Al-Athfal: Pendidikan Anak Usia Dini
https://ejurnal.iaipd-nganjuk.ac.id/index.php/al-athfal/index

Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak dalam Mengemukakan Pendapat melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok A TK English School

indasah[1], Nurul Muafifah[2]

ABSTRACT

Language ability is a fundamental developmental aspect that enables children to communicate, express ideas, and interact effectively with others. Early childhood represents a critical period for language development, as children begin to build social relationships and acquire communication skills. However, variations in language proficiency among children may occur due to differences in learning experiences and classroom conditions. This study aims to examine the effectiveness of the role-playing method in developing expressive language skills, particularly children's ability to express opinions and communicate ideas. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design involving children in Group A at Rendhawa English School during the 2023–2024 academic year. Data were collected through systematic observations and documentation of children's learning activities. Quantitative analysis was used to determine the percentage of developmental achievement in each cycle, while qualitative analysis was conducted to assess children's progress based on four developmental categories: not yet developed, beginning to develop, developing as expected, and developing very well. The findings indicate that the implementation of role-playing activities significantly improved children's expressive language abilities. Through role-playing, children became more confident in expressing opinions, communicating with peers, and participating actively in learning activities. In addition, role-playing provided meaningful social interaction experiences that supported both language development and social competence. Therefore, the role-playing method can be considered an effective instructional strategy for fostering expressive language skills among early childhood learners.

Keywords: Expressive Language Skills, Role-Playing Method, Early Childhood Education, Language Development, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Bagi anak-anak, belajar bahasa sangatlah penting. Pada berbagai titik dalam kehidupan mereka, anak-anak memperoleh keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Perbedaan pendapat mengenai perkembangan bahasa anak terdapat pada beberapa teori (Aisyah Isna, 2018).

Bagi anak-anak, kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar mereka adalah hal yang penting, dan di sinilah keterampilan berbahasa diperlukan. Ketika mereka mengembangkan interaksi dengan orang lain, anak-anak mengandalkan bahasa sebagai sarana utama mereka untuk mengekspresikan diri dan berbagi apa yang mereka ketahui.

Pematangan kemampuan berbahasa dan komunikasi anak merupakan komponen penting tumbuh kembang anak yang patut mendapat perhatian baik dari guru maupun orang tua (Kholilullah Hamdan Haryani, 2020). Meskipun bayi belum memperoleh keterampilan berbahasa, terutama kosa kata, sejak lahir hingga usia enam tahun, rata-rata anak dapat menguasai lebih dari empat belas ribu kata pada saat mereka mencapai akhir periode perkembangan ini.

Temuan dari observasi mengungkapkan bahwa anak-anak TK di Rendhawa English School mempunyai permasalahan sosial yang terlihat ketika mereka sedang belajar. Fakta bahwa beberapa dari banyak anak TK kelompok A di Rendhawa English School belum memiliki cukup waktu untuk mengembangkan kemampuan bahasanya secara maksimal merupakan salah satu permasalahan sosial yang dihadapi kelompok ini. Rendahnya kemampuan berbahasa anak ditandai dengan beberapa indikator perkembangan bahasa, salah satunya adalah mengutarakan pendapat. Dari banyaknya siswa di kelas, beberapa siswa di TK Rendhawa English School belum mampu mengembangkan kemampuan berbahasanya secara maksimal. Rendahnya kemampuan berbahasa anak ditandai dengan beberapa indikator perkembangan bahasa, salah satunya adalah mengutarakan pendapat. Beberapa anak dalam kelompok tersebut kurang dapat berkomunikasi dengan baik dan belum mampu mengungkapkan pendapatnya kepada teman atau gurunya di dalam kelas. Sang anak cenderung bersikap tertutup dan menjadi pemalu dengan keadaan di sekitarnya.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari dampak yang ditimbulkan dari sistem be-

lajar yang digunakan dalam sekolah tersebut yaitu menggunakan Dwi bahasa (*bilingual)*, bahasa Indonesia dan Inggris. Bahasa yang digunakan sering membuat anak didik menjadi "*gerogi"* (*nervous*) dan tidak percaya diri terhadap kemampuan pribadinya sendiri.

Sebagaimana diketahui bahwa anak didik di sekolah TK Rendhawa English school tidak hanya berasal dari satu negara atau satu suku saja , namun berasal dari beragam negara dan suku. Ada anak didik yang berasal dari suku Batak, suku Jawa dari negara Korea dan negara China. Beragam negara dan suku yang berada dalam satu kelas tersebut membuat anak didik harus menyesuaikan iklim belajar di dalam kelas dengan menyesuaikan karakter, budaya, dan suku dari masing-masing anak didik.

Pada saat guru mencoba untuk mendekatkan antara anak didik untuk melakukan interaksi berupa berkomunikasi terkesan di antara beberapa anak muncul sikap tidak nyaman dan gelisah. Pada saat mencoba untuk melakukan komunikasi untuk yang pertama kali anak-anak diminta oleh guru untuk mela-kukan perkenalan pribadi dengan temannya di kelas. Namun ada beberapa anak yang tidak mengeluarkan satu patah kata pun dari mulutnya untuk menyapa. Perilaku ini menunjukkan ia tidak merasa nyaman ketika berinteraksi dan berkenalan langsung dengan teman-temannya.

Berkenaan dengan hal tersebut, perlu dilakukan peningkatan perkembangan kemampuan linguistik anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Hal ini terkait dengan pendekatan *role play* yang digunakan dalam kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Permasalahan yang terjadi, tidak semua anak mau dan mampu mengungkapkan pendapatnya kepada teman dan guru di kelas. Hal ini dikarenakan guru yang kurang kreatif dalam memilih metode sehingga kurang menarik bagi anak.

Pembinaan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembangnya dikenal dengan istilah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), menurut UU Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada pasal 1 ayat 14. tubuh dan jiwa dalam persiapan untuk kegiatan akademis di masa depan.

Anak-anak berusia antara empat dan enam tahun berpartisipasi dalam program pendidikan anak usia dini formal di taman kanak-kanak. Pembentukan karakter seseorang, watak mentalnya, dan pandangan intelektualnya semuanya terjadi selama masa bayi, sehingga menjadikan masa ini sebagai masa formatif pendidikan. Keunggulan masa depan tercermin pada masa keemasannya. Secara keseluruhan, pendidikan berupaya menyediakan lingkungan di mana setiap siswa dapat mencapai potensi penuhnya dengan memupuk serangkaian keterampilan dan minat uniknya. Hanya dengan cara ini mereka akan mampu memenuhi tuntutan unik yang dibebankan pada mereka.

Keberhasilan pada jenjang akademik berikutnya sangat berkorelasi dengan kualitas pendidikan yang diterima saat ini. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu kontribusi pendidikan anak usia dini. Dalam hal mengajar anak kecil, bermain biasanya adalah rajanya. Pada masa formatif ini, anak mengalami banyak perubahan, mulai dari perkembangan fisik dan motorik, perubahan karakter dan moralitas, hingga pergeseran kapasitas emosional dan kognitif.

Hal ini dilakukan karena cara ini lebih cocok untuk anak-anak yang lebih suka bermain daripada duduk diam dan belajar. Karena kenyataan bahwa anak-anak terlibat dalam permainan peran dalam kelompok, di mana mereka lebih mungkin berinteraksi satu sama lain, para pendidik memanfaatkan kesempatan ini untuk mengajar anak-anak dengan mengambil peran, yang membantu mereka mengembangkan kepercayaan diri dan menumbuhkan keterampilan kerja tim. Karena cepatnya pembentukan memori otak pada anak usia dini, strategi ini lebih baik disimpan dalam memori anak saat mereka memperoleh pengetahuan baru.

Menurut (Khairi, 2018), anak-anak yang berusia antara 0 dan 6 tahun, yang masing-masing sedang melalui tahap perkembang-annya sendiri-sendiri, termasuk dalam masa anak usia dini. Anak pada usia ini memerlukan dukungan dalam perkembangan fisik, mental, bahasa, emosional, sosial, dan kreatifnya. Anak-anak akan mencapai potensi penuh mereka selama mereka sering mendapatkan penguatan positif. Secara garis besar, salah satu bidang perkembangan yang mungkin mencakup aspek lain adalah perkembangan bahasa anak. Bermain adalah bagian penting dari perkembangan awal anak, dan juga merupakan sesuatu yang disukai anak-anak.

Bagi anak-anak, bermain adalah pintu gerbang menuju dunia dengan kemungkinan tak terbatas untuk pembelajaran, perkembangan, dan pertumbuhan. Perkembangan kemampuan motorik halus dan kasar, kecerdasan sosial dan emosional, penguasaan bahasa, kapasitas kognitif, dan ekspresi kreatif semuanya dibantu oleh permainan untuk anak kecil.

Bermain bagi anak usia dini tidak hanya dipandang sebagai kegiatan yang menyenangkan saja, akan tetapi sebagai sarana pembelajaran yang penting dalam tahap perkembangan anak-anak melalui berbagai jenis permainan yang mendukung aspek perkembangan anak dan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan dan per-kembangan mereka secara menyeluruh. Agar anak dapat mencapai potensi maksi-malnya, program pendidikan anak usia dini harus fokus pada pengembangan kapasitas intelektual, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, linguistik, dan kreatif.

Salah satu strategi efektif untuk membantu anak kecil membangun keterampilan sesuai dengan kompetensinya adalah dengan mengajak mereka bermain pura-pura. Anak-anak belajar dan mempertahankan ide-ide dan kemampuan yang lebih kompleks melalui permainan peran.

Penelitian yang dilakukan oleh Loban (Inten, 2017) menunjukkan bahwa keterampilan bahasa anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan peran dan aktivitas di lingkungan seperti rumah, pasar, dan rumah sakit. Karena keakraban anak-anak dengan lokasi toko dan orang-orang yang akan mereka gambarkan, ketiga tema ini akan meningkatkan efektivitas permainan peran.

Bermain peran adalah fenomena menarik yang memikat hati anak-anak. Hal ini memungkinkan mereka untuk menjadi kreatif dan mencoba peran yang berada di luar zona nyaman mereka, yang membantu mereka memahami perspektif yang berbeda dan membangun keberanian mereka. dengan cepat dan selaras satu sama lain.

Salah satu strategi untuk membantu anak-anak menjadi pembicara yang lebih percaya diri adalah pendekatan akting peran. Ada dua kategori utama teknik bermain peran: makro dan mikro. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan kemampuan berbicara anak usia 5 dan 6 tahun dengan menggunakan teknik *role-playing.* (Nur Azizah, 2013), menemukan bahwa bermain peran membantu anak-anak dalam keterampilan sosial, daya cipta, dan kemampuan berbicara.

Para ahli di bidangnya sepakat bahwa bermain peran dapat membantu siswa bela-jar mengelola proses emosional dan mental yang rumit. Anak-anak selalu berubah dan menjadi dewasa. Ciri-ciri mental dan fisik mereka berubah seiring mereka melalui tahap-tahap perkembangan.

Permainan yang menyenangkan, energik, dan pertukaran pendidikan yang menekankan pada kontak emosional daripada teori akademis adalah cara yang paling efektif bagi anak-anak untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka peneliti bermaksud untuk menyelidiki pertanyaan, “Peningkatan kemampuan berbahasa anak dalam menge-mukakan pendapat dengan metode *role-playing* pada anak kelompok A di TK Rendhawa English School tahun ajaran 2023-2024.”

METODE PENELITIAN

Penulis memilih menggunakan Metode Investigasi Tindakan Kelas (PTK) untuk investigasi ini. Ada protokol tertentu yang harus diikuti

saat melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan di kelas sering kali dilakukan di dalam lingkungan pendidikan. Penelitian tindakan kelas adalah jenis studi ilmu sosial yang berupaya memperbaiki beberapa bidang melalui umpan balik siswa dan guru pada proses penelitian. Sebagaimana dikemukakan oleh (Hong dan Lawrence, 2011), tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman kelas baik dari segi proses maupun hasil belajar.

Tujuan dari penelitian tindakan, seperti yang ditunjukkan oleh (Mills, 2003), adalah untuk memperoleh wawasan dan membangun praktik reflektif untuk menghasilkan perubahan yang baik pada anak. Karena pendidik sering kali terlibat dalam penelitian mandiri untuk menilai praktik pedagogi mereka sendiri, praktik reflektif berbasis penelitian terus berlanjut.

Sepuluh anak TK dari Rendhawa English School yang dikategorikan kelompok A menjadi fokus penelitian ini. Usia mereka berkisar antara empat hingga lima tahun. Penelitian di bidang ini mengikuti pola siklus. Setiap siklus diulang sebanyak lima kali. Lima sesi dilaksanakan pada masing-masing dua siklus pertama, dan jumlah pertemuan yang sama juga diadakan pada siklus kedua, berlanjut hingga diperoleh temuan yang cukup untuk dianalisis. Pelaksanaan program pada setiap siklus Tahap pertama adalah perencanaan, yaitu pembuatan konten dalam berbagai format seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), media, dan penelitian. Tahap kedua adalah implementasi, yang mencakup proses belajar mengajar secara nyata. Tahap ketiga adalah observasi dan refleksi, yaitu menganalisis tindakan uang yang dilakukan, menjelaskan mengapa tujuan tertentu tidak tercapai, dan mengambil tindakan lanjutan. Langkah selanjutnya setelah mengumpulkan data kuantitatif adalah melakukan analisis data kualitatif dengan menggunakan data kuantitatif sebagai landasannya. Selain itu, data yang dapat diukur diberi bobot atau penekanan tambahan.

Menurut beberapa ahli, penelitian tindakan kelas adalah ketika instruktur melakukan penelitian di mata kuliahnya sendiri melalui refleksi diri untuk meningkatkan praktik pengajarannya dan pada akhirnya menghasilkan hasil belajar bagi siswanya.

Berikut adalah ikhtisar cara kerja paradigma penelitian tindakan kelas:

Gambar 1. Langkah Penelitian

Ada empat langkah untuk setiap siklus: perencanaan, perencanaan, observasi, dan refleksi. Berikut langkah-langkah dalam melakukan penelitian tindakan kelas:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Apa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana penelitiannya merupakan pertanyaan-pertanyaan yang pada tahap ini dijawab oleh peneliti. Untuk menjaga penelitian tindakan kelas bebas dari subjektivitas, peserta harus bekerja sama.

Siswa terlibat dalam observasi diri sebagai bagian dari penelitian tindakan kelas ketika mereka mencoba menjawab masalah penelitian dengan menggunakan model, strategi, atau teknik pembelajaran. Untuk mengevaluasi upaya ini, diperlukan rekan-rekan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen observasi (Observasi) merupakan contoh persiapan pembelajaran yang harus dirinci sepanjang tahap perencanaan.

b. Tahap Pelaksanaan (*Planning*)
Eksekusi rencana aksi atau tindakan implementasi lainnya terjadi pada fase ini. Sebagai bagian dari kegiatan pelaksanaan ini, peneliti/guru wajib mengikuti rencana yang telah ditetapkan.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)
Pada tahap observasi ada dua hal yang diamati, yaitu aktivitas belajar siswa dan aktivitas belajar itu sendiri. Ketika siswa sedang belajar, peneliti yang melaksanakan pembelajaran dapat melihat bagaimana mereka belajar. Instruktur pelaksana (peneliti) dapat meminta bantuan rekan kerja yang juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk membantu tugas observasi.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)
Setelah rekan selesai menyaksikan peneliti menyampaikan pembelajaran, tibalah waktunya untuk melakukan refleksi. Kolaborasi dan diskusi guru-peneliti mengenai temuan observasi merupakan salah satu format yang memungkinkan untuk latihan ini.
Pada titik ini, peserta dalam studi tindakan kelas berbagi apa yang menurut mereka berjalan dengan baik selama peneliti memimpin pembelajaran.
Ketika merencanakan siklus berikutnya, hasil refleksi dapat diperhitungkan. Evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, kesimpulan, dan identifikasi kegiatan tindak lanjut dalam mempersiapkan siklus berikutnya merupakan komponen penting dalam refleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap bagian dalam tumbuh kembang anak saling berkaitan, sehingga apa yang terjadi pada mereka di tahun-tahun awal akan menentukan bagaimana mereka akan tumbuh dan berkembang di kemudian hari (Muliyana, Kautsar Eka Wardhana, 2022). Bahasa sebagai media ekspresi yang menyampaikan gagasan dan emosi kepada orang lain merupakan salah satu unsur dalam linimasa perkembangan anak.

Tidak ada kebutuhan yang lebih mendasar bagi anak-anak, terutama pada tahun-tahun awal kehidupannya, selain bermain. Melalui bermain, anak mampu memenuhi tuntutan perkembangannya di segala bidang: kognitif, efektif, sosial, emosional, motorik, dan bahasa. Karena sifat sosial dari permainan peran, permainan peran anak-anak mungkin mencakup bahasa.

Dear Siti— Kapasitas seseorang untuk mengekspresikan diri dan memahami apa yang diucapkan orang lain merupakan komponen kunci perkembangan bahasa, menurut (Naila Fauzia, 2019). Kemampuan seorang anak untuk mengartikulasikan dirinya dengan jelas dan ringkas dalam bahasa sehari-hari, serta kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan minat untuk berbicara merupakan tujuan dari program pengembangan bahasa dan komunikasi.

(Syarifah Halifah, 2020) mengatakan bahwa strategi yang lebih tepat untuk mengatasi nilai keterampilan sosial dapat ditemukan dalam kegiatan bermain, di mana beberapa anak terlibat dalam kegiatan ini untuk mendorong kontak antara mereka dan satu sama lain. Ada cara untuk memasukkan permainan ke dalam pembelajaran anak-anak. Bermain peran, dalam bentuk mikro dan makro, adalah salah satunya.

Menurut (Rosalina, 2011), anak-anak belajar bahasa agar mereka dapat memahami dunia di sekelilingnya, mengidentifikasi dengan budaya dan keluarganya, mengomunikasikan emosi dan gagasannya, mengambil bagian dalam lingkungan sekitarnya, dan memanfaatkan imajinasi dan kemampuan analitisnya.

Memberi anak-anak permainan peran membantu mereka berbicara lebih percaya diri. Anak-anak dapat menggunakan lebih dari dua kata tanya dalam pertanyaan mereka, mengekspresikan diri mereka dengan kalimat sederhana yang mencakup keinginan, perasaan, dan pendapat mereka, menggunakan ba-

nyak kata untuk menyampaikan ide dan emosi mereka, dan berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya menggunakan kalimat pendek untuk menggambarkan apa yang mereka tanyakan. mereka lihat dan rasakan.

Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan dan harian yang meliputi tahap pembukaan, pembelajaran inti, dan penutupan diikuti pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan RPPH, TK Rendhawa English School sudah mulai menggunakan latihan *role-playing*. Jika itu masalahnya, teknik pengajaran bermain peran adalah cara yang bagus untuk membuat anak-anak tetap terlibat dan antusias dalam belajar, dan latihan ini pasti akan berhasil.

Di TK Rendhawa English School, kami menggunakan permainan peran bertema pekerjaan untuk membantu anak-anak yang usianya berkisar antara empat hingga lima tahun meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Siklus pertama dan kedua penelitian ini dilaksanakan secara terpisah. Ada lima pertemuan dalam satu siklus. Banyak anak telah meningkatkan kemampuan linguistik mereka karena penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan pertumbuhan keterampilan anak dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Tabel 1 Hasil persentase Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Jumlah Anak	Pra siklus %	Capaian	Jumlah anak	Siklus I %	Capaian	Jumlah Anak	Siklus II %	Capaian
1	-	-	BB	-	-	BB	-	-	BB
2	6	60%	MB	3	30%	MB	-	-	MB
3	4	40%	BSH	7	70%	BSH	1	10%	BSH
4	-	-	BSB	-	-	BSB	9	90%	BSB

Sumber: Peneliti (2024)

Pada siklus pertama, enam anak, atau 60% dari total anak, mulai berkembang, dan pada siklus kedua, enam anak, atau 60% dari total anak, berkembang sesuai harapan. Informasi ini diperoleh dari tabel di atas. Menggunakan permainan akting peran membantu siswa belajar lebih banyak pada siklus pertama. Dalam latihan ini, peneliti membantu anak-anak mendapatkan antusiasme dan rasa percaya diri dengan menjelaskan berbagai hal, menunjukkan kepada mereka cara memainkan peran, membantu mereka berkomunikasi dengan tepat, dan memuji mereka ketika mereka melakukan pekerjaan dengan baik. Data pada tabel menunjukkan bahwa selama siklus 1, kemampuan berbahasa dan kreatif anak ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran. Dari jumlah anak tersebut, 3 anak (30%) menunjukkan tanda-tanda mulai berkembang, sedangkan 7 anak (70%) berkembang sesuai harapan.

Gambar 2. Kegiatan *Bermain peran* pada siklus 1

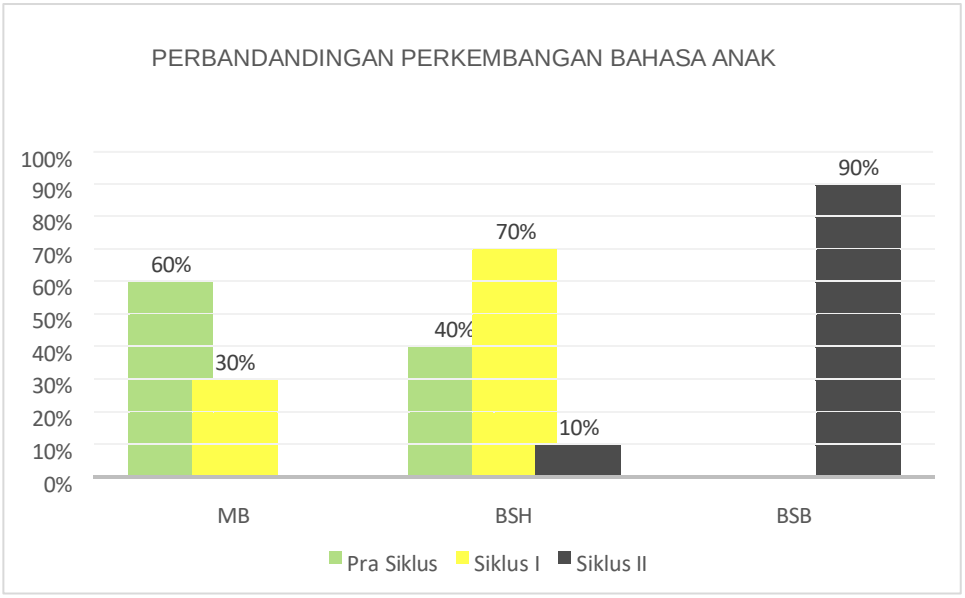
Agar pembelajaran siklus kedua dapat diperoleh secara maksimal, lanjut peneliti. Siklus 2 diawali dengan instruktur membimbing kelas dalam latihan role play berbasis RPPH dengan tema “di restoran”. Setelah itu, instruktur memberikan beberapa informasi latar belakang dan contoh untuk diikuti siswa. Mereka kemudian diinstruksikan untuk mengulanginya, memastikan dia tetap pada jalurnya saat mereka bekerja untuk menyelesaikan tugas.

Kemajuan anak terlihat dari kegiatan perkembangan tersebut. Kemampuan siswa untuk meniru tindakan instrukturnya selama permainan peran adalah bukti bahwa hal tersebut mengalami kemajuan. Kemampuan anak-anak untuk mengartikulasikan diri dan berbagi pemikiran telah berkembang secara signifikan.

Mengembangkan keterampilan bahasa anak-anak dapat menjadi pengalaman yang berharga karena berbagai alasan, termasuk peningkatan kosa kata melalui keterlibatan dalam kegiatan bermain peran dari awal hingga akhir, peningkatan kemampuan mengikuti arahan dari guru, dan peningkatan interaksi sosial. Satu anak, atau 10% dari total anak, berkembang sesuai harapan, sedangkan sembilan anak, atau 90% dari total anak, tumbuh dengan sangat baik.

Gambar 3. Kegiatan *Bermain peran* siklus 2

Diagram batang berikut menunjukkan perkembangan keterampilan bermain peran anak dari pra siklus ke siklus 1, kemudian siklus 2.



Gambar 4. Perbandingan Perkembangan Kemampuan Bahasa anak Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Sembilan dari sepuluh siswa di kelas menunjukkan partisipasi yang baik dalam latihan bermain peran, mengikuti instruksi guru dengan tepat, seperti terlihat pada gambar. Ada lagi anak yang mengalami kesulitan karena sering membolos.

Evaluasi siswa secara teratur dan berkelanjutan merupakan komponen penting dari kurikulum di TK Rendhawa English School (Mayer et al., 2022; sit, 2023). Instruktur memberikan nilai baik kepada siswa yang berkontribusi dalam diskusi kelas dan kegiatan lainnya. Selain itu, mereka menggunakan permainan peran untuk menilai kemajuan bahasa anak-anak dari pertemuan pertama siklus hingga pertemuan kedua dan seterusnya. Peneliti melakukan evaluasi dengan mencatat hasil kegiatan anak. Kapasitas seorang anak untuk mengartikulasikan pikiran dan perasaannya melalui ucapan merupakan komponen kunci dalam evaluasi mereka.

Setiap langkah proses pengembangan akan memiliki kumpulan datanya sendiri yang dianalisis dari hasil observasi pembangunan

untuk menginformasikan apa yang akan terjadi selanjutnya. Setelah itu, seluruh data digunakan untuk tujuan menarik kesimpulan dan memulai tindakan. Untuk analisis berbasis persentase digunakan metode yang dikemukakan (Haryadi, 2009: 24):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:
P = Persentase yang dicari
F = Frekuensi
N = Jumlah banyaknya individu/siswa.

Peneliti juga melakukan analisis kualitatif, khususnya dalam bentuk narasi, untuk memaksimalkan hasil penelitian tindakan kelas. Narasi ini merinci temuan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan peran. Kriteria penelitian ini diidentifikasi oleh Arikunto (2006: 241) dan diwakili oleh Sangat Tinggi (ST), Tinggi (T), dan Rendah (R) (R). Oleh karena itu, dapat dikelompokkan sebagai berikut: penilaian penuh menunjukkan bahwa anak mampu, penilaian *checklist* menunjukkan bahwa ia masih berkembang, dan penilaian kosong menunjukkan bahwa anak masih memerlukan bimbingan. Sistem persentase digunakan untuk menetapkan evaluasi sangat tinggi, tinggi, dan rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan anak pada kategori awal berkembang mengalami penurunan yang signifikan, sedangkan anak-anak selebihnya berkembang dengan kecepatan yang memenuhi harapan seseorang, atau 10%, dan mencapai 90% dalam hal perkembangan.

Jelaslah bahwa keterampilan yang diantisipasi telah berkembang hingga ke tingkat paling akhir sebagai hasil yang diinginkan anak tersebut. Kemudian, kita dapat mengatakan bahwa pembelajaran telah mencapai penyelesaian klasikal minimal. Jadi, dapat dikatakan bahwa bermain peran sangat membantu perkembangan bahasa anak-anak.

Temuan ini memerlukan rekomendasi sebagai berikut: (1) Latihan bermain peran mikro dan makro sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak; dan (2) Anak-anak harus berpartisipasi dalam kegiatan ini. Guru juga harus mempertimbangkan minat dan motivasi siswa ketika merancang latihan bermain peran, karena aspek-aspek ini berdampak pada kinerja siswa di dunia nyata ketika belajar dan mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Acih Munasih. (2018). Iman Nurjaman Ceria: *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (1), 1-15.

Al Athfal, A. (2019). I: *Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini* 2 (1), 62-69.

Anggraini, N. (2021). Metafora: *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* 7 (1), 43-54.

Arikunto, S. (2006: 241). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azizah, N. (2013). Indonesian *Journal of Early Childhood Education Studies* 2 (2).

Fauzia, Naila, S. (2021). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (1),. Nur Isna UIN Raden Intan Lampung (2019).

Hariyadi, Mohammad.(2009). *Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya

Haryani, K, H. (2020). Aktualita: *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* 10 (1), 75-94.

Hong, Carrie, E & Lawrence Salika, A. (2011). *Action Research in Teacher Education: Classroom Inquiry, Reflection, and Data-Driven Decision Making. Journal of Inquiry dan Action in Education*, 4 (2), 2011, 1-17.

Inten, N. D. (2017). *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran.* 10 (1). 109-120

Khairi, Husnuzziadatul. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6*

Tahun. Jurnal Warna. Volume 2(2). ISSN: 2550-0058.

Mayer, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). *Analisis Pembelajaran Seni melalui Finger painting pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 6(4), 2795–2801.https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978

Mills, G.E. (2003). Action Research: *A Guide for the Teacher Researcher, 2nd Ed. Upper Saddle River NJ: Prentice Hall.*

Muliyana, Wardhana K. E (2022). BOCAH: *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 1 (2), 125-134,

Rosalina. (2011). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain.* Jurnal Psycho Idea. 9 (1). (E-Issn: 1693-1076)

Syarifah, H. (2020). JISIP *(Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4 (3).

Suryana, Dadan. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.* Jakarta: Prenada Media Grup.

Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Wardani, I., & Kusawaya, W., (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.