



IMPLEMENTASI KEGIATAN BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK

Siti Raudah¹, Amaira Utami^{2*}¹Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka²Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama IndonesiaE-mail: amairautami@unusia.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini mengimplementasikan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak di kelompok B di TK Suka Maju. Metode pengembangan digunakan dengan tiga tahap pengembangan. Setiap tahap penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Anak-anak usia 5-6 tahun dari kelompok B sebanyak 16 orang menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi. Data kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode bermain peran diterapkan melalui serangkaian tahapan, termasuk persiapan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak setelah menerapkan metode bermain peran. Peningkatan tersebut adalah 31,25% pada pengembangan I, 56,25% pada pengembangan II, dan 87,5% pada pengembangan III. di TK Suka Maju Kabupaten Tabalong. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak meningkat signifikan setelah Implementasi kegiatan bermain peran.

Kata Kunci: Bermain peran; Kemampuan Berbicara; Anak

ABSTRACT: This research implements role playing activities to improve the speaking skills of children in group B at Kindergarten Suka Maju. The development method is used with three development stages. Each research stage involves planning, implementation, observation, and evaluation. 16 children aged 5-6 years from group B were research subjects. Research data collection uses the observation method. The data was then analyzed using quantitative descriptive analysis methods. The role playing method is applied through a series of stages, including preparation, opening activities, core activities, and final activities. The research results showed an average increase in children's speaking abilities after implementing the role-playing method. This increase was 31.25% in development I, 56.25% in development II, and 87.5% in development III. at Suka Maju Kindergarten, Tabalong Regency. It can be concluded that children's speaking abilities increased significantly after implementing role-playing activities.

Keywords: Role Playing; Speaking skills; Children

PENDAHULUAN

Pada tahun-tahun awal kehidupan, anak mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Dimana momen ini dianggap sebagai masa emas. Pada fase ini, anak menunjukkan tingkat kepekaan dan potensi yang luar biasa dalam mempelajari hal-hal baru, dengan dorongan kuat untuk memuaskan rasa ingin tahu. Hal ini selaras dengan pendapat Uce (2017) dan Khaironi (2017) bahwa fase ini merupakan suatu peluang emas dan masa kritis yang menentukan kemampuan serta kecakapan anak pada masa yang akan datang. Hal ini tercermin dalam kebiasaan anak yang kerap bertanya

tentang apa saja yang menarik perhatian seorang anak.

Setiap anak memiliki keunikan sendiri yang dapat berasal dari faktor genetik maupun faktor lingkungan sekitarnya (Khasanah & Suparman, 2022). Dalam konteks kehidupan anak, bahasa lisan memiliki peran yang sangat penting dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan kurikulum dan penilaian yang memperhatikan kemampuan berbicara anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan berbahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dalam perkembangan fungsi mental intelektual. Anak dengan kecerdasan tinggi cenderung memiliki

kemampuan berbicara lebih awal dan lebih baik jika dibandingkan dengan anak dengan kecerdasan rendah (Ardiyansyah, 2022).

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain adalah suatu aktivitas yang fundamental bagi anak usia prasekolah (Mufti et al., 2022). Bermain bukanlah sekadar kegiatan yang dianggap sebagai hiburan semata, melainkan juga merupakan dunia kerja bagi anak usia prasekolah. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menciptakan lingkungan simulasi untuk belajar, mengembangkan kreativitas, dan menggali potensi diri anak (Sinaga & Timbange, 2022). Bermain berfungsi sebagai suatu metode eksplorasi yang memungkinkan anak mengasah aspek fisik, motorik, kecerdasan, dan sosial (Shunhaji & Fadiyah, 2020). Dalam kegiatan bermain, anak dapat melibatkan diri dalam berbagai aktivitas seperti berinteraksi dengan teman sebaya, menggunakan mainan, berimajinasi, berlari, melompat, dan melibatkan diri dalam permainan kelompok. Secara fisik, bermain dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, memperkuat otot-otot, serta meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak (Wahyuningrum & Watini, 2022).

Kegiatan bermain juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kecerdasan. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2020) bahwa bermain mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, komunikasi serta mengembangkan keterampilan kognitif lainnya.

Aktivitas bermain juga merangsang imajinasi anak dan kreativitas (Hardiyanti, 2020). Anak dapat melakukan eksplorasi terhadap berbagai konsep dan ide baru yang ditemui ketika bermain. Selanjutnya, aspek sosial juga terbentuk melalui bermain (Hayati & Putro, 2021). Anak dapat belajar tentang kerjasama, berbagi, menghormati aturan, dan mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Melalui bermain bersama teman sebaya, anak belajar tentang kehidupan dalam masyarakat, membangun hubungan sosial, dan mengembangkan empati serta pemahaman terhadap orang lain.

Dalam konteks yang lebih luas, bermain juga memberikan kesenangan kepada

anak. Hal ini penting karena bermain adalah salah satu kebutuhan dasar yang melekat dalam diri setiap anak. Seperti halnya makan, tidur, dan perawatan fisik lainnya, bermain merupakan suatu aktivitas yang mendukung kesejahteraan dan kebahagiaan anak. Kesenangan yang anak peroleh melalui bermain juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan mengembangkan potensi secara keseluruhan (Lestari & Susari, 2016).

Setelah melakukan observasi dan wawancara awal di TK Suka Maju Kabupaten Tabalong, peneliti menyadari bahwa guru di TK tersebut hanya terfokus pada buku sumber dan bahan ajar sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru tidak memberikan kebebasan aktivitas belajar pada anak. Selain itu metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru adalah metode pembelajaran klasikal sehingga pengaturan kedisiplinan belajar terhadap anak sangat sulit dikontrol. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru juga hanya berbasis pada lembar kerja siswa (LKS) dan kegiatan mewarnai sehingga perkembangan bahasa anak tidak terlihat.

Pada proses pembelajaran, kegiatan diskusi antara guru dan anak hanya dilakukan pada kegiatan pembukaan saja itupun hanya sebatas *ice breaking* yang bertanya mengenai kabar anak. Sehingga perkembangan bahasa anak tidak dapat dinilai satu persatu.

Upaya peneliti difokuskan pada pengembangan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan pembelajaran bermain peran, dengan memperhatikan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Dalam kegiatan bermain peran, tema dan alur cerita bersifat umum, namun disesuaikan dengan lingkungan kehidupan anak. Hal ini akan memudahkan anak untuk memahami alur cerita dan memerankan kegiatan bermain peran. Pada penelitian ini, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Suka Maju Melalui Kegiatan Bermain Peran".

METODE

Penelitian ini mengimplementasikan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis suatu

keadaan atau fenomena yang ada, dengan menggunakan data yang terukur dan observasi yang akurat (Rukajat, 2018). Proses pengumpulan data, klarifikasi, dan penarikan kesimpulan dilakukan secara objektif.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Suka Maju pada Tahun Ajaran 2022/2023 tepatnya pada bulan Maret hingga Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah 16 siswa TK B Suka Maju yang terdiri atas 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Adapun, instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa lembar observasi bermain peran serta daftar pertanyaan terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

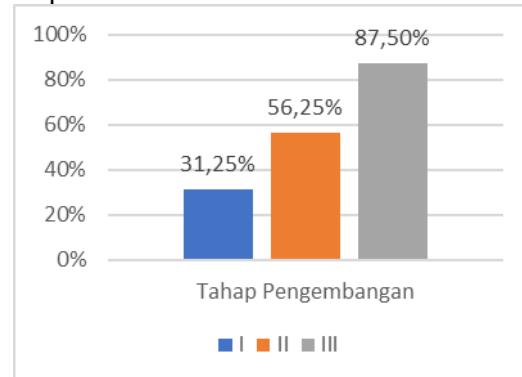
Penelitian ini mengimplementasikan metode bermain peran dalam tiga tahap pengembangan yang melibatkan persiapan, kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Proses ini dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menggairahkan bagi anak-anak, dengan tujuan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan kemampuan beradaptasi dalam berbagai peran yang dimainkan.

Data yang dikumpulkan berupa rekapitulasi perkembangan kemampuan berbicara anak Kelompok B TK Suka Maju pada Tahun Ajaran 2022/2023. Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi langsung, dimana peneliti secara rutin mengamati dan merekam interaksi verbal antara anak dalam kelompok B. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan terstruktur dan aktivitas kelompok berbasis bahasa, untuk menilai berbagai aspek kemampuan berbicara anak, termasuk keterampilan berkomunikasi verbal, kosa kata, pemahaman bahasa, dan penggunaan bahasa dalam konteks yang tepat.

Data yang diperoleh dari penelitian ini mencakup sejumlah variabel yang relevan, seperti tingkat kemampuan berbicara anak, kecepatan perkembangan, perbedaan individu, dan faktor-faktor lingkungan yang mungkin mempengaruhi kemampuan berbicara anak kelompok B.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebagian besar anak dalam kelompok B menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara. Secara spesifik, peningkatan yang

signifikan terdapat pada keterampilan berkomunikasi verbal, peningkatan kosa kata, pemahaman bahasa yang lebih baik, serta kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks yang sesuai. Selain itu, perbedaan individu dalam perkembangan kemampuan berbicara juga teramat, menunjukkan keunikan dan keberagaman dalam progres setiap anak.



Grafik 1. Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Anak

Berdasarkan tabel grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan melalui tiga tahap pengembangan dalam kegiatan bermain peran. Terlihat adanya peningkatan kemampuan berbicara anak pada setiap tahap pengembangan.

Pada tahap pengembangan I, kemampuan berbicara anak menunjukkan nilai 31,25%. Dari total 16 anak yang berpartisipasi, hanya 5 anak yang mengalami perkembangan kemampuan berbicara. Hal ini disebabkan oleh kurangnya familiaritas anak-anak terhadap kegiatan bermain peran yang jarang dilakukan sebelumnya. Dalam tahap ini, anak-anak masih belum terbiasa dan belum sepenuhnya memahami metode bermain peran.

Pada tahap pengembangan II, terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak menjadi 56,25% dibandingkan dengan pengembangan I. Dari jumlah keseluruhan 16 anak, 9 anak mengalami perkembangan kemampuan berbicara. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami metode bermain peran dan bagaimana mengikuti arahan yang diberikan. Namun, anak-anak masih merasa malu atau tidak percaya diri saat harus mengutarkan bahasa dan kata-kata yang diarahkan guru.

Pada tahap pengembangan III, terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak

menjadi 87,50%. Pada tahap ini, perkembangan dalam kemampuan berbicara anak sangat jelas terlihat saat anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain peran. Dari jumlah keseluruhan 16 anak, 14 anak mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh meningkatnya rasa percaya diri anak-anak yang telah melakukan kegiatan bermain peran pada pengembangan I dan II.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa melalui tiga tahap pengembangan dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mengalami peningkatan kemampuan berbicara. Tahap-tahap ini memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami dan terbiasa dengan metode bermain peran, mengikuti arahan, dan mengungkapkan diri dengan bahasa yang sesuai.

KESIMPULAN

Penelitian ini melakukan pengamatan terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara anak dari pengembangan I ke pengembangan II yaitu dari 31,25% menjadi 56,25%. Dari jumlah keseluruhan 16 anak, 9 anak mengalami perkembangan kemampuan berbicara. Selanjutnya, pada tahap pengembangan III, terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak menjadi 87,50%. Pada tahap ini, perkembangan dalam kemampuan berbicara anak sangat jelas terlihat saat anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain peran. Dari jumlah keseluruhan 16 anak, 14 anak mengalami perkembangan yang signifikan.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B di TK Suka Maju secara signifikan. Penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa melalui kegiatan bermain peran, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara dengan sangat baik.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam merangsang komunikasi verbal anak, sehingga anak-anak dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide-ide secara lebih lancar dan jelas.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting tentang pentingnya kegiatan bermain peran dalam pengembangan kemampuan berbicara anak. Implikasinya adalah bahwa pendidik dan orang tua dapat menggunakan metode ini sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyansyah, M. (2020). *Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134-139.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan karakter anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(02), 82-89.
- Khasanah, U., & Suparman, M. A. (2022). *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book: Konsep dan Aplikasinya*. Prenada Media.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100-108.
- Lestari, P., & Susari, H. D. (2016). Pengembangan Berbahasa Pada Anak Usia 4–5 Tahun Melalui Metode Bermain Kartu Huruf Di Tk Psm 2 Kawedanan Magetan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 34-50.
- Mufti, M. M. A., Anita, A., & Afiati, E. (2022). Peran TBM Bilik Urang dalam Pembelajaran Literasi Dasar Anak Pra Sekolah. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 103-112.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.

- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim*, 2(1), 1-30.
- Sinaga, R., & Timbange, Y. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Metode Project Based Learning. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 13-30.
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92.