bermain dapat diarahkan agar memiliki tujuan perkembangan tertentu tanpa menghilangkan karakter menyenangkannya (Diana Mutiah, 2013).

Bermain peran merupakan kegiatan berpura-pura melakukan peran orang lain. Melalui bermain peran, anak dapat menggambarkan situasi kehidupan nyata dan mencoba menggunakan bahasa sesuai dengan peran yang dimainkan. Aktivitas ini memungkinkan anak mengembangkan imajinasi sekaligus berinteraksi dengan orang lain. Dalam skripsi, bermain peran dipandang memiliki hubungan dengan kemampuan berbicara karena anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan percakapan dan menggunakan bahasa dalam situasi yang bermakna (Moeslichatoen, 2004).

Penelitian menggunakan bermain peran makro. Dalam bermain peran makro, anak secara langsung menjadi tokoh yang diperankan. Tema kegiatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, yaitu penjual dan pembeli, dokter dan pasien, serta guru dan murid. Tema tersebut memberikan konteks komunikasi yang mudah dipahami anak (Yumi Olva Susanti, 2017).

Kegiatan bermain peran memiliki beberapa kelebihan. Anak dapat berlatih memahami peran, menjadi lebih kreatif dan berinisiatif, mengembangkan bakat, bekerja sama, menerima tanggung jawab, dan menggunakan bahasa lisan agar mudah dipahami orang lain. Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki keterbatasan, antara lain membutuhkan waktu persiapan dan pelaksanaan, membutuhkan ruang yang cukup, dan perlu pengelolaan agar semua anak mendapat kesempatan terlibat (Moeslichatoen, 2004).

Kemampuan Berbahasa Lisan

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan menghasilkan ujaran untuk menyampaikan pendapat, ide, keinginan, perasaan, atau informasi kepada orang lain. Dalam perkembangan anak, kemampuan ini tampak melalui kemampuan menggunakan kosakata, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan berpartisipasi dalam percakapan (Tarigan, 2015).

Bahasa lisan memiliki bentuk reseptif dan ekspresif. Bentuk reseptif berkaitan dengan kemampuan mendengarkan dan memahami bahasa, sedangkan bentuk ekspresif berkaitan dengan kemampuan berbicara (Madyawati, 2016). Dalam penelitian ini, kemampuan berbahasa lisan diamati melalui beberapa indikator, yaitu melafalkan bunyi bahasa dengan jelas, menggunakan kosakata yang tepat, menyusun kalimat sederhana, mengungkapkan pendapat atau ide, menjawab pertanyaan, menceritakan

pengalaman, berpartisipasi dalam percakapan, dan berkomunikasi secara percaya diri.

Instrumen observasi memuat 20 indikator perilaku. Indikator tersebut mencakup kemampuan melafalkan bunyi vokal dan konsonan, menyebutkan kosakata sesuai konteks, menggunakan kosakata baru, menyusun kalimat secara runtut, menggunakan struktur kalimat yang benar, menyampaikan pendapat dan ide, menjawab pertanyaan sederhana maupun lebih kompleks, menceritakan pengalaman, menceritakan kembali cerita yang didengar, memulai serta merespons percakapan, berani berbicara di depan kelompok, berbicara dengan suara jelas, menatap lawan bicara, menggunakan bahasa tubuh, menunjukkan ekspresi sesuai, dan menyelesaikan percakapan dengan sopan.

Penilaian kemampuan berbahasa lisan menggunakan kategori perkembangan anak, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Penggunaan kategori tersebut memungkinkan perkembangan kemampuan anak diamati secara sistematis selama kegiatan.

Hubungan Bermain Peran dengan Bahasa Lisan

Secara konseptual, bermain peran menyediakan lingkungan komunikasi yang lebih kontekstual. Anak berbicara karena bahasa diperlukan untuk menjalankan peran. Anak yang menjadi penjual perlu menawarkan barang dan merespons pembeli, anak yang menjadi pembeli perlu bertanya dan menyampaikan keinginan, sedangkan anak yang menjadi dokter dan pasien perlu melakukan percakapan sesuai situasi. Dengan demikian, bahasa digunakan bukan sebagai latihan yang terpisah dari kegiatan, tetapi sebagai bagian dari aktivitas bermain.

Bermain peran juga memungkinkan terjadinya imitasi. Anak dapat meniru ungkapan, intonasi, ekspresi, dan cara berkomunikasi yang diperlihatkan guru atau teman. Interaksi sosial selama bermain memberikan kesempatan untuk memperkaya kosakata dan melatih kemampuan merespons. Anak juga dapat belajar memahami sudut pandang orang lain karena harus menyesuaikan perilaku dan bahasa dengan tokoh yang dimainkan.

Dengan demikian, hubungan antara metode bermain peran dan kemampuan berbahasa lisan dalam penelitian ini terletak pada kesempatan anak untuk menggunakan bahasa secara langsung, berulang, kontekstual, dan menyenangkan. Peningkatan kemampuan bahasa diharapkan tampak pada hasil observasi setelah perlakuan dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, satu kelompok diberi pengukuran awal (pretest), kemudian diberi perlakuan menggunakan metode bermain peran, dan selanjutnya diberi pengukuran akhir (posttest). Desain tersebut digunakan untuk

melihat perubahan kemampuan berbahasa lisan setelah perlakuan (Sugiyono, 2013).

$$O_1 \; - \; X \; - \; O_2$$

Keterangan: O_1 = pretest; X = perlakuan metode bermain peran; O_2 = posttest.

Tempat, Populasi, dan Sampel

Penelitian dilakukan pada Kelompok B TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak. Dalam skripsi disebutkan bahwa populasi penelitian adalah seluruh siswa TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak yang berjumlah 40 anak. Sampel penelitian adalah anak Kelompok B yang berjumlah 18 anak, terdiri atas 9 laki-laki dan 9 perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan pertimbangan tertentu sesuai tujuan penelitian (Sugiyono, 2013).

Pemilihan Kelompok B sebagai sampel berkaitan dengan fokus penelitian pada kemampuan berbahasa lisan dan kondisi pembelajaran yang belum memaksimalkan kegiatan bermain peran. Dengan mengambil satu kelompok, penelitian dapat membandingkan kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Peneliti mengamati kemampuan berbahasa lisan anak berdasarkan indikator yang telah disusun dalam lembar observasi. Instrumen tersebut telah melalui validasi sebagaimana dinyatakan dalam skripsi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan bermain peran (Arikunto, 2018).

Penilaian dilakukan dengan skor perkembangan anak. Instrumen menilai kemampuan anak dalam melafalkan bunyi, menggunakan kosakata, menyusun kalimat, mengungkapkan ide, menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman, berpartisipasi dalam percakapan, dan berkomunikasi dengan percaya diri. Pengamatan dilakukan pada saat pretest dan posttest dengan indikator yang sama sehingga hasil kedua pengukuran dapat dibandingkan.

Prosedur Penelitian

Tahap awal penelitian dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas. Selanjutnya, peneliti memberikan pretest kepada 18 anak untuk mengetahui kemampuan awal berbahasa lisan. Pretest dilakukan melalui observasi berdasarkan indikator yang telah disusun.

Tahap perlakuan dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran. Dalam pelaksanaannya, anak diberi kesempatan memainkan berbagai peran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti penjual dan pembeli, dokter dan pasien, serta guru dan murid. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing, memberi motivasi, dan membantu anak ketika mengalami kesulitan dalam menjalankan peran.

Selama kegiatan, anak diarahkan untuk berbicara, berdialog, mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, menggunakan kosakata, dan menceritakan pengalaman sesuai peran. Setelah perlakuan selesai, peneliti melakukan posttest menggunakan instrumen dan indikator yang sama seperti pretest. Dalam skripsi, pelaksanaan tercatat pada 8 Juni 2026 untuk koordinasi

dan pretest, 9–12 Juni 2026 untuk kegiatan pembelajaran bermain peran, dan 13 Juni 2026 untuk posttest.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Data pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan nilai rata-rata. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel 18 anak. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berbahasa lisan sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2013; Arikunto, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Pada saat perlakuan, anak terlibat dalam peran yang berbeda dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Anak tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam percakapan dengan teman. Berdasarkan catatan dalam skripsi, selama kegiatan anak terlihat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran.

Anak mulai menunjukkan keberanian berbicara di depan teman, lebih percaya diri menyampaikan pendapat, dan mampu berinteraksi menggunakan bahasa yang sederhana serta mudah dipahami. Situasi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga anak memperoleh lebih banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa lisan.

Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran	N	Mean
Pretest	18	43,44
Posttest	18	73,94
Peningkatan	18	30,50

Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 43,44 dan rata-rata posttest sebesar 73,94. Selisih kedua nilai tersebut adalah 30,50 poin. Artinya, secara deskriptif terdapat peningkatan kemampuan berbahasa lisan setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

Data individual dalam skripsi menunjukkan bahwa seluruh 18 anak memiliki nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai pretest berada pada rentang 39 sampai 53, sedangkan nilai posttest berada pada rentang 63 sampai 80. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa setelah perlakuan, capaian kemampuan berbahasa lisan setiap anak mengalami peningkatan dalam pengukuran penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan nilai signifikansi untuk pretest sebesar 0,193 dan posttest sebesar 0,144. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan dalam skripsi, data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil ini memenuhi prasyarat untuk analisis selanjutnya.

Data	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest	0,193	Normal
Posttest	0,144	Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0,639. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data pretest dan posttest dinyatakan homogen berdasarkan hasil analisis yang dilaporkan dalam skripsi.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test. Hasil analisis menunjukkan rata-rata pretest sebesar 43,44 dan posttest sebesar 73,94. Perbedaan rata-rata sebesar -30,500 pada pasangan pretest-posttest menghasilkan nilai t sebesar -20,697 dengan derajat kebebasan 17. Nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) dilaporkan kurang dari 0,001.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbahasa lisan sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran pada anak Kelompok B TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak.

Perbandingan	Mean	t	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-30,500	-20,697	< 0,001

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan kemampuan berbahasa lisan setelah penerapan metode bermain peran. Nilai rata-rata meningkat dari 43,44 pada pretest menjadi 73,94 pada posttest. Peningkatan sebesar 30,50 poin menunjukkan adanya perubahan capaian kemampuan yang diamati setelah anak mengikuti kegiatan bermain peran. Hasil uji statistik juga menunjukkan bahwa perubahan tersebut signifikan secara statistik.

Temuan tersebut dapat dipahami dari karakteristik kegiatan bermain peran. Pada kegiatan pembelajaran biasa, anak dapat lebih banyak berada pada posisi sebagai penerima informasi. Sebaliknya, dalam bermain peran anak memperoleh tugas untuk menjalankan tokoh tertentu. Tugas tersebut secara alami menuntut anak untuk berbicara. Anak perlu menyampaikan pesan, menjawab respons teman, bertanya, dan menggunakan kosakata yang sesuai dengan situasi. Dengan demikian, kegiatan bermain peran menyediakan konteks yang mendorong penggunaan bahasa secara langsung.

Peningkatan juga berkaitan dengan kesempatan anak untuk melakukan interaksi sosial. Ketika dua atau lebih anak memainkan peran yang berbeda, terjadi percakapan yang memerlukan respons timbal balik. Anak belajar bahwa ketika teman berbicara, ia perlu mendengarkan dan memberikan tanggapan yang sesuai. Pola interaksi seperti ini berkaitan dengan indikator kemampuan berpartisipasi dalam percakapan.

Bermain peran juga memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakan kosakata dalam konteks. Misalnya, pada tema penjual dan

pembeli, anak dapat menggunakan kata-kata yang berkaitan dengan barang, harga, jumlah, dan transaksi. Pada tema dokter dan pasien, anak dapat menggunakan kosakata yang berkaitan dengan kondisi tubuh dan pelayanan kesehatan. Pada tema guru dan murid, anak dapat menggunakan bahasa yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Penggunaan kata dalam konteks membuat anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi mencoba menggunakannya dalam komunikasi.

Aspek keberanian berbicara juga terlihat dalam pelaksanaan penelitian. Catatan penelitian menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan keberanian berbicara di depan teman, lebih percaya diri menyampaikan pendapat, dan mampu berinteraksi menggunakan bahasa sederhana. Hal tersebut relevan dengan indikator instrumen yang menilai keberanian berbicara di depan kelompok, kejelasan suara, kontak mata, bahasa tubuh, ekspresi, dan kemampuan menyelesaikan percakapan dengan sopan.

Secara teoretis, hasil tersebut sesuai dengan kajian dalam skripsi bahwa bermain merupakan aktivitas yang dekat dengan dunia anak. Anak usia dini memiliki sifat senang bermain dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Bermain peran memanfaatkan karakteristik tersebut dengan mengubah situasi pembelajaran menjadi kegiatan yang melibatkan anak secara aktif. Dalam perspektif interaksi sosial, anak memperoleh pengalaman bahasa melalui komunikasi dengan orang dewasa maupun teman sebaya (Madyawati, 2016).

Hasil penelitian juga sejalan dengan pendapat yang dicantumkan dalam skripsi bahwa bermain peran dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berbicara. Melalui bermain peran, anak dapat mengambil sudut pandang dan belajar memahami peran orang lain. Penggunaan bahasa dalam kegiatan tersebut menjadi bagian dari aktivitas bermain, sehingga anak mempunyai alasan komunikatif untuk berbicara (Moeslichatoen, 2004).

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan desain yang digunakan. Penelitian menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Karena itu, perubahan yang diamati menunjukkan perbedaan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama, tetapi desain tersebut tidak membandingkan hasil dengan kelompok lain yang tidak mendapatkan perlakuan. Dengan demikian, hasil penelitian terutama memberikan bukti mengenai perubahan kemampuan berbahasa lisan pada sampel penelitian setelah penerapan metode bermain peran.

Selain itu, penelitian menggunakan sampel sebanyak 18 anak pada satu kelompok. Hasil penelitian dapat menjadi informasi bagi konteks pembelajaran di TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak, tetapi penerapan pada konteks sekolah atau kelompok anak yang berbeda perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, kesiapan guru, serta bentuk kegiatan bermain peran yang digunakan.

Dari sisi praktik pembelajaran, guru dapat menggunakan bermain peran dengan tema yang dekat dengan pengalaman anak. Guru dapat memberikan contoh dialog sederhana, menjelaskan aturan bermain, membagi peran secara bergiliran, dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan

dialog. Guru juga perlu memastikan semua anak memperoleh kesempatan berbicara sehingga kegiatan tidak hanya didominasi oleh anak yang sejak awal sudah aktif.

Pengelolaan kegiatan penting karena skripsi juga mencatat beberapa kekurangan bermain peran, seperti kebutuhan waktu, ruang, dan pengaturan keterlibatan anak. Guru dapat mengantisipasinya dengan membentuk kelompok kecil, menyediakan alat permainan yang sederhana, dan menyusun urutan peran secara jelas. Dengan demikian, kegiatan dapat berlangsung terarah tanpa menghilangkan unsur bermain.

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam penelitian ini berkaitan dengan peningkatan kemampuan berbahasa lisan yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata pretest dan posttest serta hasil uji Paired Sample t-Test. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman komunikasi yang konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa lisan anak usia dini pada Kelompok B TK Islam An-Manhal NW Dasan Menak. Nilai rata-rata pretest sebesar 43,44 meningkat menjadi 73,94 pada posttest, sehingga terdapat peningkatan sebesar 30,50 poin. Hasil Paired Sample t-Test menunjukkan t-hitung sebesar -20,697 dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Berdasarkan hasil tersebut, H0 ditolak dan Ha diterima.

Penerapan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berbicara, menggunakan kosakata, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, melakukan percakapan, dan berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, metode bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berbahasa lisan anak dalam konteks penelitian yang dilakukan.

Saran

Bagi guru TK, kegiatan bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan dengan memilih tema yang dekat dengan kehidupan anak. Guru disarankan memberikan kesempatan berbicara secara merata, membimbing anak yang masih pasif, dan menggunakan alat permainan yang sederhana tetapi mendukung jalannya peran.

Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi masukan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan komunikatif. Sekolah dapat mendukung guru dengan menyediakan ruang dan media yang memungkinkan kegiatan bermain peran dilaksanakan secara teratur.

Bagi orang tua, stimulasi bahasa dapat dilanjutkan di rumah melalui percakapan, kegiatan bermain pura-pura, membaca cerita, dan kesempatan bagi anak untuk menceritakan pengalaman. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan sampel yang lebih luas atau desain yang

melibatkan kelompok pembanding agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdidn, dkk. (2017). Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara.

Adriana. (2013). Tumbuh Kembang & Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika.

Aprinawati. (2019). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1).

Arikunto. (2018). Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Beverly. (2018). Psikologi Abnormal di Dunia yang Berubah. Erlangga.

Dewi. (2005). Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas.

Diana Mutiah. (2013). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Putra Utama.

Djamarah, dkk. (2008). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Iskandarwassid & Sunendar. (2016). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Latif, dkk. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Selatan: Kencana Prenada Media Group.

Madyawati, Lilis. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Jakarta: Prenada Media Group.

Mansur. (2009). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Moeslichatoen R. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Mulyasa, E. (2005). Manajemen Berbasis Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyati, Yeti. (2009). Bahasa Indonesia. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mursyid. (2015). Belajar dan Pembelajaran PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro. (2010). Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE.

Otto. (2015). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jakarta: Permadia Media Group.

Roestiyah. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Saputra, D. W., dkk. (2026). Metode dan metodologi dalam dunia pendidikan: Analisis konseptual terhadap penerapan pembelajaran efektif. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Keislaman, 6(1), 30–40.

Santrock. (2015). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jakarta: Permadia Media Group.

Slavin. (2008). Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

Sofwatillah, Risnita, M. Syahran Jailani, & Deassy Arestya Saksitha. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. Journal Genta Mulia, 15(2).

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Alfabeta.
Suhartono. (2009). Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan. Yogyakarta: Best Publisher.
Suyadi. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Neurosains. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak, 3(1), 40–50.
Tarigan. (2015). Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
Yeti, Mulyati. (2009). Bahasa Indonesia. Jakarta: Universitas Terbuka.
Yumi Olva Susanti. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro. Jurnal Potensia: PG-PAUD FKIP UNIB, 2(1).
Yusuf, S. (2011). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.
Zainul Arifin. (2023). Metode Penelitian (Teori dan Implementasi). KBM Indonesia.