

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TK MATA INDAH DESA MATA KECAMATAN KAMBOWA KABUPATEN BUTON UTARA

Angriani^{1)*}, Ahid Hidayat¹⁾, Afifah Nur Hidayah¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: angriani1201@gmail.com

Abstrak

Pentingnya optimalisasi aspek komunikasi pada masa usia dini menuntut penerapan metode pembelajaran yang mampu menstimulasi ekspresi verbal anak secara efektif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran di TK Mata Indah Desa Mata, Kecamatan Kambowa, Kabupaten Buton Utara, dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian melibatkan 15 anak kelompok B yang terdiri atas 9 laki-laki dan 6 perempuan, dengan prosedur yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru terlaksana secara optimal (100%), aktivitas belajar anak mencapai 85,71%, dan hasil belajar klasikal memperoleh persentase sebesar 86,60%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara signifikan.

Kata kunci: kemampuan bahasa, bermain peran, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

IMPROVING EARLY CHILDHOOD LANGUAGE SKILLS THROUGH ROLE PLAY AT MATA INDAH KINDERGARTEN, MATA VILLAGE, KAMBOWA DISTRICT, NORTH BUTON REGENCY

Abstract

The importance of optimizing communication aspects during early childhood necessitates the application of learning methods capable of effectively and enjoyably stimulating children's verbal expression. This study aims to improve children's language skills through the role-playing method at Mata Indah Kindergarten, Mata Village, Kambowa District, North Buton Regency, using Classroom Action Research (CAR). The research subjects involved 15 children in Group B, consisting of 9 boys and 6 girls, with procedures encompassing the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed descriptively. The results showed that teacher instructional activities were carried out optimally (100%), children's learning activities reached 85.71%, and classical learning outcomes achieved a percentage of 86.60%. Consequently, it can be concluded that role-playing activities are proven effective in significantly improving early childhood language skills.

Keywords: language ability, role play, early childhood, classroom action research.

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab 1 pasal 1 butir 10 bahwa Pendidikan adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022: 1).

Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 pasal 77G (1), struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal berisi enam perkembangan, yaitu pengembangan nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Pendidikan anak usia dini dalam jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan anak usia 4-6 tahun. Anak kelompok A berada pada rentang usia 4-5 tahun, dan anak kelompok B berada pada tahap rentang usia 5-6 tahun. Anak usia tersebut sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan sebagai upaya menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam pembelajaran di PAUD harus mencakup enam aspek perkembangan, yaitu aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud Nomor 146. 2014). Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting untuk menstimulasi perkembangan anak yaitu aspek perkembangan bahasa.

Menurut Yusuf (2011), bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik, terutama pada masa kanak-kanak. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, tetapi juga menjadi media utama dalam proses sosialisasi dan belajar. Bahasa berperan penting dalam membantu anak untuk memahami dunia sekitarnya, menjalin interaksi sosial, serta mengekspresikan keinginan dan kebutuhan. Melalui bahasa, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, karena sebagian besar proses berpikir, memecahkan masalah, hingga pengambilan keputusan, tidak lepas dari penggunaan bahasa. Perkembangan bahasa anak tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses bertahap yang dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kesiapan biologis dan intelegensi anak) serta faktor eksternal (seperti rangsangan dari lingkungan, interaksi sosial, dan pola asuh orang tua).

Menurut Diana Khairiah dkk. (2025), bahasa adalah alat yang digunakan setiap orang untuk berkomunikasi. Anak-anak lebih aktif mengembangkan kemampuannya saat bercerita dan dibantu oleh guru. Bahasa seseorang mulai berkembang saat bayi atau balita. Saat itulah seharusnya mulai memperhatikan bagaimana perkembangan bahasa seseorang. Namun kita mengabaikan hal itu dan percaya bahwa seseorang akan menguasai bahasa dengan sendirinya. Salah satu tahapan perkembangan anak yang harus diperhatikan para pendidik dan orang tua adalah perkembangan bahasanya.

Selain itu, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Hasmy (2014) bahwa terdapat perbedaan penguasaan bahasa pada anak-anak yang memiliki usia yang berbeda-beda. Djamarah (1996) mengemukakan bahwa metode ini membuat komunikasi bersifat satu arah dan kurang memberi ruang bagi anak untuk berekspresi. Dampaknya kemampuan bahasa anak belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ini masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah. Guru lebih banyak berbicara, sedangkan anak hanya mendengarkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 20 anak kelompok A, sebagian besar belum mampu mengungkapkan ide melalui kalimat sederhana. Saat sesi tanya jawab, anak hanya menjawab dengan kata-kata singkat seperti “iya” atau “tidak”. Ketika guru meminta kembali untuk menceritakan kembali isi cerita, sekitar 9 anak hanya menyebutkan kata-kata terpisah, misalnya “kucing...makan...ikan”, bukan kalimat lengkap. Bahkan, beberapa anak cenderung diam ketika diajak berbicara di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih rendah dan memerlukan stimulasi yang lebih baik.

Beberapa guru yang mengajar di TK Mata Indah mengatakan dengan penerapan metode ceramah terlihat masih belum cukup untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak usia dini juga kurang maksimal. Hal ini terlihat saat anak saling bertukar informasi ada anak yang berbicara dan anak lainnya tidak fokus, apabila terdapat dua orang yang bertukar informasi tetapi hanya satu orang yang berbicara, maka komunikasi tidak dapat berlangsung secara sempurna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan bahasa anak usia dini guru harus menggunakan metode mengajar yang menarik dan kreatif agar anak lebih tertarik dan secara otomatis dapat terstimulasi. Dengan menggunakan bermain peran akan dapat meningkatkan bahasa anak usia dini. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini karena metode ini memberikan kesempatan anak untuk berbicara aktif, meniru percakapan, dan mempraktikkan kosa kata dalam konteks yang nyata. Anak usia dini belajar paling baik melalui bermain (*learning by playing*). Saat bermain peran, anak memerankan suatu tokoh, misalnya dokter atau pedagang, sehingga mereka harus menggunakan kalimat sederhana untuk berinteraksi, seperti

“Saya dokter”, “mau beli apa?”. Kegiatan ini untuk melatih keberanian berbicara dan menambah kosakata.

METODE

Jenis penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas pada hakikatnya adalah untuk sesuatu aktivitas merefleksikan penyelenggaraan belajar-mengajar yang sifatnya ilmiah sesuai langkah dan syaratnya yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pelaksanaannya tanpa adanya pengurangan perhatian dan prestasi anak-anak didik di kelas (Hamdani, 2011: 326).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pada anak Kelompok B di TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan berbahasa, pemilihan sekolah ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di Sekolah tempat meneliti.

Subjek penelitian adalah guru dan anak Kelompok B TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara dengan jumlah anak sebanyak 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Terdapat dua faktor yang akan diteliti, yaitu faktor guru dan faktor anak. Faktor guru, mengamati dan memperhatikan segala aktivitas guru yang mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran dan faktor anak, terdiri dari dua bagian. Pertama, proses pembelajaran anak, yakni mengamati aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas dalam meningkatkan kemampuan mengenal bahasa melalui bermain peran. Kedua, hasil belajar anak, yakni mengamati peningkatan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran. Pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan studi dokumen yang berupa wawancara, mengumpulkan RPPH, RPPM, lembar hasil observasi, hasil karya anak, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran bermain peran.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang pengolahannya disesuaikan dengan teknik penilaian di TK yaitu dengan menggunakan tanda bintang (*) = belum berkembang (BB), bintang (**) = mulai berkembang (MB), bintang (***) = berkembang sesuai harapan (BSH), bintang (****) = berkembang sangat baik (BSB) (Depdiknas, 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan secara Individual

Interval	Kategori	Simbol Bintang
3,50-4,00	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
2,50 -3,49	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
1,50-2,49	Mulai Berkembang (MB)	**
0,01-1,49	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator kinerja untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dipergunakan kriteria keberhasilan dari segi proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai presentasi minimal 85% dan maksimal 100% sesuai dengan skenario kegiatan pembelajaran dan dari segi hasil, apabila 85% anak memperoleh nilai *** maka kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran dikatakan berhasil, sebaliknya jika 85% anak memperoleh nilai ** berarti tidak berhasil dan perlu ditindak lanjuti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara, khususnya pada Kelompok B yang menjadi sasaran penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Oktober 2025 dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran di kelas serta menyampaikan maksud dan tujuan penelitian kepada pihak sekolah. Selanjutnya, kepala PAUD Mata Indah mengarahkan peneliti untuk berkoordinasi dan berdiskusi dengan guru Kelompok B yang bertindak sebagai observer selama proses penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan bahasa anak Kelompok B masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sebagian besar anak belum mampu menjawab pertanyaan dengan kalimat lengkap, masih kesulitan mengulang kalimat yang diucapkan guru, serta belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berupaya merancang media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berupa kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Hasil diskusi dengan guru Kelompok B menghasilkan kesepakatan mengenai tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut. Selanjutnya, peneliti bersama guru Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara sepakat untuk bekerja sama sebagai mitra dalam pelaksanaan penelitian. Bersama-sama, peneliti dan guru menyusun Modul Ajar yang kemudian dijabarkan ke dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), yang memuat waktu pelaksanaan, indikator, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, nilai-nilai karakter, alat dan sumber belajar, serta teknik penilaian perkembangan anak. Penelitian diawali dengan kegiatan observasi atau tes awal di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara untuk memperoleh gambaran tingkat kemampuan bahasa anak sebelum tindakan diberikan. Dalam kegiatan tersebut, peneliti bersama guru Kelompok B melakukan pencatatan hasil penilaian menggunakan instrumen standar berupa pemberian simbol bintang, yaitu: (*) untuk kategori Belum Berkembang (BB), (**) untuk Mulai Berkembang (MB), (***) untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan (****) untuk Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Observasi Awal

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik(BSB)	3	20%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Mulai Berkembang (MB)	6	40%
Belum Berkembang (BB)	3	20%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan data pada Tabel 2 secara klasikal dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa anak melalui bermain peran di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara masih bervariasi. Sebanyak 6 orang anak (40%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator keberhasilan dan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Selanjutnya, 3 anak (20%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak (20%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Berdasarkan hasil ini, peneliti bersama guru Kelompok B merumuskan strategi pembelajaran ulang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada tindakan siklus I, penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya, yaitu melalui satu siklus pembelajaran, di mana siklus terdiri atas tiga kali pertemuan.

Pertemuan I Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 3 November 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam modul ajar dan RPPH dengan tema “Binatang”, sub tema “Binatang Berkaki Empat”, dan topik khusus “Kambing”.

Kegiatan diawali dengan rutinitas pagi, yaitu anak-anak diarahkan berbaris rapi di depan kelas. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan do’a bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Kambing. Anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Kambing seperti memiliki empat kaki, mempunyai tanduk, mempunyai bulu tebal di dagu atau biasa disebut jenggot, dan menirukan suara Kambing.

Pada kegiatan inti anak diperkenalkan dengan cerita sederhana tentang kambing melalui metode bermain peran. Anak-anak dipilih untuk memerankan tokoh Kambing, Sapi dan teman-

temannya. Peneliti membimbing anak dalam mengucapkan dialog sederhana, menirukan gerakan hewan dan menirukan suara hewan. Pada kegiatan ini, tidak menggunakan lembar kerja siswa (LKS), melainkan media gambar. Anak-anak ditunjukkan gambar-gambar hewan kemudian diminta untuk menyebutkan dan membedakan hewan berkaki empat dan dua melalui tanya jawab secara langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kognitif anak dalam mengelompokkan jenis hewan berdasarkan jumlah kakinya, serta melatih kemampuan bahasa dan keberanian anak dalam menjawab pertanyaan secara lisan.

Pada kegiatan penutup, guru mereview kegiatan hari ini, memberi umpan balik dan informasi tentang kegiatan esok hari sebagai motivasi bagi anak. Suasana kelas berlangsung cukup kondusif meskipun terdapat beberapa anak yang malu-malu. Kegiatan ditutup dengan lagu, do'a pulang, dan salam perpisahan.

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 4 September 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan tema "Binatang", sub tema "Binatang Berkaki Empat" dan topik khusus "Sapi".

Kegiatan diawali dengan rutinitas pagi, guru menyambut kedatangan setiap anak dan apel pagi. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Sapi. Anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Sapi seperti memiliki empat kaki, berbadan besar, menirukan suara Sapi, dan anak dapat membedakan hewan berkaki empat (Sapi) dengan binatang lainnya.

Pada kegiatan inti, kegiatan bermain peran dilakukan dengan lebih terstruktur. Anak dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi kesempatan bergantian untuk tampil. Penggunaan media gambar dan bando hewan untuk memahami peran. Pada kegiatan ini, anak diberikan lembar kerja siswa (LKS) yaitu kegiatan menempel Sapi dengan daun bertujuan untuk melatih kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kreativitas dan kemandirian anak dalam berkarya.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi anak. Anak lebih berani berbicara dan menirukan suara hewan, meskipun masih ada beberapa anak yang membutuhkan bimbingan.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi singkat dengan mengajak anak menyimpulkan kegiatan bermain peran, memberikan penguatan berupa pujian dan motivasi kepada anak. Kegiatan ditutup dengan lagu, doa pulang, dan salam perpisahan.

Pertemuan III dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 5 September 2025 pukul 07.30-09.00 WITA. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan tema "Binatang", sub tema "Binatang Berkaki Empat" dan topik khusus "Kucing".

Kegiatan dimulai dengan rutinitas pagi, yaitu anak-anak diarahkan berbaris rapi di depan kelas. Setelah masuk dalam ruangan, kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak yang bersedia dengan bimbingan guru. Guru menanyakan situasi dan kondisi anak pagi hari, membicarakan kegiatan kemarin (apersepsi) yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan dilanjutkan dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin salah satu anak dengan bimbingan guru. Guru juga melakukan *ice breaking* berupa gerakan dan lagu untuk meningkatkan semangat belajar anak. Guru mengajak berdiskusi tentang hewan berkaki empat yang sering mereka lihat, khususnya Kucing, anak-anak terlihat antusias menyebutkan ciri-ciri Kucing seperti memiliki empat kaki, berbulu, memiliki kumis, berbadan kecil dan menirukan suara Kucing

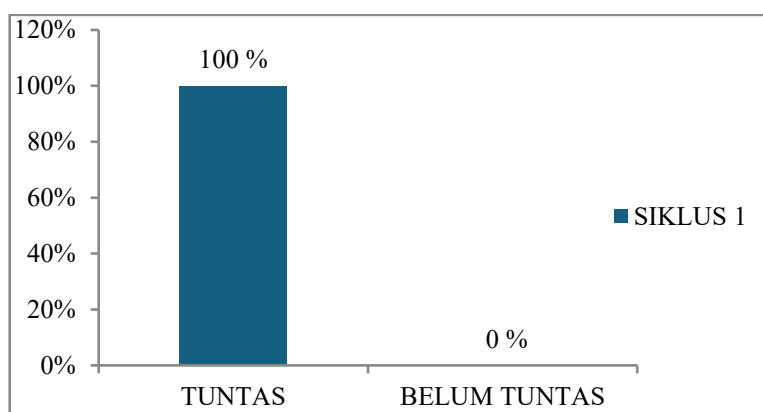
Pada kegiatan inti anak memainkan peran dengan lebih mandiri. Dialog yang sebelumnya dibimbing oleh guru mulai diucapkan sendiri oleh anak. Anak juga mampu menirukan gerakan sesuai peran masing-masing. Pada kegiatan ini, setelah kegiatan bermain peran anak-anak diberikan lembar kerja siswa (LKS) berupa gambar Kucing untuk diwarnai. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik halus, konsentrasi, pengenalan warna, serta kreativitas dan ekspresi seni anak.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan bahasa dan kepercayaan diri anak. Anak lebih aktif berpartisipasi dan mampu bekerja sama dengan teman.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan refleksi singkat dengan mengajak anak menyimpulkan kegiatan bermain peran, memberikan penguatan berupa pujian dan motivasi kepada anak. Kegiatan ditutup dengan lagu, doa pulang, dan salam.

Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru pada Siklus I Pada awal pembelajaran, guru menyiapkan anak untuk mengikuti kegiatan belajar dengan bermain. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi anak, mengawasi anak selama proses bermain peran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi yang berfokus pada indikator bermain peran dan kemampuan bahasa anak terdapat 14 aspek yang diamati. Yang tercapai sebanyak 14 aspek (100%) yaitu: (1) Guru memimpin anak di depan kelas, (2) Guru mempersilahkan anak masuk ke dalam kelas, (3) Guru mempersiapkan anak untuk belajar, (4) Guru membimbing anak saat berdoa sebelum belajar, (5) guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran atau kegiatan yang akan dilaksanakan, (6) Guru menanyakan pelajaran sebelumnya (Apersepsi), (7) Guru menyiapkan media kegiatan bermain peran, (8) Guru membimbing anak mendeskripsikan tokoh, (9) Guru membimbing anak mengucapkan kalimat yang ada dalam cerita, (10) Guru membimbing anak menjawab pertanyaan sederhana tentang tokoh, (11) Guru membimbing anak mengikuti perintah sederhana dari cerita, (12) Guru mengadakan tanya jawab mengenai kegiatan hari ini sebagai umpan balik terhadap anak, (13) Guru memberikan motivasi, penguatan, dan penghargaan, (14) Guru memberikan kesimpulan mengenai kegiatan hari ini. Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh aspek aktivitas mengajar guru dalam pembelajaran, diperoleh bahwa 14 aspek (100%) yang telah terlaksana dengan baik. Untuk memperjelas hasil observasi tersebut, dapat dilihat pada histogram berikut.

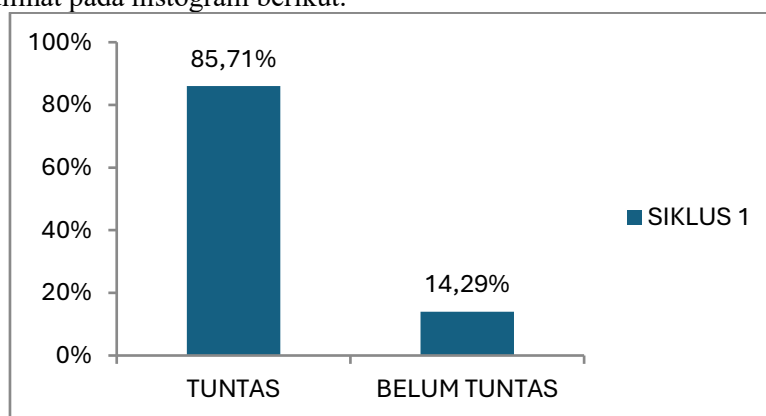


Gambar 1. Histogram Hasil Observasi Mengajar Guru Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak pada siklus I dengan menggunakan lembar observasi, terdapat 14 aspek yang diharapkan dapat dicapai. Namun demikian, 12 aspek (85,71%) berhasil dicapai, yaitu: (1) Anak berbaris depan kelas, (2) Anak masuk ke dalam kelas, (3) Anak bersiap-siap untuk belajar, (4) Anak berdoa sebelum belajar, (5) Anak mendengarkan penjelasan guru dan mendengarkan tujuan yang disampaikan guru, (6) Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran sebelumnya, (7) Anak memperhatikan media yang disiapkan oleh guru, (8) Anak dapat mendeskripsikan tokoh, (9) Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana tentang tokoh dalam cerita, (10) Anak dapat mengikuti perintah sederhana dalam bermain peran, (11) Anak mendengarkan motivasi yang disampaikan oleh guru, (12) Anak mendengarkan kesimpulan dari guru. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 2 aspek (14,29%) yaitu: (1) Anak dapat mengucapkan kalimat dari cerita, (2) Anak bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan data terlihat bahwa dari 14 aspek yang diobservasi, seluruh aktivitas guru dalam pembelajaran telah terlaksana dengan baik sehingga persentase ketercapaian guru mencapai (100%). Sementara aktivitas anak dalam pembelajaran pada anak dari 14 aspek yang diamati, sebagian belum tercapai yakni 2 aspek (14,29%), yaitu anak belum mampu mengucapkan kalimat dari cerita dan

anak tidak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Untuk memperjelas hasil observasi tersebut, dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 2. Histogram Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I

Berdasarkan histogram hasil analisis aktivitas belajar anak pada siklus I selama tiga kali pertemuan, terlihat bahwa dari 14 aspek yang diamati, 12 aspek telah tercapai dengan persentase (85,71%), sedangkan 2 (14,29) aspek belum tercapai secara maksimal. Dengan demikian, aktivitas belajar anak yang dikatakan hampir maksimal. Standar ketercapaian aktivitas belajar anak yang ditetapkan 85% sehingga bila tercapai dianggap berhasil.

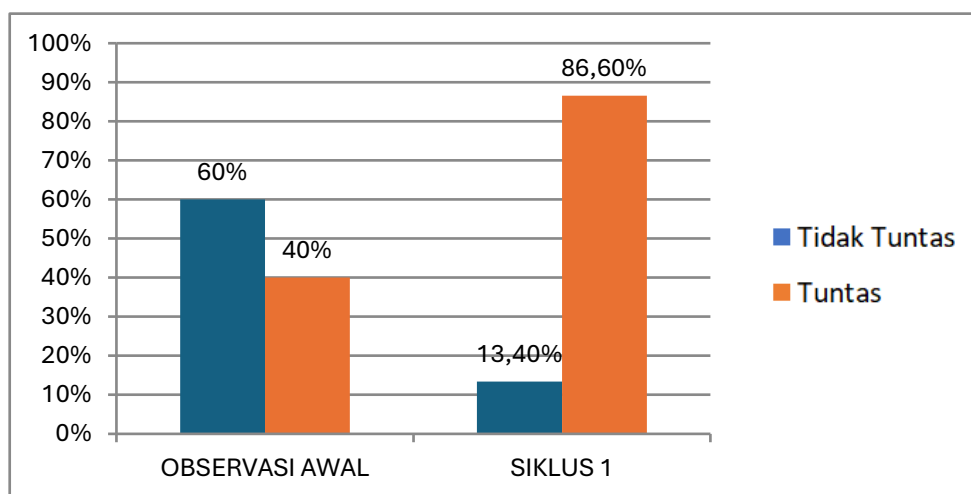
Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	33,3%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,3%
Mulai Berkembang (MB)	2	13,3%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil evaluasi kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran pada siklus I, diketahui bahwa seluruh anak telah menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa. Tidak terdapat anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Sebanyak 5 anak (33,3%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak (53,3%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak (13,3%) berada pada kategori mulai berkembang (MB). Dengan demikian, secara klasikal kemampuan bahasa anak telah berkembang dan memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di PAUD Mata Indah dapat dinyatakan telah terlaksana dengan baik dan mencapai tingkat keberhasilan. Hal ini sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian, yaitu secara klasikal capaian keberhasilan anak didik mencapai minimal 86,60% atau berada pada rentang nilai 2,50-3,49.

Sujiono (2013), menyatakan bahwa bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak karena anak terlibat langsung dalam dialog, ekspresi, dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Habibi dkk. (2022), menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, yang dibuktikan dengan meningkatnya skor kinerja bahasa pada setiap siklus. Penelitian Muliawati (2020), juga mendukung temuan ini, di mana kegiatan bermain peran secara bertahap meningkatkan kemampuan bahasa anak hingga mencapai kriteria sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar langsung yang efektif, mendorong anak untuk berkomunikasi aktif, mengungkapkan pendapat, dan memperkaya kosakata. Penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa anak usia dini di PAUD Mata Indah. Data hasil penelitian seperti yang ditampilkan pada tabel 3 selanjutnya dianalisis

secara klasikal, dan hasilnya tindakan secara klasikal, yang selanjutnya ditampilkan dalam bentuk histogram berikut.



Gambar 3. Histogram Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Siklus I

Selama pelaksanaan penelitian, data hasil temuan yang telah diuraikan pada bagan sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bermain peran yang dirancang dan dilaksanakan oleh peneliti bekerja sama dengan guru Kelompok B telah berjalan dengan baik. Penerapan metode bermain peran memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sehingga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa mereka. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pencapaian kemampuan bahasa anak secara klasikal pada siklus I mencapai 86,60%, meningkat dibandingkan hasil observasi awal yang masih berada pada kategori rendah. Karena persentase tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85%, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan cukup dilaksanakan dalam I siklus.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis observasi, aktivitas mengajar guru pada siklus I terlaksana dengan sangat baik, yakni seluruh 14 aspek berhasil dicapai (100%). Aktivitas belajar anak pada siklus I juga menunjukkan hasil yang baik, dengan 12 aspek tercapai atau setara dengan persentase 85,71%. Dari segi pencapaian kemampuan bahasa melalui bermain peran, 5 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 8 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak masih pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga siklus I dapat dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak didik di Kelompok B PAUD Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton utara pada observasi awal terdapat persentase sebesar 40% di mana dari 15 anak didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 3 orang anak dengan persentase 20%, 3 orang anak memperoleh dari Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 20%, 6 orang memperoleh dari Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 40% dan 3 orang anak memperoleh dari Belum Berkembang (BB) dengan persentase 20%. Pada observasi penelitian pada siklus I penelitian mencapai persentase 86,60% di mana dari 15 anak didik Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 5 orang dengan persentase 33,3%, 8 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 53,3%, dan 2 orang anak memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama I siklus dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di Kelompok B TK Mata Indah Desa Mata Kecamatan Kambowa Kabupaten Buton Utara.

Saran bagi Guru berdasarkan hasil penelitian, sebaiknya guru menggunakan bermain peran sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, karena hasil penelitian

menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Bagi Sekolah, diharapkan menyediakan fasilitas dan sarana yang mendukung pelaksanaan kegiatan bermain peran, serta mendukung guru dalam menerapkan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Bagi Peneliti selanjutnya penelitian peningkatan kemampuan bahasa anak melalui bermain peran masih memiliki keterbatasan. Hal ini dapat menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan penelitian, misalnya dengan variasi kegiatan bermain peran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga kemampuan bahasa anak dapat meningkat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (2004). *Pedoman penilaian di taman kanak-kanak*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, S.B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Habibi, A., Suryadi, H., & Rahayu, T.(2022). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Bermaain Peran Di TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10 (2), 45-53.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*: Pustaka Setia.
- Hasmy, R. Z. (2014). Perbedaan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Toddler Di RW 17 Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Timur Dengan Anak Usia Toddler Di PSAA Balita Tunas Bangsa Cipayang. (Skripsi) UIN Syarif Hidayatullah.
- Khairiah, D., Oxtarina, N., Wardani, W., Puspasari, A., & Hanifa, N. (2025). *Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Wawasan Ilmu.
- Muliawati, F. A. (2022). Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 112-120.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahman, Abd. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.