

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Saripah Noer Sahara

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT At-Taqwa Ciparay Bandung

E-mail: Saripahnoersahara@gmail.com

Mutia Fitri Hanum

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STIT At-Taqwa Ciparay Bandung

E-mail: hanumutia95@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang perlu distimulasi optimal pada masa *golden age* anak usia dini. Observasi awal di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung menunjukkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun belum berkembang optimal, ditandai rendahnya kemampuan menjawab pertanyaan sederhana, menceritakan kembali isi cerita, mengungkapkan pendapat secara verbal, serta penguasaan kosakata di bawah standar ideal 2.500 kosakata. Penelitian ini bertujuan mengetahui kondisi perkembangan bahasa anak, penerapan metode bermain peran, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* pada 28 anak kelompok B (14 eksperimen, 14 kontrol) yang dipilih melalui *total sampling*. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi berbasis STPPA dan dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, N-Gain Score, dan *Independent Sample t-Test*. Hasil *pretest* menunjukkan kedua kelompok setara (Sig. = 0,460). Setelah perlakuan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* 39,71 dengan N-Gain 0,63, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (35,00; N-Gain 0,37). Uji *Independent Sample t-Test* menghasilkan Sig. = 0,024 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, sejalan teori Vygotsky bahwa bahasa berkembang optimal melalui interaksi sosial dan *scaffolding* dalam *Zone of Proximal Development*.

Kata kunci: bermain peran; perkembangan bahasa; anak usia dini

ABSTRACT

Language development is an important aspect that needs to be optimally stimulated during the golden age of early childhood. Preliminary observations at RA Samarotul Fuad, Pacet, Bandung, showed that the language ability of children aged 5-6 years had not developed optimally, marked by a low ability to answer simple questions, retell story content, and express opinions verbally, as well as vocabulary mastery below the ideal standard of 2,500 words. This study aims to identify children's language development, the implementation of the role-playing method, and its effectiveness in improving children's language ability aged 5-6 years. The study used a quantitative experimental approach with a *Nonequivalent Control Group Design* involving 28 children in group B (14 experimental, 14 control), selected through *total sampling*. Data were collected using an observation sheet based on the STPPA and analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain

Score, and the Independent Sample t-Test. Pretest results showed both groups were equivalent (Sig. = 0.460). After treatment, the experimental class obtained a posttest mean of 39.71 with an N-Gain of 0.63, higher than the control class (35.00; N-Gain of 0.37). The Independent Sample t-Test yielded Sig. = 0.024 < 0.05, so H_0 was rejected and H_a accepted. These findings prove that the role-playing method is effective in improving children's language ability, consistent with Vygotsky's theory that language develops optimally through social interaction and scaffolding within the Zone of Proximal Development.

Keywords: *role-playing; language development; early childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa anak usia dini masih menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran PAUD, khususnya pada aspek kemampuan mengungkapkan bahasa secara lisan. Bahasa merupakan sarana komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi hasil produksi alat ucap manusia dan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Deiniatur, 2017). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahasa adalah sistem bunyi yang disepakati masyarakat untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan menunjukkan identitas diri. Perkembangan bahasa anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia 8 tahun, masa ini dikenal sebagai masa *golden age*. Pada usia ini anak sedang dalam tahapan perkembangan masa peka, dimana semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak sedang dalam tahap yang cepat dalam rentang kehidupan manusia (Etnawati, 2021).

Pada perspektif Islam, kemampuan berbahasa juga diajarkan oleh Allah SWT kepada manusia sejak awal penciptaannya, tercantum dalam QS. Al-Baqarah (2): 31, mengenai pengajaran nama-nama benda kepada Nabi Adam A.S. Menurut Heryani bahasa telah ada sejak penciptaan Nabi Adam A.S dan merupakan karunia khusus bagi manusia, tidak untuk makhluk lain (Kholilullah, Hamdan, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa memiliki landasan teologis, bukan sekadar psikologis.

Secara formal, capaian perkembangan bahasa anak usia dini diatur dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), meliputi aspek memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal. Berdasarkan acuan teoritis Allen dan Marotz (dalam Sulistyawati & Amelia, 2021) anak usia 5-6 tahun idealnya telah menguasai sekitar 2.500 kosakata dan mampu menyusun kalimat kompleks yang terdiri atas lima hingga tujuh kata secara jelas. Sejalan dengan hal tersebut, Tarigan (2015) menjelaskan bahwa tingkat keterampilan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh seberapa banyak dan seberapa baik kosakata yang dikuasainya, sehingga pembelajaran kosakata perlu dijadikan landasan utama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak.

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung, ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun masih belum berkembang secara optimal sesuai dengan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Hal ini terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan sederhana terkait kegiatan atau cerita yang telah disampaikan, dari 28 anak, sebanyak 16 anak (57%) belum mampu menjawab pertanyaan sederhana secara tepat. Selain itu, dalam kegiatan menceritakan kembali isi cerita, dari 28 anak, sebanyak 12 anak (42%) belum mampu menyampaikan kembali isi cerita tersebut

dengan baik. Permasalahan lainnya yaitu terdapat 10 (35%) anak yang kurang mampu mengungkapkan pendapat atau perasaannya secara verbal ketika berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, kosakata yang dimiliki anak masih tergolong terbatas. Hal ini terlihat dari adanya tiga anak yang jarang berbicara, sehingga belum sejalan dengan teori yang menyebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun idealnya sudah menguasai minimal 2.500 kosakata. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya yang lebih optimal dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh perhatian guru dan orang tua. Peran guru dalam membimbing anak sangat penting, sehingga perhatian yang optimal akan menghasilkan perkembangan bahasa yang lebih baik. Dalam mengembangkan aspek bahasa pada anak usia dini, pendidik dapat menggunakan metode bermain. Karena aktivitas bermain adalah bagian alami dari kehidupan anak, anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga anak dapat belajar berkomunikasi. Bermain memungkinkan anak untuk melakukan percakapan sehari-hari dengan teman sebaya, orang tua, guru, dan orang di sekitarnya sehingga anak dapat memperdalam pemahaman dan penggunaan bahasa (Amalia & Nurlina, 2024).

Salah satu metode yang dinilai efektif dalam menstimulasi bahasa anak usia dini adalah bermain peran, yaitu kegiatan yang memungkinkan anak menirukan peran sosial melalui dialog dan interaksi langsung (Kholilullah, Hamdan, 2020). Melalui bermain peran, anak dapat memperkaya kosakata, melatih keberanian berbicara, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kepercayaan diri. Hal ini sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, khususnya melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, yaitu bantuan yang diberikan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten agar anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi daripada yang dapat dicapainya secara mandiri (Etnawati, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini dengan hasil yang konsisten positif. Musi & Winata (2017) melalui penelitian tindakan kelas yang memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif menemukan bahwa kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, dengan pengaruh yang turut dipengaruhi oleh faktor motivasi dan minat anak terhadap kegiatan yang dilakukan. Sejalan dengan itu, Maisyaroh & Nisa (2023) melalui penelitian kualitatif deskriptif di TK Dewi Masyithoh 03 Sarimulyo menemukan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sesama teman, pengenalan terhadap berbagai peran, serta penambahan kosakata anak. Adapun Auliah & Herlina (2024) melalui pendekatan kuantitatif berupa *quasi eksperimen* di TK Al-Fathan menemukan pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Penelitian terbaru oleh Anisa et al. (2025) yang menggunakan penelitian tindakan kelas di TK Al Mahira Pekanbaru turut mencatat peningkatan kemampuan bahasa anak yang cukup signifikan, yaitu dari 26,7% menjadi 86,7% setelah penerapan metode bermain peran.

Keempat penelitian tersebut secara konsisten membuktikan bahwa metode bermain peran efektif mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini, baik dari segi kosakata, interaksi sosial, maupun bahasa ekspresif. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya menjelaskan keberhasilan bermain peran hanya dari sudut pandang

interaksi sosial dan motivasi secara umum, tanpa mengaitkannya dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* dari teori Vygotsky. Gap inilah yang coba dijawab oleh penelitian ini, yaitu tidak hanya mengukur efektivitas bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, tetapi juga memperkuat landasan teoretisnya melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* secara lebih spesifik.

Mengingat masih rendahnya capaian bahasa anak di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung sebagaimana temuan observasi awal, serta belum adanya kajian terdahulu yang mengaitkan efektivitas bermain peran dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* secara spesifik, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya intervensi yang terukur sekaligus memperkuat landasan teoretis atas metode bermain peran yang selama ini banyak diterapkan secara praktis di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kondisi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung; (2) mengetahui penerapan kegiatan metode bermain peran di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung; dan (3) menguji efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung.

Gap penelitian ini terletak pada masih minimnya studi Penelitian eksperimental yang membandingkan metode bermain peran dengan metode bercerita secara komprehensif, dengan penggunaan indikator STPPA yang masih jarang dilakukan, khususnya pada lembaga PAUD di Kabupaten Bandung yang belum banyak dikaji dalam literatur sejenis. Atas dasar kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengujian empiris efektivitas metode bermain peran dibandingkan metode bercerita dengan mengukur ketiga dimensi STPPA secara menyeluruh, serta mengintegrasikan konsep ZPD (*Zone of proximal Development*) dan *scaffolding* oleh Vygotsky. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji kondisi awal, proses pelaksanaan, dan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad, Pacet, Bandung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*) untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas kegiatan bermain peran terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengambilan sampel secara acak, dengan tahapan *pretest*, pemberian perlakuan (*treatment*), dan *posttest* pada kedua kelompok (Rukminingsih, 2021). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Penelitian dilaksanakan di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung pada tanggal 12 Mei sampai 5 Juni 2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B yang berjumlah sebanyak 28 anak, terbagi dalam kelas B1 (14 anak) dan kelas B2 (14 anak). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas B1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan metode bermain peran, sedangkan kelas B2

ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang memperoleh metode bercerita dan bercakap-cakap.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yang disusun berdasarkan tiga aspek dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, yaitu kemampuan memahami bahasa, kemampuan mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal, dengan skala penilaian 1 (belum berkembang) sampai 4 (berkembang sangat baik) yang telah divalidasi. Data pendukung diperoleh melalui wawancara bebas/terbuka dengan guru dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua belas kali pertemuan, yaitu enam kali pada kelas eksperimen dan enam kali pada kelas kontrol, meliputi pengambilan nilai *pretest* pada pertemuan pertama, lima kali perlakuan dengan tema profesi (polisi, guru, dokter, tukang cukur, dan pedagang) pada pertemuan kedua sampai keenam, serta pengambilan nilai *posttest* pada pertemuan terakhir.

Validitas instrumen diuji melalui validitas isi dengan teknik *expert judgment* oleh ahli materi PAUD dan ahli evaluasi pembelajaran, guna menilai kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan relevansi setiap butir instrumen dengan indikator STPPA (Ummah, 2021: 7). Hasil penilaian ahli dijadikan dasar revisi instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach's* melalui SPSS. Dengan hasil nilai 0,623 yang berarti instrumen memiliki reliabilitas yang dapat diterima sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran umum perkembangan bahasa anak, dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan IBM SPSS Statistics 21. Efektivitas perlakuan dianalisis dengan menghitung N-Gain Score berdasarkan kriteria Hake, kemudian diuji secara inferensial menggunakan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi (α) 0,05, dengan hipotesis statistik $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan efektivitas) dan $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan efektivitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Perkembangan Bahasa Anak (Pretest)

Hasil pengukuran awal (*pretest*) menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung sebagian besar masih berada pada kategori mulai berkembang. Distribusi tingkat perkembangan bahasa anak sebelum perlakuan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Tingkat Perkembangan Bahasa Anak Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik	1	3,70%
Berkembang Sesuai Harapan	10	35,71%
Mulai Berkembang	14	50,00%
Belum Berkembang	3	10,71%
Total	28	100%

Sumber: hasil pretest lembar observasi, diolah (2026)

Berdasarkan hasil pengukuran awal (*pretest*) yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai rata-rata kemampuan bahasa anak pada kelas eksperimen sebesar 25,43, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 27,43. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bahasa awal kedua kelompok berada pada kondisi yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Uji kesetaraan awal kedua kelompok menggunakan *Independent Sample t-Test* terhadap data *pretest* menghasilkan $|t \text{ hitung}| = 0,750$ lebih kecil dari $|t \text{ tabel}| = 2,056$ pada $df = 26$, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,460 ($>0,05$). Hasil ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan bahasa awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kedua kelompok dinyatakan setara dan penelitian dapat dilanjutkan ke tahap pemberian perlakuan.

Penerapan Metode Bermain Peran

Kegiatan bermain peran pada kelompok eksperimen dilaksanakan dalam lima pertemuan dengan tema profesi yang berbeda pada setiap pertemuan, yaitu polisi, guru, dokter, tukang cukur rambut, dan pedagang. Pada setiap pertemuan, anak mendengarkan cerita pengantar mengenai profesi yang akan diperankan, melakukan tanya jawab, kemudian memerankan tokoh secara berpasangan atau berkelompok disertai dialog sederhana, serta diakhiri dengan kegiatan bercakap-cakap mengenai pengalaman bermain peran yang telah dilakukan. Sementara itu, kelompok kontrol pada periode yang sama memperoleh pembelajaran dengan metode bercerita dan bercakap-cakap tanpa kegiatan memerankan tokoh secara langsung. Rangkaian kegiatan pada kedua kelompok dirancang mengacu pada indikator perkembangan bahasa yang sama dalam STPPA, sehingga perbedaan hasil yang muncul dapat diatribusikan pada perbedaan metode pembelajaran yang diberikan.

Hasil Posttest dan N-Gain Score

Setelah pemberian perlakuan, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor *posttest* sebesar 39,71, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 35,00, dengan selisih 4,71 poin mengarah ke kelompok eksperimen. Ringkasan hasil *posttest* dan N-Gain kedua kelompok disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Posttest dan N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata Posttest	39,71	35,00
Rata-rata N-Gain	0,63	0,37
Kategori N-Gain	Sedang	Sedang

Sumber: hasil posttest lembar observasi, diolah (2026)

Kedua kelompok menunjukkan peningkatan skor bahasa setelah perlakuan, yang mengindikasikan bahwa baik metode bermain peran maupun metode bercerita dan bercakap-cakap sama-sama memberikan pengaruh positif. Namun demikian, rata-rata N-Gain kelompok eksperimen (0,63) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (0,37), meskipun keduanya berada pada kategori sedang menurut kriteria Hake. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran memberikan peningkatan kemampuan bahasa yang lebih besar dibandingkan metode bercerita dan bercakap-

cakap. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat dikatakan lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data N-Gain berdistribusi normal (Qomussuddin, 2019: 33), menggunakan *uji Shapiro-Wilk* dengan kriteria data berdistribusi normal jika nilai sig. $> \alpha$ (0,05).

Kelompok	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	.907	14	.145
Posttest Kontrol	.942	14	.451

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kedua kelompok memperoleh nilai sig. $> 0,05$ (eksperimen = 0,145; kontrol = 0,451), sehingga data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, dengan hasil nilai sig. sebesar 0,815 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan homogen. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Independent Sample t-Test*, untuk membandingkan perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik *Independent Sample t-Test* terhadap data N-Gain, yang hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Independent Sample t-Test terhadap N-Gain Score

Kelas	N	Rata-rata	t hitung	t tabel	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	14	0,63	2,389	2,056	26	0,024
Kontrol	14	0,37	-	-	-	-

Sumber: output SPSS 21.0, diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai $|t \text{ hitung}| = 2,389$ lebih besar dari $|t \text{ tabel}| = 2,056$ pada $df = 26$ dan $\alpha = 5\%$, serta nilai Sig. (2-tailed) = 0,024 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kedua kriteria pengujian tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan kemampuan bahasa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung pada kelas B1 dan B2. Penelitian dilakukan pada tanggal 12 Mei sampai 05 Juni 2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan kegiatan metode bermain peran mengalami peningkatan perkembangan kemampuan bahasa yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan kegiatan metode bercerita dan bercakap-cakap. Dari tiga indikator yang diukur yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal, peningkatan paling terlihat yaitu pada aspek mengungkapkan bahasa, anak-anak menjadi mudah mengungkapkan ide dan perasaan mereka kepada teman ataupun gurunya, kemudian anak dapat menjawab

pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan tepat dan anak menjadi lebih percaya diri ketika diminta guru untuk bercerita di depan teman-temannya. Peningkatan pada aspek memahami bahasa dan keaksaraan awal juga terjadi, namun tidak sebesar aspek dalam mengungkapkan bahasa, karena kegiatan metode bermain peran secara inheren lebih banyak menstimulasi produksi lisan seperti berbicara, merespons, ataupun berdialog dibandingkan pengenalan simbol tertulis yang menjadi inti keaksaraan awal. Bagian berikutnya membahas tentang mengapa pola tersebut dapat terjadi, serta memposisikan temuan ini di antara hasil penelitian terdahulu.

Perbedaan besaran peningkatan perkembangan kemampuan bahasa antara kedua kelompok dapat dijelaskan dari perbedaan yang mendasar dalam struktur aktivitas belajar yang dialami oleh anak. Pada kegiatan metode bercerita dan bercakap-cakap, anak sebagian besar berperan sebagai pendengar dan hanya sesekali diminta merespons, sehingga perkembangan kemampuan bahasa yang dihasilkan relatif terbatas. Sebaliknya, dalam perlakuan kegiatan metode bermain peran anak dituntut untuk selalu aktif memproduksi bahasa secara berulang, seperti menyusun dialog, merespons lawan mainnya secara spontan, serta menggunakan kosakata baru dalam konteks yang bermakna sesuai dengan peran yang dimainkan oleh anak. Pengulangan berbahasa dalam konteks yang konkret dan menyenangkan inilah yang menjelaskan mengapa kemampuan mengungkapkan bahasa dan penguasaan kosakata anak berkembang lebih cepat pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini sejalan dengan Musi & Winata (2017) yang menemukan bahwa bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak, serta dengan Maisyaroh & Nisa (2023) yang mengungkapkan bahwa metode bermain peran meningkatkan kemampuan komunikasi, interaksi, dan penambahan kosakata anak. Hasil ini turut memperkuat dengan temuan Auliah & Herlina (2024) mengenai pengaruh signifikan bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Peningkatan rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi juga dapat dijelaskan dari sisi psikologis kegiatan bermain peran. Ketika anak memerankan tokoh tertentu, ia dapat berbicara atas nama peran yang dimainkan dan bukan atas nama dirinya sendiri, sehingga tekanan sosial untuk tampil benar berkurang dan anak menjadi lebih berani mencoba kalimat atau kosakata baru tanpa takut salah. Pengalaman berbicara dan berkomunikasi yang berhasil di depan teman-teman, disertai respons positif dari guru dan teman sebaya, secara bertahap membentuk keyakinan diri anak bahwa dirinya mampu berkomunikasi, yang pada akhirnya terlihat dari makin beraninya anak bercerita di depan kelas. Menurut Takumansang et al. (2020), salah satu keunggulan utama metode bermain peran dalam mendukung perkembangan anak adalah kemampuannya membangun rasa percaya diri. Ketika anak memainkan suatu peran melalui akting, ia seolah-olah menjadi tokoh yang diperankannya, dan pengalaman ini secara tidak langsung memperkuat kepercayaan dirinya.

Keterlibatan langsung anak dalam kegiatan bermain peran ini sejalan dengan keteladanan Rasulullah SAW dalam mendidik dan kebersamaan anak-anak. Dari Ya'la bin Murrah, diceritakan bahwa Rasulullah SAW pernah bermain bersama cucunya, Hasan bin Ali, di hadapan banyak orang; beliau merentangkan kedua tangannya sehingga Hasan berlari ke sana kemari, kemudian Rasulullah mencandainya hingga tertawa dan akhirnya memeluknya (HR. Bukhari). Hadis ini menunjukkan bahwa Rasulullah SAW tidak segan terlibat langsung dalam kegiatan bermain bersama anak-

anak sebagai sarana mendekatkan diri sekaligus berkomunikasi dengan mereka. Keteladanan ini memperkuat relevansi metode bermain peran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu bahwa kegiatan bermain yang melibatkan interaksi, dialog, dan kedekatan emosional antara pendidik dan anak bukan hanya sesuai dengan pendekatan psikologis perkembangan anak, tetapi juga selaras dengan cara Rasulullah SAW membersamai anak melalui permainan yang menyenangkan.

الرَّحْمَنُ عَلَّمَ الْقُرْآنَ خَلَقَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ

Artinya: "(Allah) Yang Maha Pengasih, Yang telah mengajarkan Al-Qur'an. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara." (QS. Ar-Rahman/55: 1-4)

Ayat tersebut menegaskan bahwa kemampuan berbicara atau *al-bayan*, yaitu kemampuan menjelaskan dan mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran dan hati secara jelas, merupakan salah satu nikmat besar yang Allah SWT anugerahkan kepada manusia sekaligus yang membedakannya dari makhluk lain (Rodliyah, R, 2023). Peningkatan yang terjadi pada aspek mengungkapkan bahasa anak setelah diberikan metode bermain peran menunjukkan bahwa potensi *al-bayan* tersebut dapat teraktualisasi secara optimal apabila anak diberi ruang dan stimulasi yang tepat melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Perbedaan hasil antar kelompok juga dapat dijelaskan melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dari Vygotsky. Dalam kegiatan bermain peran, guru dan teman sebaya yang lebih kompeten berperan memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik, contoh dialog, dan koreksi halus saat anak kesulitan menemukan kata yang tepat, sehingga anak terbantu mencapai kemampuan berbahasa yang sedikit di atas kemampuannya bila bermain sendiri. Sejalan dengan Etnawati, (2021) bahwa *scaffolding* merupakan dukungan sementara yang diberikan oleh guru atau orang dewasa kepada anak, yang secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kemampuan anak tersebut. Dalam konteks pembelajaran bahasa, *scaffolding* berperan penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan mengungkapkan gagasan, memahami kosakata baru, serta membangun keterampilan komunikasi secara bertahap. *Scaffolding* semacam ini jauh lebih intensif terjadi dalam bermain peran dibandingkan metode bercerita, karena bercerita lebih banyak berlangsung satu arah dari guru ke anak, sedangkan bermain peran menuntut interaksi dua arah yang berulang antara anak dengan anak maupun anak dengan guru. Hal ini sejalan dengan teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang menyatakan bahwa anak belajar lebih baik melalui interaksi sosial dengan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Etnawati, 2021). Dalam kegiatan bermain peran, prinsip ini terwujud secara nyata: guru maupun teman bermain yang lebih kompeten memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik, contoh dialog, atau koreksi halus saat anak kesulitan menemukan kata yang tepat, sehingga anak mampu mencapai kemampuan berbahasa yang sedikit di atas kemampuannya bila bermain sendiri .

Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung, sebagaimana ditunjukkan oleh selisih rata-rata posttest, nilai N-Gain, dan hasil uji hipotesis yang signifikan, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini memperkuat pandangan Vygotsky bahwa bahasa anak berkembang optimal melalui interaksi sosial yang kaya, sekaligus menegaskan bahwa kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur dan melibatkan

anak secara aktif memiliki peran penting dalam mengoptimalkan potensi berbahasa anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Samarotul Fuad Pacet Bandung sebelum diberikan intervensi belum berkembang secara optimal. Implementasi metode bermain peran yang dirancang menggunakan tema-tema profesi terstruktur mampu menciptakan lingkungan belajar sosiokultural yang interaktif dan berpusat pada anak. Hasil pengujian hipotesis membuktikan bahwa metode bermain peran secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa anak dibandingkan dengan metode bercerita konvensional. Pengaruh intervensi ini paling dominan terlihat pada peningkatan aspek mengungkapkan bahasa secara lisan serta tumbuhnya kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa stimulasi bahasa anak usia dini tidak dapat dilakukan secara pasif, melainkan harus melibatkan pengalaman sosial nyata yang menuntut produksi verbal secara aktif. Oleh karena itu, direkomendasikan kepada para praktisi PAUD/guru untuk mengintegrasikan metode bermain peran sebagai salah satu strategi kurikuler utama dalam menstimulasi kecakapan berbahasa anak. Bagi orang tua, disarankan untuk melanjutkan stimulasi ini di rumah melalui dialog interaktif berbasis permainan peran sederhana bersama anak. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan sampel, menambah durasi intervensi, serta mengeksplorasi variabel moderating lainnya seperti motivasi atau kecerdasan interpersonal anak guna memperkaya generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- 2014, P. M. P. dan K. R. I. N. 137 T. (2014). Standar Isi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Al-Quran Online Terjemah dan Tafsir Bahasa Indonesia* | Quran NU Online. (n.d.). <https://quran.nu.or.id/>.
- Amalia, F., & Nurlina, N. (2024). Peran Bermain dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i10.5278>
- Anisa, N., Adelia, D., & Kuning, U. L. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*. 4(1), 25-35. <https://doi.org/10.58794/cerdas.v4i1.590>
- Arti kata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. (n.d.). Diambil 9 Mei 2025, dari <https://kbbi.web.id/>
- Auliah R, Herlina, A. W. (2024). *PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 11(1), 41-53. <https://doi.org/10.46244/buahhati.viii.2662>
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.882>
- Etnawati, S. (2021). Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.

- jurnal pendidikan*, 22, 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Insani, H. N. (2024). Strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak usia dini pemalu melalui pendekatan teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Ketika Hasan-Husain Menaiki Punggung Nabi. (n.d.). <https://islam.nu.or.id/hikmah/ketika-hasan-husain-menaiki-punggung-nabi-yLGGj>.
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>
- Maisyaroh Siti, Nisa Hidayatun, I. U. I. (2023). *View of Efektivitas Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini*. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/assunniyyah/article/view/1862/928>
- Musi, M. A., & Winata, W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 93. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4418>
- Rukminingsih. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Rodliyah, R. (2023). Konsep pendidik dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rahman ayat 1-4 menurut Quraish Shihab (Tafsir Al-Mishbah). *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.35878/tintaemas.viii>
- Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Takumansang, R. C., Triyono, T., & Sulthoni, S. (2020). Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 165. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13161>
- Tarigan, H. G. (2015). Membaca sebagai keterampilan berbahasa. Angkasa.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Malang.