
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.12250

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

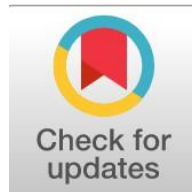
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Role Playing Raises Communication Skills Among Children Aged Four to Five: Bermain Peran Meningkatkan Keterampilan Komunikasi di Kalangan Anak Usia Empat hingga Lima Tahun

Qatrunnada Salsabila Rohadatul 'Aisy, stayatjungkyu@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Luluk Iffatur Rocmah, luluk.iffatur@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Early childhood is a crucial developmental period where language and interaction abilities support social, emotional, and cognitive growth. **Specific Background:** Children aged 4–5 years at TKIT Al-Uswah Prigen demonstrated limited verbal participation, difficulty responding to questions, and low engagement in two-way communication due to teacher-centered learning and limited speaking opportunities. **Knowledge Gap:** Previous studies discussed role-playing in early childhood but rarely focused on macro role-playing integrated with thematic learning and standardized communication indicators for children aged 4–5 years. **Aims:** This study aimed to increase communication skills of children aged 4–5 years through macro role-playing activities. **Results:** Classroom Action Research conducted in three cycles showed progressive improvement in communication achievement from 50% in the pre-cycle to 59% in Cycle I, 67% in Cycle II, and 78% in Cycle III, indicating improvement in expressing ideas, listening, and responding using complete sentences. **Novelty:** The study applies macro role-playing combined with thematic learning and structured observation indicators tailored to early childhood communication development. **Implications:** The findings provide practical guidance for educators to implement structured role-playing activities to support verbal interaction, vocabulary development, and social communication in early childhood learning environments.

Highlights:

- Structured Dramatization Scenarios Increased Learners' Ability to Express Ideas and Respond Using Complete Sentences.
- Repeated Classroom Action Cycles Demonstrated Steady Progress in Listening, Vocabulary Use, and Two-Way Dialogue Participation.
- Teacher-Guided Thematic Activities Encouraged Confidence and Broader Social Interaction During Learning Sessions.

Keywords: Macro Role Playing, Early Childhood Communication, Classroom Action Research, Thematic Learning, Verbal Interaction

Published date: 2025-12-12

Pendahuluan

Masa kanak-kanak atau usia dini merupakan periode yang sangat penting bagi kehidupan anak di masa depan. Segala sesuatu yang diterima dan dialami oleh anak pada usia ini akan menjadi fondasi dan pijakan untuk masa depannya. Anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 hingga 6 tahun, di mana mereka mengalami perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek, termasuk fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa [1]. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan motorik, kemampuan berpikir, pemahaman terhadap emosi diri, serta keterampilan bahasa dan komunikasi. Keterampilan bahasa juga mulai muncul, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan kebutuhan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial [2]. Bahasa merupakan keterampilan atau kemampuan fundamental yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Seiring bertambahnya usia anak, keterampilan dan kemampuan bahasa mereka, terutama dalam berbicara, juga semakin berkembang. Pembicaraan anak mulai memiliki makna, karena kosakata mereka bertambah seiring dengan pemahaman terhadap arti kata. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang lain [3]. Sebagai sarana komunikasi, bahasa menjadi elemen yang sangat penting dalam kehidupan anak. Bahasa perlu diajarkan kepada anak usia dini sebagai alat komunikasi.

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, ide, atau pesan dari satu individu atau kelompok kepada pihak lain, baik melalui cara verbal (kata-kata) maupun nonverbal (bahasa tubuh, ekspresi wajah) [4]. Proses ini melibatkan beberapa komponen penting, termasuk pengirim, pesan, saluran, penerima, umpan balik, dan konteks. Komunikasi dapat terjadi dalam bentuk interpersonal (antara individu), intrapersonal (dalam diri sendiri), dan komunikasi massa (yang menjangkau audiens yang lebih luas) [5]. Fungsi komunikasi mencakup penyampaian informasi, mempengaruhi orang lain, membangun hubungan sosial, mengekspresikan emosi, dan mengendalikan perilaku dalam konteks tertentu. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu membangun hubungan, mendukung proses pendidikan, memfasilitasi pengambilan keputusan, serta pengembangan diri [6]. Komunikasi juga menghadapi berbagai tantangan seperti kesalahpahaman, perbedaan budaya, dan hambatan emosional, yang dapat mengganggu efektivitas serta komunikasi yang baik dan jelas sangat diperlukan untuk mencapai interaksi yang positif dan produktif, terutama komunikasi untuk anak usia dini.

Komunikasi pada anak usia dini merujuk pada kemampuan anak-anak berusia 0-6 tahun untuk menyampaikan dan menerima pesan, baik secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Tahapan perkembangan komunikasi terdiri dari tahap pra-linguistik (0-1 tahun), tahap linguistik awal (1-2 tahun), tahap penggunaan kalimat sederhana (2-3 tahun), dan tahap penggunaan bahasa yang lebih kompleks (3-6 tahun) [7]. Komunikasi berperan dalam membantu anak membangun hubungan sosial, berpikir kritis, serta mengekspresikan emosi dan kebutuhan mereka. Metode seperti membaca bersama, bermain peran, dialog interaktif, dan bernyanyi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak, namun terdapat tantangan yang dihadapi termasuk keterlambatan bicara, kurangnya interaksi sosial, dan perbedaan budaya [8]. Orang tua dan guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan komunikasi anak [9]. Anak-anak yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik lebih siap untuk menghadapi pendidikan formal, memiliki kemampuan sosial yang lebih baik, dan mendukung perkembangan kognitif jangka panjang. Keahlian ini, memberikan dasar yang kuat bagi masa depan anak sebagai individu yang percaya diri dan mandiri, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan individu untuk menyampaikan dan menerima informasi, gagasan, pemikiran, perasaan, atau emosi dengan cara yang efektif kepada orang lain, baik secara verbal maupun non verbal. Keterampilan ini meliputi berbagai aspek seperti berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, serta memahami konteks komunikasi [10]. Keterampilan komunikasi sendiri merupakan salah satu aspek kunci dalam perkembangan anak usia dini karena memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri secara efektif. Anak-anak pada usia dini sedang di masa menjelajahi lingkungan sekitar dan komunikasi memungkinkan anak untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan secara jelas kepada orang dewasa dan teman sebaya [11]. Keterampilan komunikasi pada anak berusia 4-5 tahun meliputi kemampuan untuk berbicara dengan kalimat yang lebih rumit, memahami instruksi sederhana, serta memperluas kosa kata. Di usia ini, anak-anak mulai dapat menceritakan pengalaman mereka, mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi baru, dan menggunakan bahasa untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya. Selain itu, keterampilan mendengarkan juga mulai berkembang, keterampilan ini juga sangat penting untuk menciptakan komunikasi dua arah yang efektif. Komunikasi yang baik juga sangat penting untuk membantu anak membangun hubungan sosial yang sehat [12]. Anak-anak yang mampu berkomunikasi dengan baik akan lebih mudah berinteraksi dengan teman-teman, belajar bekerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain. Proses ini mendukung perkembangan empati dan kemampuan menyelesaikan konflik secara positif di Taman Kanak Kanak.

Di Taman kanak-kanak, tepatnya TKIT Al-Uswah Prigen, dari 33 anak, terdapat 15 anak yang mengalami keterlambatan serius dalam keterampilan komunikasi, sementara 18 anak lainnya memiliki kekurangan dalam kemampuan komunikasi. Masalah ini semakin diperparah oleh minimnya kesempatan yang diberikan oleh guru kepada setiap anak untuk berbicara, terutama bagi anak-anak yang pemalu. Fokus guru biasanya lebih pada aktivitas kelas secara keseluruhan, sehingga anak-anak yang kurang percaya diri merasa terpinggirkan. Selain itu, anak-anak yang belum memiliki kosakata yang memadai sering mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pikiran atau kebutuhan mereka. Pembelajaran disana juga berorientasi pada guru (teacher-centered) sehingga sering kali tidak memberikan cukup ruang bagi anak untuk berbicara. Metode pengajaran yang berfokus pada guru menjadikan anak-anak sebagai penerima informasi yang pasif, di mana mereka hanya mendengarkan instruksi dan jarang diberi kesempatan untuk berbicara, dan mengajukan pertanyaan, sehingga dapat menghambat interaksi verbal anak di dalam kelas. Selain itu, anak menunjukkan kesulitan dalam memahami percakapan dua arah, seperti merespons pertanyaan atau menanggapi pendapat teman dengan tepat. Anak juga terlihat ragu untuk berbicara di depan umum, lebih memilih untuk diam atau hanya berbicara jika diminta secara langsung. Hal ini tidak hanya

dapat mempengaruhi interaksi anak dengan guru dan teman sebaya, tetapi juga berdampak pada kemampuan anak untuk belajar secara optimal, yang menjadi masalah keterampilan komunikasi di TKIT Al-Uswah Prigen selama pembelajaran.

Masalah keterampilan komunikasi yang muncul di TKIT Al-Uswah Prigen selama pembelajaran memiliki berbagai penyebab yang saling terkait. Faktor yang menyebabkan kondisi ini, yaitu minimnya kesempatan berbicara dalam kelas, sehingga anak-anak tidak mendapatkan cukup waktu atau kesempatan untuk berbicara. Guru sering kali lebih mementingkan penyelesaian materi daripada melibatkan anak-anak dalam diskusi. Lingkungan belajar yang tidak kondusif, suasana kelas yang bising, ramai, atau kurang teratur membuat anak sulit untuk berkonsentrasi dan berbicara dengan jelas. Tidak adanya pendekatan personal, guru mungkin belum memahami kebutuhan individu anak, terutama bagi mereka yang pemalu atau mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Tanpa pendekatan yang personal, anak-anak merasa diabaikan. Kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang mendorong interaksi verbal juga menjadi penghambat berkembangnya keterampilan komunikasi. Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran berbasis bermain peran dapat menjadi solusi yang efektif untuk digunakan.

Melalui pendekatan pembelajaran bermain peran, anak-anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri, memahami peran sosial, dan memperluas kosa kata mereka. Dalam bermain peran, anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan bermain dengan skenario tertentu, seperti menjadi dokter, guru, atau tokoh cerita. Metode ini memberikan anak kesempatan untuk berbicara, berimajinasi, dan mengeksplorasi berbagai peran yang berbeda [13]. Bermain peran membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi karena mereka perlu berinteraksi dengan teman sebaya melalui dialog yang spontan dan kreatif. Bermain peran dapat memperluas kosakata anak, meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara dengan orang lain, serta memperkuat kemampuan verbal mereka. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan komunikasi, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri anak dalam berinteraksi di dalam lingkungan pendidikan [14]. Selama ini, di TKIT Al-Uswah Prigen, telah diterapkan metode pembelajaran melalui bermain peran dengan pendekatan bermain peran mikro. Namun, metode tersebut belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi anak. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, saya akan tetap menggunakan bermain peran sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak, tetapi dengan pendekatan yang berbeda, yaitu bermain peran makro.

Bermain peran makro adalah jenis permainan di mana anak-anak mengambil peran sebagai tokoh atau karakter dalam situasi yang lebih luas atau kompleks, seperti berperan sebagai guru, dokter, polisi, atau bahkan karakter-karakter dalam cerita yang mereka buat sendiri [15]. Pendekatan bermain peran makro memberikan kesempatan bagi anak untuk lebih aktif dan leluasa dalam mengeksplorasi skenario yang lebih kompleks, seperti memerankan profesi tertentu atau situasi sosial sehari-hari. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan komunikasi verbal, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan memahami peran sosial. Selain itu, bermain peran makro mendorong anak untuk bekerja sama dalam kelompok, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar. Di lingkungan pendidikan anak usia dini, keterampilan komunikasi memainkan peran penting dalam membantu anak mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pengembangan keterampilan komunikasi sejak usia dini memberikan dampak jangka panjang terhadap kemampuan anak dalam belajar, bersosialisasi, dan beradaptasi dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan antara bermain peran dan pengembangan keterampilan komunikasi terletak pada kesempatan yang diberikan kepada anak-anak untuk berbicara secara alami, memahami peran sosial, serta mengembangkan kosakata dan struktur kalimat yang baik. Dengan bermain peran, anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka dalam berbagai situasi yang mereka ciptakan, seperti berperan sebagai dokter, guru, atau karakter dari cerita. Dalam suasana bermain yang santai dan menyenangkan, anak-anak merasa lebih bebas untuk berbicara tanpa takut melakukan kesalahan atau dinilai. Melalui interaksi yang berlangsung selama bermain peran, anak-anak dapat memperluas kosakata mereka dan memperbaiki tata bahasa dalam kalimat [16]. Penelitian sebelumnya telah mengindikasikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak usia dini. Inten menyatakan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini, anak-anak mampu menyampaikan ide-ide mereka dengan lebih baik, sehingga keterampilan komunikasi mereka berkembang secara optimal [17]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Zahara di RA Perwanida Metro menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak [18]. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi, tetapi juga membantu membangun kepercayaan diri anak dalam berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Anak-anak dapat mempelajari istilah-istilah baru yang mungkin tidak sering digunakan dalam percakapan sehari-hari di luar skenario bermain. Semua ini mendukung kemampuan komunikasi anak, menjadikan mereka lebih percaya diri dan fasih dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan utama dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang juga membahas peningkatan keterampilan komunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. Salah satu perbedaannya terletak pada fokus usia dan pendekatan pelaksanaannya. Studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Zahara dan Inten, umumnya meneliti efektivitas metode bermain peran secara umum pada anak usia dini, tanpa menyoroti rentang usia tertentu atau kondisi spesifik anak. Sebaliknya, penelitian ini secara khusus menargetkan anak usia 4-5 tahun, di mana peningkatan keterampilan komunikasi bisa mengalami perkembangan yang signifikan, namun masih memerlukan pendekatan yang lebih intensif dan terarah. Selain itu, penelitian ini mengintegrasikan strategi bermain peran dengan kegiatan pembelajaran tematik yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak usia 4-5 tahun. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan dampak yang lebih langsung terhadap kemampuan berbicara, pengembangan kosa kata, dan pemahaman tentang peran sosial mereka. Penelitian ini juga memberikan perhatian khusus pada pengukuran hasil perkembangan komunikasi anak dengan menggunakan indikator yang terstandarisasi, seperti kelancaran berbicara, kejelasan struktur kalimat, dan

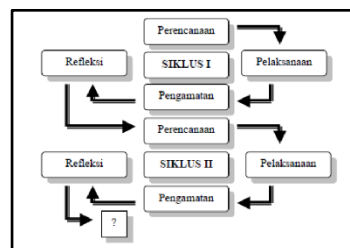
kemampuan menjawab atau menanggapi pertanyaan selama bermain peran. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada pengamatan umum tanpa indikator yang terukur secara spesifik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4-5 tahun melalui bermain peran di TKIT Al-Uswah Prigen. Penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan komunikasi melalui metode bermain peran yang lebih terarah dan kontekstual, khususnya untuk anak usia 4-5 tahun, dengan pendekatan berbasis data dan pembelajaran yang lebih terintegrasi. Metode bermain peran yang diterapkan dalam penelitian ini dirancang untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi secara sosial. Pendekatan ini juga memperhatikan kebutuhan individu setiap anak, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan pendapat. Dengan penerapan metode ini, diharapkan anak-anak dapat belajar berkomunikasi secara efektif, tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis bermain peran, serta menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), jenis penelitian tindakan eksperimental yang bertujuan untuk mengatasi masalah nyata yang dihadapi di kelas, yaitu untuk mengatasi rendahnya keterampilan komunikasi anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan metode bermain peran. Pendekatan PTK dipilih karena PTK dirancang untuk membantu guru dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas [19]. Selain itu, PTK bersifat praktis dan kontekstual karena dilaksanakan langsung di lingkungan kelas dengan melibatkan anak-anak yang mengalami kesulitan komunikasi sebagai subjek penelitian. Melalui siklus yang berulang, pendekatan ini memungkinkan evaluasi, revisi, dan penyempurnaan strategi pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan refleksi di setiap tahap. Penelitian ini mengadopsi model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Gambar 1. Alur PTK Model Kemmis dan McTaggart



Pada tahap awal, dilakukan proses perencanaan di mana peneliti mulai menyusun rancangan tindakan yang akan dilaksanakan selama penelitian. Rencana ini mencakup penyusunan modul ajar, penetapan subjek penelitian yaitu anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen, serta persiapan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Tahap ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa pelaksanaan penelitian berjalan dengan terarah dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dan Pengamatan. Pada bagian ini, peneliti mulai mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan alur dan durasi yang telah dirancang dalam modul ajar. Selama kegiatan berlangsung, peneliti juga melakukan pengamatan langsung untuk mencatat dinamika serta perubahan yang terjadi pada keterampilan komunikasi anak, baik dari segi verbal maupun nonverbal, serta bagaimana mereka merespons dan berinteraksi dalam permainan peran yang dilakukan. Tahapan terakhir adalah Analisis dan Refleksi. Dalam tahap ini, peneliti mengolah, mengkaji, dan mengevaluasi data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi sebelumnya. Data dianalisis untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan komunikasi anak telah tercapai. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pencapaian indikator keterampilan komunikasi anak masih di bawah 75%, maka perlu dilakukan siklus lanjutan sebagai tindak lanjut, dengan harapan dapat meningkatkan hasil hingga mencapai minimal 75% atau lebih.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun yang terdaftar di TKIT Al Uswah Prigen, Dusun Pecalukan, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. Total subjek penelitian berjumlah 33 anak, terdiri dari 23 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Dari 33 anak terdapat 15 anak yang mengalami keterlambatan serius dalam keterampilan komunikasi, sementara 18 anak lainnya memiliki kekurangan dalam kemampuan komunikasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang dirancang khusus untuk memantau keterampilan komunikasi anak selama kegiatan bermain peran. Lembar ini mencakup indikator-indikator keterampilan komunikasi, seperti memiliki kemampuan menyampaikan pendapat, keterlibatan dalam percakapan, mempunyai variasi kosakata, menunjukkan ekspresi verbal dan nonverbal, memiliki pemahaman peran sosial. Proses observasi dilakukan secara langsung saat anak-anak terlibat dalam kegiatan bermain peran, sehingga data yang diperoleh dapat mencerminkan situasi nyata di dalam kelas.

Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai perkembangan komunikasi anak pada saat pembelajaran dikelas dan setelah penelitian. Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data pendukung berupa foto, dan catatan kegiatan anak selama proses bermain peran. Foto digunakan untuk mendokumentasikan momen-momen penting selama kegiatan, seperti saat anak berdialog dengan teman atau menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, catatan kegiatan digunakan untuk mencatat peristiwa-peristiwa tertentu yang tidak terekam secara visual, tetapi tetap penting untuk dianalisis. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung yang melengkapi hasil observasi dan wawancara, serta memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai proses dan perkembangan keterampilan komunikasi anak.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi keterampilan komunikasi, yang dilengkapi dengan beberapa indikator dan sub indikatornya, berikut merupakan tabel indikator keberhasilan yang digunakan.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Indikator Peningkatan Keterampilan Komunikasi Anak Usia 4-5

No.	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi
1.	Kemampuan untuk Menyampaikan Pendapat	1.1 Anak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana.	Tidak pernah: Anak tidak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana. Kadang-kadang: Anak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana dengan bantuan Sering: Anak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana dan konsisten. Selalu: Anak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana dengan baik.
		1.2 Anak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara.	Tidak pernah: Anak tidak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara. Kadang-kadang: Anak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara dengan bantuan Sering: Anak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara secara konsisten. Selalu: Anak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara dengan baik.
		1.3 Anak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas	Tidak pernah: Anak tidak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas. Kadang-kadang: Anak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas dengan bantuan Sering: Anak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas secara konsisten. Selalu: Anak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas dengan baik.
2.	Keterlibatan dalam Percakapan	2.1 Anak dapat mendengarkan lawan bicara dengan baik.	Tidak pernah: Anak tidak dapat mendengarkan lawan bicara dengan baik. Kadang-kadang: Anak dapat mendengarkan lawan bicara dengan bantuan Sering: Anak dapat mendengarkan lawan bicara dengan baik secara konsisten. Selalu: Anak dapat mendengarkan lawan bicara dengan sangat baik
		2.2 Anak merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah.	Tidak pernah: Anak tidak dapat merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah Kadang-kadang: Anak dapat merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah dengan bantuan Sering: Anak dapat merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah secara konsisten. Selalu: Anak dapat merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah dengan baik.
		2.3 Anak mampu bergantian berbicara dalam percakapan pendek.	Tidak pernah: Anak tidak mampu bergantian berbicara dalam percakapan pendek.

3. Variasi Kosakata

3.1 Anak menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks.

3.2 Anak mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar.

3.3 Anak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam.

4. Ekspresi Verbal dan Nonverbal

4.1 Anak menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi.

4.2 Anak menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi.

4.3 Anak menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi percakapan.

Kadang-kadang: Anak mampu bergantian berbicara dalam percakapan pendek dengan bantuan
Sering: Anak mampu bergantian berbicara dalam percakapan pendek secara konsisten.

Selalu: Anak mampu bergantian berbicara dalam percakapan pendek dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks.

Kadang-kadang: Anak dapat menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks dengan bantuan
Sering: Anak dapat menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks secara konsisten.

Selalu: Anak dapat menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar.

Kadang-kadang: Anak dapat mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar dengan bantuan

Sering: Anak dapat mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar secara konsisten.

Selalu: Anak dapat mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam.

Kadang-kadang: Anak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam dengan bantuan

Sering: Anak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam secara konsisten.

Selalu: Anak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi.

Kadang-kadang: Anak dapat menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi dengan bantuan

Sering: menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi secara konsisten.

Selalu: Anak dapat menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi.

Kadang-kadang: Anak dapat menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi dengan bantuan

Sering: Anak dapat menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi secara konsisten.

Selalu: Anak dapat menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi dengan baik.

Tidak pernah: Anak tidak dapat menunjukkan ekspresi wajah yang

5.	Pemahaman tentang Peran Sosial	5.1 Anak memahami peran dan tugas dalam permainan peran.	sesuai dengan isi percakapan. Kadang-kadang: Anak dapat menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi percakapan dengan bantuan Sering: Anak dapat menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi percakapan secara konsisten. Selalu: Anak dapat menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi percakapan dengan sangat baik. Tidak pernah: Anak tidak dapat memahami peran dan tugas dalam permainan peran. Kadang-kadang: Anak dapat memahami peran dan tugas dalam permainan peran dengan bantuan Sering: Anak dapat memahami peran dan tugas dalam permainan peran secara konsisten. Selalu: Anak dapat memahami peran dan tugas dalam permainan peran dengan baik.
		5.2 Anak menghormati pendapat teman saat bermain.	Tidak pernah: Anak tidak dapat menghormati pendapat teman saat bermain. Kadang-kadang: Anak dapat menghormati pendapat teman saat bermain dengan bantuan Sering: Anak dapat menghormati pendapat teman saat bermain secara konsisten. Selalu: Anak dapat menghormati pendapat teman saat bermain dengan baik.
		5.3 Anak mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, atau guru).	Tidak pernah: Anak tidak mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, atau guru). Kadang-kadang: Anak mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, atau guru) dengan bantuan Sering: Anak dapat mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, atau guru) secara konsisten. Selalu: Anak dapat mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, atau guru) dengan baik.

Tabel 2. Skor Penilaian

Skor	Keterangan
1	Tidak pernah: Anak tidak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator.
2	Kadang-kadang: Anak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator secara tidak teratur dan dengan bantuan.
3	Sering: Anak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator secara konsisten.
4	Selalu: Anak selalu menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator dengan sangat baik.

Teknik analisis data adalah proses untuk menganalisis dan mengorganisir data yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan secara sistematis. Secara umum, teknik analisis data dibagi menjadi dua kategori, yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial. Analisis data deskriptif bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan data agar lebih mudah dipahami, biasanya melalui penyajian dalam bentuk grafik, tabel, atau perhitungan persentase [20]. Di sisi lain, analisis data inferensial digunakan untuk mengolah data secara lebih mendalam, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif baik kuantitatif maupun kualitatif, untuk memberikan gambaran yang menyeluruh tentang perkembangan keterampilan komunikasi anak selama proses penelitian. Hasil analisis ini digunakan untuk memantau perkembangan kemampuan komunikasi anak di setiap siklus penelitian. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase Keberhasilan

F : Jumlah Anak yang Mencapai Indikator

N : Jumlah Total Anak

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al-Uswah Prigen dengan subjek anak-anak berusia 4–5 tahun. Fokus utama penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak melalui penerapan metode bermain peran sebagai salah satu strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Data yang dijabarkan melalui kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh selama proses penelitian dari pra siklus hingga siklus III. Data kuantitatif dikumpulkan melalui instrumen observasi berupa lembar penilaian keterampilan komunikasi anak, sedangkan data kualitatif diperoleh dari catatan lapangan, dokumentasi, dan refleksi guru mengenai proses pembelajaran. Semua hasil yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keberanian berbicara, kelancaran berbahasa, dan kemampuan berinteraksi sosial pada anak. Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk menafsirkan dan menjelaskan temuan penelitian berdasarkan teori, hasil penelitian sebelumnya, serta kondisi nyata yang terjadi di lapangan.

Pra Siklus

Langkah awal yang dilakukan sebelum memulai penelitian adalah melakukan observasi awal (pra-siklus) untuk mengetahui keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen. Observasi ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mendapatkan data yang objektif dan relevan mengenai kondisi nyata anak-anak dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran. Observasi ini menjadi dasar penting dalam menentukan strategi tindakan yang tepat. Dalam proses ini, peneliti tidak hanya mengamati cara anak berbicara dan merespons secara verbal, tetapi juga memperhatikan penggunaan bahasa tubuh, intonasi, serta pengaruh konteks sosial dan emosional terhadap kualitas komunikasi anak dalam berbagai situasi belajar.

Pada tahap ini, peneliti secara langsung mengamati rutinitas harian anak-anak di sekolah. Anak-anak datang dengan antusias, disambut oleh guru di gerbang sekolah dan pintu kelas sambil bersalaman dan menyapa. Selanjutnya, mereka mengikuti kegiatan jurnal pagi, yang merupakan aktivitas awal untuk merangsang perkembangan berbagai aspek, termasuk bahasa, sosial-emosional, dan kognitif. Anak-anak diminta untuk mengungkapkan perasaan mereka pada hari itu melalui stiker ekspresi dan menceritakan pengalaman atau kejadian yang mereka alami. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang dapat menyampaikan perasaannya dengan jelas, sementara beberapa anak hanya menempelkan stiker tanpa memberikan penjelasan mengenai pilihan tersebut. Ketika guru bertanya, “*Mengapakamu memilihwajahsenang?*”, sebagian anak hanya tersenyum atau memberikan jawaban singkat seperti “*Karena main*” tanpa melanjutkan penjelasan.

Setelah itu, anak-anak mengikuti senam bersama sebelum diarahkan masuk ke kelas untuk mendengarkan materi pagi, yang berisi penjelasan tentang kegiatan hari itu. Pada saat itu, guru memulai diskusi dengan menampilkan video pendek mengenai suasana pasar tradisional sebagai pengantar tema hari tersebut. Ketika guru mengajukan pertanyaan seperti “*Apakahkamupernahpergike pasar denganibu?*”; “*Apa yang bisa kita beli di pasar?*”, sebagian besar anak tampak diam atau menunduk, dan hanya sedikit yang memberikan jawaban. Dari sekitar 33 anak yang hadir, hanya 3 anak yang menjawab dengan kalimat lengkap, seperti “*Aku pernahbelisayursamaibu,*” sementara yang lainnya hanya memberikan jawaban satu kata seperti “*ayam, nasi, ataupunah.*”

Di dalam kegiatan inti, anak-anak diajak untuk berjalan-jalan langsung ke pasar sebagai bagian dari pembelajaran tematik yang berbasis pengalaman nyata. Di sana, guru memfasilitasi dialog sambil mengamati aktivitas jual beli, berusaha

memancing interaksi dengan pertanyaan seperti, *“Apa yang dijual di sana?;Mengapabanyak orang datangke pasar di pagihari?”* Namun, dari seluruh kelompok, hanya sedikit anak yang dapat menanggapi pertanyaan guru dengan aktif. Sebagian anak hanya menunjuk sambil menyebutkan satu kata seperti tempe, sayur, atau bahkan hanya mengangguk. Beberapa anak terlihat ragu dan memilih untuk diam meskipun diajak berbicara secara langsung.

Setelah kunjungan ke pasar, anak-anak kembali ke kelas untuk menggambar pengalaman mereka. Dalam sesi ini, guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menceritakan gambar yang telah mereka buat. Namun, mayoritas anak masih kesulitan untuk mengungkapkan gagasan mereka secara lisan. Sebagian anak hanya mengatakan, *“Ini pasar, Ini orang jualan,”* tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut. Guru berusaha menggali informasi dengan pertanyaan lanjutan seperti *“Siapa yang kamugambar?;Apa yang dijualdalamgambarini?”* tetapi banyak anak hanya menggelengkan kepala atau memberikan jawaban singkat seperti *“nasi”* tanpa mampu merangkai kalimat utuh.

Kondisi ini semakin jelas terlihat saat waktu istirahat. Dalam kegiatan bermain bersama teman-teman, komunikasi anak-anak masih sangat terbatas. Percakapan yang terjadi cenderung bersifat satu arah dan singkat, seperti *“Ayo sini, Ini punyaku, Janganambil”* tanpa adanya lanjutan percakapan dua arah atau tanggapan yang menunjukkan pemahaman. Interaksi lebih banyak berupa penggunaan instruksi sederhana atau reaksi spontan, bukan komunikasi yang terarah. Anak-anak juga belum terbiasa untuk bergantian berbicara atau memberikan tanggapan yang baik kepada lawan bicara.

Kegiatan dilanjutkan dengan refleksi siang sebelum penutupan, di mana guru mengajak anak-anak duduk melingkar untuk membahas kembali aktivitas hari itu. Guru mengajukan pertanyaan seperti, *“Apa yang paling kamuingatdarikunjunganke pasar tadi?;Apa yang kamusukadarihariini?”* Beberapa anak mulai berani mengangkat tangan dan berbicara, tetapi jawaban mereka masih terbatas, seperti *“Aku lihatayam, Aku sukabelikerupuk”* tanpa memberikan detail atau kelanjutan cerita. Sebagian besar anak lainnya tetap pasif, menunduk, atau hanya tersenyum ketika diajak berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi verbal anak masih berada pada tahap awal perkembangan dan belum berkembang secara optimal, terutama dalam menyampaikan pendapat, menjelaskan peristiwa, atau menanggapi pertanyaan terbuka.

Setelah sesi refleksi selesai, kegiatan ditutup dengan doa pulang bersama. Guru memimpin doa dengan suara yang tenang, dan anak-anak mengikutinya secara serempak. Selanjutnya, anak-anak diarahkan untuk membersihkan kelas, merapikan alat tulis, mengembalikan mainan ke tempatnya, serta membersihkan sisa-sisa aktivitas yang telah dilakukan. Terakhir, anak-anak bersalaman dan berpamitan kepada guru dengan penuh kehangatan. Beberapa anak tampak sudah terbiasa mencium tangan guru sebagai bentuk sopan santun. Guru pun memberikan ucapan positif yang memperkuat kepercayaan diri anak, seperti, *“Hari inikamuhebatsekali!;Besokkita main yang lebihseru, ya!”* Kegiatan penutup ini menjadi momen penting untuk mempererat hubungan emosional antara guru dan anak serta menumbuhkan kebiasaan positif yang menyeluruh.

Dari keseluruhan hasil observasi awal, dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi anak-anak di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen masih tergolong rendah, terutama dalam hal keberanian untuk berbicara, kemampuan menjawab pertanyaan secara lengkap, dan menyampaikan gagasan dengan teratur. Interaksi antar teman juga masih bersifat satu arah dan minim dialog yang bermakna. Berikut merupakan hasil observasi yang diperoleh dengan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Pra siklus

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	34	57%
NK	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	45%
BG	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	27	45%
KO	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
DT	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	32	53%
AO	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	21	35%
RK	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	24	40%
FZ	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29	48%
DF	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	26	43%
AL	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	28	47%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	23	38%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	26	43%
AE	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	29	48%
VA	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30	50%
SL	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	28	47%
GR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	32	53%
ZO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
JN	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	45%
RY	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	32	53%
JA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RS	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	47%
RV	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	23	38%
AN	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	19	32%
ZN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	30	50%
AM	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30%

RS	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33	55%
GA	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
FR	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	27	45%
NV	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	33	55%
MY	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	21	35%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar																	50%
Target Keberhasilan																	9,09%

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi awal (pra-siklus) terhadap kemampuan keterampilan komunikasi anak usia 4-5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen menunjukkan bahwa hanya tiga anak yang telah mencapai indikator keberhasilan, sedangkan tiga puluh anak lainnya masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan. Dengan demikian, rata-rata ketuntasan belajar berada pada angka 50%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan tindakan pada Siklus I untuk meningkatkan kemampuan keterampilan komunikasi anak usia 4-5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen melalui kegiatan bermain peran. Temuan diatas menjadi dasar yang penting bagi peneliti untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat merangsang keterampilan komunikasi anak secara aktif dan menyenangkan, yaitu melalui kegiatan bermain peran yang memungkinkan anak belajar berbicara dalam situasi yang nyata dan sosial.

Siklus I

Dalam pelaksanaan tindakan pada Siklus I, peneliti bekerja sama dengan pendidik kelas. Peneliti berperan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan, mengajukan pertanyaan terbuka kepada anak setelah bermain peran dengan sub tema yang berbeda-beda, mengevaluasi hasil kegiatan, serta mendokumentasikan seluruh aktivitas anak selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, pendidik bertugas menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dan disepakati dalam sesi perencanaan sebelumnya. Selanjutnya, hasil pengamatan dan evaluasi dari siklus ini akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan langkah perbaikan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada pra-siklus, peneliti bersama pendidik kelas melakukan koordinasi untuk menyusun berbagai komponen penting yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: 1) Menyusun modul ajar sebagai pedoman untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan komunikasi anak. 2) Mempersiapkan alat dan bahan pendukung seperti properti untuk bermain peran, pakaian profesi, alat tulis, serta media bantu visual lainnya yang dapat mendukung keterlibatan anak dalam aktivitas. 3) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi yang berfungsi untuk mencatat dan mendokumentasikan perilaku, respons, serta perkembangan keterampilan komunikasi anak selama kegiatan berlangsung.

Perencanaan ini dilakukan dengan matang agar kegiatan dapat berjalan efektif, dan hasil pengamatan dapat diperoleh secara sistematis dan objektif.

Setelah tahap perencanaan, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dan observasi. Pada tahap ini, kegiatan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah tertuang dalam modul ajar yang dirancang sebelumnya. Peneliti dan guru bekerja sama dalam menjalankan proses pembelajaran, di mana guru berperan sebagai fasilitator kegiatan, sementara peneliti fokus mengamati serta mencatat segala bentuk perkembangan maupun tantangan yang muncul selama proses berlangsung. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I ini dilakukan selama tiga kali pertemuan, yang berlangsung secara berturut-turut pada tanggal 3, 4 dan 5 Juni 2025. Pada pertemuan pertama, anak-anak diajak untuk mengenal berbagai profesi melalui permainan peran, seperti menjadi pedagang, pembeli dan penyanyi. Dalam kegiatan tersebut, anak diberikan kesempatan untuk berdialog, bekerja sama, dan mengekspresikan ide secara verbal. Aktivitas ini dirancang untuk memberikan ruang kepada anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, baik reseptif maupun ekspresif, melalui interaksi yang menyenangkan dan kontekstual sesuai dengan dunia anak.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus I

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
BG	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
KO	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
DT	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	37	62%
AO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RK	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
FZ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	34	57%
DF	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AL	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	30	50%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	37	62%
SL	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	29	48%
GR	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	37	62%
ZO	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%

JN	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
RY	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	55%
JA	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
RS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RV	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
ZN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
AM	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	25	42%
RA	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	36	60%
GA	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
FR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NV	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	38	63%
MY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar																59%
Target Keberhasilan																15,15%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bawa hasil observasi pada Siklus I, rata-rata ketuntasan belajar anak mencapai 59%. Sementara itu, persentase keberhasilan dalam penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun hanya sebesar 15,15%. Angka ini masih di bawah target minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pada Siklus I belum berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada tahap analisis dan refleksi, ditemukan bahwa ketidaktercapaian tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu kurangnya variasi peran yang dimainkan oleh anak, pendampingan guru yang belum optimal dalam mengarahkan jalannya permainan peran, serta minimnya media pendukung seperti kostum, properti, atau setting yang menarik untuk mendukung imajinasi anak. Selain itu, beberapa anak terlihat masih pasif dan belum menunjukkan keberanian untuk berinteraksi secara verbal dengan teman sebayanya. Kegiatan bermain peran yang dilakukan masih cenderung monoton, sehingga belum cukup memotivasi anak untuk aktif berbicara, menyampaikan ide, atau menanggapi lawan bicara. Guru juga belum memberikan pancingan pertanyaan terbuka secara maksimal yang dapat mendorong anak untuk berlatih merangkai kalimat atau bercerita.

Siklus II

Sebagai tindak lanjut dari siklus I, peneliti merancang perbaikan pada Siklus II dengan menyediakan berbagai strategi yang lebih variatif dan menarik. Perbaikan tersebut mencakup penyediaan tema bermain peran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti bermain peran sebagai pedagang dan pembeli, tukang kebun, tukang cuci atau anggota keluarga di rumah. Selain itu, peneliti juga menambahkan media pendukung berupa media, atribut, dan perlengkapan miniatur yang sesuai dengan tema untuk menciptakan suasana yang lebih nyata dan merangsang imajinasi anak. Pendampingan guru juga ditingkatkan dengan memberikan contoh percakapan, membimbing anak dalam menyusun dialog sederhana, serta menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendorong anak mengungkapkan pendapat, gagasan, atau cerita. Diharapkan guru lebih aktif terlibat dalam setiap sesi bermain peran, tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai mitra bermain anak yang dapat memicu interaksi verbal.

Kegiatan pada Siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, dengan alur kegiatan yang tidak jauh berbeda dari Siklus I. Perbedaannya terletak pada strategi pelaksanaan dan pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan anak secara lebih optimal. Dalam Siklus II, guru lebih fokus pada pemetaan karakter anak sejak awal untuk menyesuaikan peran yang diberikan, sehingga setiap anak merasa lebih percaya diri dan tertarik dalam menjalankan perannya. Selain itu, kegiatan pembuka dirancang agar lebih komunikatif, misalnya dengan menggunakan lagu tematik atau cerita singkat yang berkaitan dengan peran yang akan dimainkan, guna menciptakan suasana yang menyenangkan dan memicu antusiasme anak. Guru juga melakukan pengelompokan anak secara lebih strategis agar interaksi antara individu menjadi lebih seimbang, serta memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan untuk berbicara, bertanya, dan memberikan tanggapan. Penilaian dilakukan secara lebih menyeluruh dengan memperhatikan aspek verbal anak selama bermain peran, serta respons sosial terhadap teman sebayanya.

Dengan berbagai penyesuaian tersebut, pelaksanaan Siklus II diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk lebih aktif berbicara dan berinteraksi dalam kegiatan bermain peran, sehingga target peningkatan keterampilan komunikasi dapat tercapai secara maksimal. Selama ketiga kali pelaksanaan, peneliti terus melakukan observasi dengan menggunakan indikator yang sama seperti pada Siklus I, untuk melihat perkembangan keterampilan komunikasi anak secara objektif. Hasil observasi Siklus II akan disajikan pada bagian selanjutnya sebagai bentuk evaluasi dari perbaikan yang telah dilakukan.

Tabel 5. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus II

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	37	62%
BG	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	37	62%
KO	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
DT	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AO	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	35	58%
RK	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	55%
FZ	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	38	63%

DF	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
AL	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	34	56%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
SL	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
GR	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
ZO	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JN	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
RY	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
RS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RV	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AN	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
ZN	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	34	57%
AM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
GA	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	34	57%
FR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NV	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
MY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar																	67%
Target Keberhasilan																	45,45%

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi pada pelaksanaan Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar anak hanya mencapai 67%. Sementara itu, persentase keberhasilan dalam penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun hanya sebesar 45,45%. Angka ini masih jauh dari target minimal yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pada Siklus II belum berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada tahap analisis dan refleksi, ditemukan bahwa ketidaktercapaian tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya konsistensi dalam pelaksanaan strategi perbaikan yang telah dirancang sebelumnya. Meskipun media pendukung dan kostum telah disediakan, penggunaannya belum optimal karena waktu persiapan yang terbatas. Guru juga belum sepenuhnya aktif dalam memfasilitasi dan membimbing anak selama proses bermain peran berlangsung. Beberapa anak masih tampak bingung atau pasif dalam menjalankan perannya karena kurangnya pengarahan dan stimulus verbal dari guru.

Selain itu, suasana kelas yang kurang kondusif juga memengaruhi fokus dan partisipasi anak dalam kegiatan. Interaksi verbal antar anak belum terbangun secara merata, di mana sebagian anak masih cenderung bermain sendiri atau hanya mengamati teman, tanpa terlibat langsung dalam komunikasi dua arah.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan penyusunan strategi lanjutan yang lebih terarah dan sistematis pada Siklus III, dengan penekanan pada pendampingan aktif guru, membangun waktu kerjasama peneliti dengan guru sebagai fasilitator yang baik, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pendekatan yang dapat membangun rasa percaya diri dan minat anak untuk terlibat dalam komunikasi secara verbal dalam kegiatan bermain peran.

Siklus III

Sebagai tindak lanjut dari Siklus II, peneliti merancang perbaikan untuk Siklus III dengan memperkuat beberapa aspek penting yang sebelumnya belum berjalan dengan optimal. Strategi perbaikan difokuskan pada peningkatan keterlibatan guru sebagai fasilitator sekaligus mitra bermain yang aktif memberikan stimulus verbal kepada anak. Guru dilatih untuk menggunakan berbagai teknik bertanya terbuka, memberikan contoh percakapan sederhana, serta merespons ucapan anak dengan kalimat penguat untuk mendorong anak berbicara dengan lebih percaya diri. Guru juga diminta untuk menyesuaikan tema peran yang dekat dengan pengalaman nyata anak, sehingga anak lebih mudah memahami konteks bermain dan lebih terdorong untuk berinteraksi secara verbal dengan teman sebaya.

Pelaksanaan kegiatan disusun dengan lebih terstruktur, termasuk waktu persiapan yang cukup, briefing guru sebelum kegiatan dimulai, serta pembagian peran yang jelas antar anak agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi. Diharapkan, dengan perbaikan yang lebih menyeluruh pada Siklus III ini, keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun dapat meningkat secara signifikan sesuai dengan target yang ditetapkan.

Kegiatan pada Siklus III dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, dengan alur kegiatan yang tidak jauh berbeda dengan Siklus II. Namun, terdapat penekanan yang lebih kuat terhadap keaktifan verbal anak selama bermain peran, serta peningkatan kualitas pendampingan guru. Guru dilibatkan secara lebih intensif dalam setiap tahapan, mulai dari merancang skenario sederhana, membimbing anak dalam menyusun dialog, hingga memberikan contoh konkret komunikasi dua arah.

Selain itu, penggunaan media dan setting permainan diperbarui agar lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak. Bermain peran lebih dilengkapi dengan atribut yang sesuai dengan yang diperankan anak-anak. Anak-anak didorong untuk menggunakan kosakata yang relevan dengan tema melalui berbagai pancingan verbal dari guru. Setiap sesi juga diawali dengan diskusi singkat untuk membangun skemata dan ditutup dengan refleksi bersama. Dengan pendekatan yang lebih menyeluruh ini, diharapkan anak-anak dapat lebih terdorong untuk berani berbicara, mengekspresikan pendapat, dan menjalin komunikasi yang lebih bermakna dengan teman sebaya maupun guru.

Tabel 6. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus III

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
BG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
KO	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	48	80%
DT	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
AO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
FZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
DF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
NM	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	53	88%
LA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
SL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
GR	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
ZO	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RY	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
RS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RV	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
ZN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
GA	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
FR	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
NV	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
MY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar																	78%
Target Keberhasilan																	100%

Berdasarkan hasil observasi keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun pada Siklus III, rata-rata ketuntasan belajar anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I, ketuntasan berada di angka 59%, kemudian meningkat menjadi 67% pada Siklus II, dan mencapai 78% pada Siklus III. Capaian pada Siklus III tersebut telah melampaui batas minimal keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, proses penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus III, karena indikator keberhasilan telah tercapai. Berikut ini disajikan diagram persentase peningkatan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen sebagai hasil keseluruhan dari tiga siklus pelaksanaan.

Gambar 2. Diagram Hasil Ketuntasan Dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun Pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, Siklus III

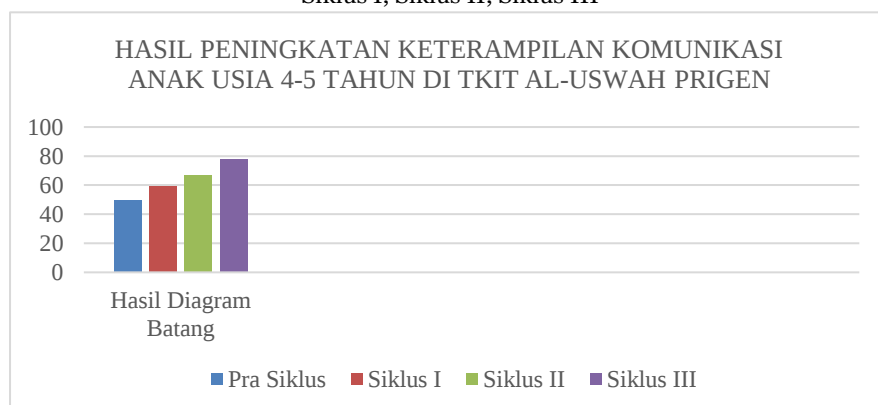


Diagram di atas menunjukkan hasil peningkatan keterampilan komunikasi anak dari pra siklus hingga Siklus III. Pada tahap pra siklus, keterampilan komunikasi anak berada pada persentase 50%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat, menanggapi lawan bicara, atau menggunakan kalimat lengkap saat berbicara. Setelah dilakukan intervensi melalui kegiatan bermain peran pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 59%, kemudian naik lagi menjadi 67% pada Siklus II. Peningkatan yang signifikan terjadi pada Siklus III, di mana keterampilan komunikasi anak mencapai 78%, yang telah memenuhi batas minimal indikator keberhasilan.

Berdasarkan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri secara verbal melalui peran yang mereka mainkan, baik sebagai tokoh dalam kehidupan sehari-hari seperti pedagang, orang tua, pembeli maupun peran imajinatif lainnya. Dalam proses bermain peran, anak-anak didorong untuk berbicara, mendengarkan, menanggapi, serta menyusun kalimat-kalimat sederhana yang berkaitan dengan alur cerita atau situasi yang dimainkan.

Secara tidak langsung, bermain peran juga mengajarkan anak keterampilan sosial dan empati, karena mereka harus memahami sudut pandang tokoh yang diperankan serta berinteraksi dengan teman secara bergiliran dan penuh makna. Anak belajar menyesuaikan ekspresi, nada suara, dan pilihan kata sesuai konteks. Selain itu, bermain peran melatih keberanian anak dalam berbicara di depan orang lain, meningkatkan kemampuan menyampaikan ide secara runtut, dan memperkaya kosakata melalui interaksi yang terjadi selama bermain.

Bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Kegiatan ini tidak hanya melatih aspek bahasa dan komunikasi, tetapi juga mengembangkan imajinasi, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis. Anak terlibat aktif, belajar dengan cara yang menyenangkan, dan merasa aman untuk bereksresi karena prosesnya berbasis pada permainan yang mereka sukai. Oleh karena itu, penerapan kegiatan bermain peran secara berkesinambungan sangat disarankan sebagai strategi pembelajaran untuk mendukung perkembangan komunikasi anak di masa golden age mereka.

Simpulan

Penerapan metode bermain peran di TKIT Al-Uswah Prigen dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi. Kegiatan bermain peran dirancang sesuai dengan tema pembelajaran dan melibatkan anak-anak dalam berbagai peran sosial yang mereka kenal, seperti pedagang, guru, atau anggota keluarga. Dalam proses ini, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pendamping yang mendorong anak untuk mengekspresikan diri, berinteraksi, dan berkomunikasi secara aktif. Anak-anak terlibat langsung dalam dialog, percakapan, dan simulasi situasi nyata yang merangsang kemampuan mereka dalam berbahasa. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar menyampaikan ide, menjawab pertanyaan, serta memahami dan merespons lawan bicara.

Hasil dari penerapan bermain peran ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen. Berdasarkan data observasi, pada tahap pra siklus, keterampilan komunikasi anak berada di angka 50%. Setelah intervensi melalui kegiatan bermain peran, terjadi peningkatan bertahap: pada Siklus I menjadi 59%, Siklus II meningkat menjadi 67%, dan pada Siklus III mencapai 78%, yang merupakan target keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan dampak positif terhadap perkembangan komunikasi anak, terutama dalam aspek keberanian berbicara, kelancaran dalam menyampaikan ide, serta kemampuan menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain peran secara konsisten, kreatif, dan terarah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia dini di TKIT Al-Uswah Prigen.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan (FPIP), serta program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang diberikan, kepada keluarga tercinta atas dukungan dan keahliannya, kepada pihak TKIT Al Uswah Prigen yang telah memberikan izin dan kerjasama, serta kepada orang tua, serta teman-teman yang selalu memberikan semangat. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.

References

1. D. N. Inten, "151026-ID-pengembangan-keterampilan-berkomunikasi," vol. I, pp. 109–120, 2017.
2. Aisyah, "Bermain Peran Berpengaruh Terhadap Kemampuan Bicara Anak Usia Dini," *J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 3, pp. 38–41, 2017.
3. T. Lestari, Y. Yasbiati, and B. N. Mustika, "Penggunaan Metode Show and Tell untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini," *J. Paud Agapedia*, vol. 1, no. 1, pp. 129–136, 2017, doi: 10.17509/jpa.v1i1.7169.
4. K. Venugopal and A. Varun, "Impact of Thematic Approach on Communication skills in Preschool," *Imp. J. Interdiscip. Res.*, vol. 2, no. 10, pp. 2454–1362, 2016, [Online]. Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED581398.pdf>
5. Srinita Br Sembiring Milala and Malida Putri, "Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia," *ABDISOSHUM J. Pengabd. Masy. Bid. Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 292–298, 2022, doi: 10.55123/abdisoshum.v1i2.580.

6. L. Sari and P. Aulia, "The Influence Of Picture Storying Methods In Improving Early Children ' S Communication Ability, Pengaruh Metode Bercerita Dengan Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini," vol. 2, no. 2, pp. 127–140, 2021, [Online]. Available: <http://genius.iain-jember.ac.id>
7. S. Nurwita and R. F. Imran, "Perkembangan Sosial Emosional Dan Perkembangan Bahasa Aud Pasca Masa Pandemi," J. Pendidik. Anak, vol. 7, no. 2, pp. 74–83, 2021, doi: 10.23960/jpa.v7n2.23071.
8. N. Khairani, R. Siregar, and J. Nopriani Lubis, "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 5, pp. 5942–5952, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5383.
9. H. Rafidhah, "Mengembangkan Komunikasi yang Efektif Pada Anak Usia Dini," J. Pendidik., vol. 3, no. 1, pp. 45–58, 2017.
10. Misnawati Misnawati, "Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Melalui Model Pembelajaran AKIK untuk Guru PAUD di Kabupaten Katingan," Aspir. Publ. Has. Pengabd. dan Kegiat. Masy., vol. 2, no. 2, pp. 93–101, 2024, doi: 10.61132/aspirasi.v2i2.740.
11. M. Sit, M. Sitorus, T. Triowati, and J. Sitorus, "Optimizing Early Childhood Communication Skills Through Question Board Media," Albanna J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2024, doi: 10.24260/albanna.v4i1.1988.
12. N. Amin, "Analisis Kesulitan Berkomunikasi Melalui Metode Bercerita Audio Visual pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri I Punung," pp. 56–61, 2021, [Online]. Available: [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/653/%0Ahttps://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/653/7/NASIQUN AMIN_BAB_123_PGSD2021.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/653/%0Ahttps://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/653/7/NASIQUN%0AAMIN_BAB_123_PGSD2021.pdf)
13. E. Budiarti, "Bagaimana 'melalui' permainan peran membentuk karakter anak usia dini untuk mempelajari keterampilan berbahasa?," J. Penelit. Tindakan Kelas, vol. 1, no. 3, pp. 162–166, 2024, doi: 10.61650/jptk.v1i3.311.
14. Wijaya Erik and Nuraini Farah, "Pentingnya Interaksi Sosial dalam Pendidikan Anak Usia Dini," Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 1, no. 1, p. 78, 2023.
15. D. Anis Rahmawati, A. Prasetyo, and R. Wahyu Pusari, "Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini," J. Penelit. dalam biadang Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 8, no. 1, pp. 118–127, 2019.
16. D. Nurkholifah and N. A. Wiyani, "Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Membaca Nyaring," Preschool, vol. 1, no. 2, pp. 60–76, 2020, doi: 10.18860/preschool.v1i2.9074.
17. D. N. Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran," Mediat. J. Komun., vol. 10, no. 1, pp. 109–120, 2017, doi: 10.29313/mediator.v10i1.2712.
18. C. Dewiyani et al., "IMPROVING CHILDREN ' S LANGUAGE SKILLS THROUGH ROLE PLAYING," vol. 3, no. 1, pp. 19–29, 2024, doi: 10.53947/tspj.v3i1.760.
19. P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones., vol. 1, no. 4, p. 19, 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
20. A. Syukur and M. M. Tefanai, "Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar pada PAUD Kelompok B," J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini, vol. 4, no. 2, p. 153, 2017, doi: 10.21107/jpgpaud.v4i2.3577.