

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA SISWA TK MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Julianti¹, Asep Saepurokhman², Nurul Alif Hanif³, Ani Hernawati⁴,
Risa Marini Yonita⁵

^{1,2,3,4,5} Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sebelas April

Alamat e-mail: ¹ juliantijuli319@gmail.com, Alamat e-mail:

²saepurokhmanasep_fkip@unsap.ac.id, Alamat e-mail:

³hanifahnurulalif@gmail.com, Alamat e-mail: ⁴hernawatianiO@gmail.com, Alamat e-mail: ⁵nauranaufakembar23@gmail.com

ABSTRACT

Speaking ability is an essential skill that must be developed in early childhood because it influences social interaction and learning achievement. Initial observations at TK BPP Rendakasih, Cisitu District, showed that some students were still passive and lacked confidence in speaking, indicating the need for a learning strategy that could increase participation and verbal skills. This study aims to analyze the effect of role-playing methods on students' speaking ability and to improve teacher and student activity during learning. The research employed Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart spiral design, consisting of four phases: planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects were students of Group B at TK BPP Rendakasih, conducted over three cycles with one meeting per cycle. Data were collected through observation of teacher activity, student participation, and speaking ability tests, then analyzed descriptively both qualitatively and quantitatively to observe trends of improvement across cycles. The results showed significant improvements in all three aspects: teacher activity increased from 62% to 100%, student activity increased from 53% to 87%, and students' speaking ability improved from 52% to 88%, indicating that the role-playing method effectively encourages engagement, confidence, and verbal skills. In conclusion, the role-playing method is proven to enhance early childhood speaking skills comprehensively and improve learning quality. It is recommended that teachers continue implementing role-playing strategies with varied media and ongoing evaluation, while adjusting roles and activities according to students' characteristics for optimal results.

Keywords: *role-playing, speaking ability, early childhood, classroom action, learning*

ABSTRAK

Kemampuan berbicara merupakan keterampilan penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini karena memengaruhi interaksi sosial dan prestasi belajar. Observasi awal di TK BPP Rendakasih Kecamatan Cisitu menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif dan kurang percaya diri dalam berbicara, sehingga

diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan keterampilan verbal mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara siswa serta meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat fase: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK BPP Rendakasih, dilaksanakan selama tiga siklus dengan satu pertemuan setiap siklus. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, partisipasi siswa, dan tes kemampuan berbicara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat tren peningkatan dari siklus ke siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada ketiga aspek, yaitu aktivitas guru meningkat dari 62% menjadi 100%, aktivitas siswa meningkat dari 53% menjadi 87%, dan kemampuan berbicara siswa meningkat dari 52% menjadi 88%, yang menandakan bahwa metode bermain peran efektif mendorong keaktifan, kepercayaan diri, dan keterampilan verbal siswa. Kesimpulannya, metode bermain peran terbukti meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini secara menyeluruh dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Rekomendasi diberikan agar guru terus menerapkan strategi bermain peran dengan variasi media dan evaluasi berkelanjutan serta menyesuaikan peran dan aktivitas sesuai karakteristik siswa untuk hasil yang lebih optimal.

Kata kunci: bermain peran, kemampuan berbicara, anak usia dini, tindakan kelas

A. Pendahuluan

Kemampuan berbicara merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Anak yang mampu berbicara dengan baik cenderung memiliki keterampilan komunikasi yang lancar, ekspresi diri yang jelas, dan kepercayaan diri lebih tinggi di lingkungan sosial. Observasi di Taman Kanak-kanak menunjukkan bahwa banyak anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide dan perasaan secara verbal. Keterbatasan kemampuan ini dapat memengaruhi interaksi dengan teman

sebaya maupun guru. Metode pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor utama dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Bermain peran muncul sebagai pendekatan yang menarik karena memungkinkan anak mengekspresikan diri melalui simulasi situasi nyata. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak secara signifikan (Amelia & Ramadhani, 2016).

Berbagai studi mengindikasikan bahwa penerapan bermain peran dapat membantu anak mengembangkan kosa kata, struktur kalimat, dan ekspresi verbal. Sukenti dan Trisnawati (2015) menemukan bahwa metode bermain peran makro mendorong anak untuk aktif berkomunikasi dalam kelompok, sehingga kemampuan berbicara mengalami peningkatan. (Purnajati et al., 2013) menambahkan bahwa teknik bermain peran yang terstruktur dapat memberikan stimulasi bahasa yang lebih terarah. Aktivitas ini juga membuat anak lebih percaya diri karena berlatih berbicara di depan teman-teman sekelas. Anak-anak cenderung lebih antusias mengikuti kegiatan yang melibatkan interaksi kreatif dan imajinatif. (Hodijah et al., 2016) menegaskan bahwa keterampilan berbicara anak berkembang optimal ketika mereka merasa nyaman dan termotivasi. Penelitian-penelitian ini menunjukkan efektivitas bermain peran sebagai strategi pembelajaran bahasa anak usia dini.

Walaupun banyak penelitian menunjukkan hasil positif, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami hambatan dalam

berbicara setelah mengikuti kegiatan bermain peran. (Rohliana, 2019) melaporkan bahwa faktor individu, seperti tingkat keberanian dan kemampuan konsentrasi, memengaruhi hasil pembelajaran. (Lisharti et al., 2020) menambahkan bahwa variasi metode bermain peran, seperti mikro atau berbantuan media, perlu disesuaikan dengan karakteristik anak. (Prideni et al., 2014) menekankan pentingnya media pendukung agar interaksi verbal lebih maksimal. Hambatan ini menjadi peluang untuk mengeksplorasi model pembelajaran yang lebih adaptif. Penelitian terkini mulai menekankan pengembangan metode bermain peran yang lebih personal dan terfokus pada kebutuhan anak. Gap ini menunjukkan perlunya studi yang mengintegrasikan metode bermain peran dengan pendekatan individual untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak secara optimal.

Keterampilan berbicara anak TK memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi komunikasi jangka panjang. Anak yang terbiasa mengekspresikan diri sejak dini akan lebih mudah memahami instruksi, mengikuti pembelajaran, dan menjalin hubungan sosial. (Siska, 2011)

menunjukkan bahwa interaksi berbasis permainan mempercepat penguasaan kosakata dan tata bahasa. (Kartini, 2013) menambahkan bahwa bermain peran meningkatkan kemampuan mendengar dan merespons secara spontan. Kemampuan berbicara yang berkembang sejak dulu juga berdampak pada kesiapan anak menghadapi pendidikan berikutnya. (Rohliana, 2019) menemukan bahwa anak yang aktif berbicara dalam kegiatan bermain peran menunjukkan motivasi belajar lebih tinggi. Temuan ini memperkuat pentingnya strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada praktik verbal dalam konteks menyenangkan.

Sejumlah penelitian terbaru menyoroti pengembangan metode bermain peran berbasis media dan skenario kreatif. (Aminah & Qorry'Aina, 2023) melaporkan bahwa anak lebih termotivasi berbicara ketika metode disertai alat peraga atau kartu gambar. Fajriani dan Kurnia (2020) menambahkan bahwa kegiatan yang bervariasi membuat anak tidak bosan dan lebih aktif mengemukakan ide. Prawoko, (Prawoko et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran yang berulang

meningkatkan kefasihan berbicara anak. Aktivitas semacam ini membantu anak memahami konsep percakapan, menyusun kalimat, dan mengatur intonasi. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa kreativitas guru dalam mengelola bermain peran menjadi faktor kunci keberhasilan. (Lisharti et al., 2020) menekankan pentingnya menyesuaikan metode dengan kelompok usia dan kemampuan anak. Temuan ini membuka peluang untuk penelitian yang lebih sistematis mengenai variasi metode bermain peran.

Walaupun banyak hasil penelitian menunjukkan efektivitas bermain peran, implementasinya di lapangan masih menemui tantangan. (Amelia & Ramadhani, 2016) menyebutkan keterbatasan waktu, sumber daya, dan pemahaman guru sebagai faktor yang memengaruhi keberhasilan kegiatan. (Purnajati et al., 2013) menemukan bahwa anak yang kurang percaya diri cenderung lebih pasif dalam bermain peran. Penelitian lain menyarankan perlunya pembimbingan khusus agar semua anak dapat berpartisipasi aktif (Hodijah et al., 2016). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan

antara teori dan praktik dalam penerapan metode. Gap tersebut menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian yang fokus pada strategi intervensi efektif. Studi yang menitikberatkan pada peningkatan kemampuan berbicara secara menyeluruh masih sangat diperlukan. Dengan pendekatan yang tepat, semua anak diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berbicara secara optimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak TK melalui metode bermain peran. (Lisharti et al., 2020) menegaskan pentingnya variasi metode agar sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini ingin mengetahui seberapa besar metode bermain peran mampu mempengaruhi keterampilan verbal, kefasihan, dan keberanian anak dalam mengekspresikan diri. (Rohliana, 2019) menyatakan bahwa peran guru sangat penting dalam membimbing proses bermain peran. Penelitian ini juga ingin mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode. Hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi guru TK untuk mengoptimalkan

pembelajaran bahasa anak usia dini. Penelitian ini juga menutup gap penelitian sebelumnya yang kurang menekankan personalisasi metode bermain peran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak TK. Prawoko, (Maulita & Karmila, 2018) menyebutkan bahwa penggunaan metode bermain peran secara sistematis dapat meningkatkan kefasihan berbicara anak. Penelitian ini ingin menilai efektivitas metode bermain peran dalam konteks kelas nyata. Selain itu, penelitian juga mengkaji pengaruh media dan skenario kreatif sebagai pendukung metode. (Aminah & Qorry'Aina, 2023) menegaskan bahwa metode yang menyenangkan meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengimplementasikan bermain peran secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kemampuan berbicara anak dapat meningkat secara signifikan dan berkelanjutan.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan pendidikan anak usia

dini. (Amelia & Ramadhani, 2016) menunjukkan bahwa intervensi berbasis bermain peran berdampak positif pada kemampuan berbicara anak. Studi ini juga menekankan pentingnya menyesuaikan metode dengan karakteristik dan kebutuhan anak. (Kartini, 2013) menambahkan bahwa kreativitas guru menjadi faktor penting keberhasilan metode. Dengan implementasi yang tepat, anak tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga belajar berinteraksi sosial dan mengekspresikan diri. Temuan ini diharapkan menjadi dasar pengembangan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga menutup kesenjangan yang ada antara teori, praktik, dan kebutuhan anak di kelas TK. Hasilnya dapat menjadi panduan bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kemampuan berbicara anak secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena memungkinkan perbaikan langsung pada proses pembelajaran di kelas sehingga keterampilan berbicara siswa meningkat secara nyata. PTK bersifat reflektif,

kolaboratif, dan kontekstual, sehingga peneliti dan guru mitra dapat mengidentifikasi masalah pembelajaran secara langsung dan melakukan intervensi berdasarkan data yang diperoleh (Burns, 2017). Pendekatan ini menekankan siklus tindakan yang berulang sehingga hasil perbaikan dapat diamati secara sistematis dan nyata. Pendekatan ini sangat sesuai untuk anak usia dini karena mendorong partisipasi aktif siswa dan penyesuaian strategi pembelajaran sesuai karakteristik masing-masing anak (Hasan, 2017). PTK memberikan manfaat praktis bagi guru sekaligus bukti empiris mengenai efektivitas strategi yang diterapkan. Setiap tahap penelitian dirancang agar tindakan yang diterapkan relevan dan terukur. Dengan demikian, PTK menjadi metode yang ideal untuk pengembangan keterampilan verbal anak secara efektif. Penelitian ini fokus pada peningkatan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran yang interaktif dan menyenangkan.

Desain penelitian mengacu pada model spiral (Kemmis & McTaggart, 2014), yang meliputi empat fase.

1. Perencanaan (*Planning*) meliputi penyusunan rencana tindakan

- yang mencakup metode bermain peran, media pendukung, dan indikator keberhasilan; rencana ini disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru mitra sehingga setiap langkah memiliki arah yang jelas (Saguna, 2017).
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) yaitu menerapkan kegiatan pembelajaran sesuai rencana yang telah disepakati dengan menekankan keterlibatan aktif siswa.
3. Pengamatan (*Observing*) dilakukan dengan mencatat dan mendokumentasikan proses pembelajaran, keterampilan verbal siswa, serta hambatan yang muncul selama pelaksanaan.
4. Refleksi (*Reflection*) mencakup evaluasi keberhasilan dan kelemahan tindakan sebagai dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.
- Model spiral ini memastikan setiap evaluasi menjadi pijakan tindakan yang lebih tepat pada siklus berikutnya. Siklus yang berulang memungkinkan strategi pembelajaran terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini (Kemmis & McTaggart, 2014).
- Penelitian dilakukan di TK BPP Rendakasih, Kecamatan Cisitu, dengan subjek siswa kelompok belajar yang memiliki variasi kemampuan berbicara. Pemilihan lokasi didasarkan pada kondisi nyata di kelas yang menunjukkan perlunya peningkatan keterampilan verbal siswa (Hasan, 2017). Peneliti bekerja sama dengan guru mitra untuk menyusun strategi pembelajaran yang relevan dan dapat langsung diterapkan. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama satu semester dengan dua siklus tindakan agar perubahan keterampilan berbicara siswa dapat teramatid dengan jelas. Kolaborasi intensif antara peneliti dan guru mitra memperkuat efektivitas metode bermain peran. Setiap subjek dipantau secara individual untuk menyesuaikan intervensi dengan karakteristik anak. Analisis situasi awal membantu menentukan fokus tindakan yang tepat. Pemilihan setting yang kontekstual memastikan hasil penelitian mencerminkan kondisi nyata pembelajaran di kelas (Arikunto, 2017).
- Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai keterampilan berbicara

siswa. Observasi menggunakan lembar terstruktur yang mencatat partisipasi, keberanian berbicara, dan respons verbal siswa selama pembelajaran (Hasan, 2017). Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan rekaman video mendukung analisis observasi. Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan pola keterampilan berbicara siswa. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase keterampilan berdasarkan frekuensi perilaku yang diamati (Sudjana, 2015). Hasil analisis digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Pengolahan data bertujuan mengubah data mentah menjadi informasi yang lebih jelas agar tindakan pembelajaran dapat disempurnakan. Analisis ini membantu peneliti dan guru mitra mengambil keputusan strategis untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara berkelanjutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK BPP Rendakasih, Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang selama tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Fokus penelitian

adalah penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta tes kemampuan berbicara siswa. Analisis dilakukan untuk menilai efektivitas tindakan pada setiap siklus. Penjelasan hasil penelitian disajikan melalui tabel untuk mempermudah pemahaman perkembangan setiap aspek. Interpretasi naratif diberikan untuk menekankan tren peningkatan dari Siklus I hingga III. Setiap tabel dianalisis untuk menunjukkan bagaimana intervensi memengaruhi guru, siswa, dan hasil belajar. Data ini menunjukkan bahwa intervensi secara bertahap berdampak positif pada proses dan hasil pembelajaran.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Kinerja Guru

| No | Pertemuan ke | Skor | Persentase |
|----|--------------|------|------------|
| 1 | Siklus I | 28 | 62% |
| 2 | Siklus II | 33 | 84% |
| 3 | Siklus III | 38 | 100% |

Pada Siklus I, skor kinerja guru mencapai 28 atau 62% dengan kriteria cukup. Hasil ini menunjukkan guru menghadapi kendala dalam pengelolaan kelas dan penerapan metode bermain peran. Beberapa siswa masih pasif karena strategi pembelajaran belum optimal (Saguna,

2017). Guru perlu evaluasi penggunaan media dan interaksi dengan siswa. Observasi menunjukkan perlunya bimbingan lebih intensif agar keterlibatan siswa meningkat. Guru dan peneliti merencanakan perbaikan strategi pada siklus berikutnya. Peningkatan ini menjadi dasar perencanaan tindakan selanjutnya. Aktivitas guru yang cukup pada siklus ini menunjukkan titik awal intervensi yang jelas.

Pada Siklus II, skor kinerja guru meningkat menjadi 33 atau 84% dengan kategori baik. Peningkatan terjadi karena guru mulai menyesuaikan strategi pembelajaran dan menggunakan media secara lebih efektif. Guru memperhatikan partisipasi siswa secara lebih seksama. Evaluasi dari siklus sebelumnya menjadi dasar tindakan yang lebih terarah. Beberapa hambatan diidentifikasi dan diperbaiki sehingga interaksi guru-siswa berjalan lebih lancar. Pengamatan menunjukkan guru lebih mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang menyenangkan. Hasil ini menegaskan adanya perbaikan nyata dalam proses pembelajaran. Kinerja guru pada

siklus ini menjadi indikator awal keberhasilan intervensi.

Pada Siklus III, skor kinerja guru mencapai 38 atau 100% dengan kategori sangat baik. Guru telah mampu mengelola pembelajaran secara optimal dan memaksimalkan metode bermain peran. Semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Perbaikan strategi yang diterapkan secara bertahap membawa hasil yang maksimal. Observasi menunjukkan interaksi guru-siswa berjalan lancar dan efektif. Kinerja guru ini menjadi faktor penting keberhasilan pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa intervensi PTK berhasil meningkatkan profesionalisme guru. Peningkatan kinerja guru seiring waktu menunjukkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan secara konsisten.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Siswa

| No | Pertemuan ke | Persentase |
|----|--------------|------------|
| 1 | Siklus I | 53% |
| 2 | Siklus II | 66% |
| 3 | Siklus III | 87% |

Pada Siklus I, persentase siswa yang aktif dan sangat aktif mencapai 53%. Sebagian siswa masih pasif dan membutuhkan dorongan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Beberapa siswa ragu berbicara

karena kurang percaya diri (Hasan, 2017). Guru dan peneliti merencanakan strategi perbaikan untuk siklus berikutnya. Aktivitas siswa yang terbatas ini menjadi indikasi perlunya media pembelajaran yang lebih menarik. Observasi juga menunjukkan keterlibatan siswa berbeda-beda pada setiap kegiatan. Penilaian ini menjadi dasar intervensi untuk meningkatkan partisipasi. Hasil awal ini menunjukkan tantangan yang perlu diatasi untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pada Siklus II, persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 66%. Peningkatan terjadi karena guru menerapkan strategi yang lebih menarik dan menekankan metode bermain peran yang interaktif. Siswa mulai lebih percaya diri berbicara di depan teman-temannya. Evaluasi dari siklus sebelumnya membantu guru menyesuaikan tindakan perbaikan. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat aktif dalam kegiatan kelas. Observasi menunjukkan perubahan perilaku verbal siswa yang lebih positif. Keaktifan siswa mulai meningkat secara nyata. Hasil ini menunjukkan strategi pembelajaran mulai efektif mendorong partisipasi.

Pada Siklus III, persentase siswa aktif dan sangat aktif mencapai 87%. Perbaikan strategi pada siklus sebelumnya berhasil menciptakan lingkungan belajar partisipatif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama bermain peran. Intervensi bertahap berhasil meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Semua siswa mampu mengikuti aktivitas dengan lebih fokus dan aktif. Observasi menunjukkan keterlibatan siswa lebih merata pada setiap kegiatan. Keaktifan siswa yang tinggi berdampak langsung pada peningkatan kemampuan berbicara. Hasil ini menegaskan keberhasilan strategi bermain peran dalam meningkatkan partisipasi dan keterampilan verbal.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kemampuan Berbicara Siswa

| No | Pertemuan ke | Percentase |
|----|--------------|------------|
| 1 | Siklus I | 52% |
| 2 | Siklus II | 68% |
| 3 | Siklus III | 88% |

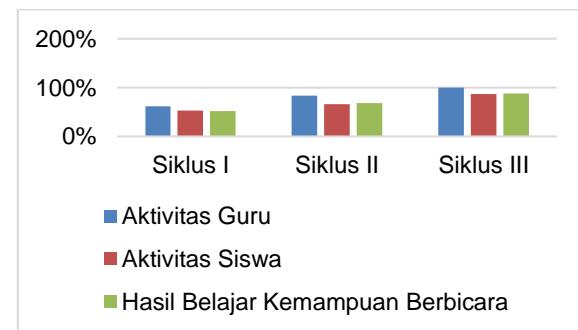
Pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 52%. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Penyebabnya terkait keterbatasan kosakata dan keberanian berbicara di depan teman

(Sudjana, 2015). Guru perlu menerapkan strategi perbaikan agar kemampuan verbal siswa meningkat. Observasi menunjukkan sebagian siswa masih membutuhkan bimbingan langsung. Data awal ini menjadi dasar tindakan pada siklus berikutnya. Ketuntasan belajar yang rendah menjadi indikator fokus perbaikan. Hasil ini menunjukkan perlunya intervensi yang terencana.

Pada Siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 68%. Peningkatan ini terjadi karena guru memperbaiki strategi pembelajaran dan menggunakan media lebih menarik. Siswa mulai berani menyampaikan pendapat dan dialog sesuai peran yang dimainkan. Evaluasi dari siklus sebelumnya menjadi dasar tindakan perbaikan. Observasi menunjukkan kemampuan verbal siswa mulai berkembang. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai lebih percaya diri. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh positif metode bermain peran. Perbaikan ini menandai keberhasilan intervensi tahap awal.

Pada Siklus III, persentase ketuntasan mencapai 88%. Intervensi bertahap melalui PTK berhasil meningkatkan kemampuan berbicara

siswa secara signifikan. Keaktifan siswa dan kepercayaan diri yang meningkat memperkuat efektivitas strategi pembelajaran. Semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus. Observasi menunjukkan peningkatan keterampilan verbal pada hampir seluruh siswa. Penerapan metode bermain peran terbukti efektif mendorong partisipasi aktif. Hasil ini menegaskan keberhasilan strategi pembelajaran yang sistematis. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi PTK dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak secara optimal.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Guru, Siswa, dan Hasil Belajar

Gambar 1 menampilkan perbandingan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar kemampuan berbicara siswa dari Siklus I hingga III. Aktivitas guru meningkat dari 62% menjadi 100%, aktivitas siswa meningkat dari 53%

menjadi 87%, dan hasil belajar kemampuan berbicara siswa meningkat dari 52% menjadi 88%. Diagram ini memperlihatkan tren peningkatan yang konsisten pada ketiga aspek. Setiap siklus menunjukkan perbaikan yang lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Hal ini menandakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan melalui metode bermain peran efektif dan tepat sasaran. Intervensi berbasis PTK berhasil meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar siswa. Diagram ini juga memperkuat temuan tabel sebelumnya dengan visualisasi yang jelas. Kenaikan pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan optimal dan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa secara signifikan. Aktivitas guru yang meningkat dari siklus I hingga III menunjukkan pentingnya pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran yang terstruktur. Berbeda dengan penelitian (Raudah & Utami, 2024), yang hanya

menekankan satu siklus pembelajaran, penelitian ini menggunakan tiga siklus sehingga perkembangan kemampuan siswa terlihat lebih jelas. Kolaborasi intensif antara peneliti dan guru mitra memungkinkan intervensi lebih adaptif sesuai kebutuhan siswa. Hasil ini memperlihatkan guru menjadi lebih proaktif dalam menerapkan strategi bermain peran. Kebaruan penelitian terletak pada evaluasi berulang di setiap siklus untuk menyesuaikan strategi. Peningkatan kinerja guru menjadi indikator awal keberhasilan intervensi.

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga III. Pada siklus awal, sebagian siswa masih pasif dan kurang percaya diri berbicara, sedangkan pada siklus terakhir hampir seluruh siswa terlibat aktif. Penelitian ini menambahkan temuan (Maulita & Karmila, 2018) terkait efektivitas metode bermain peran mikro dengan menekankan penyesuaian strategi untuk tiap kelompok siswa. (Farida et al., 2022) juga menunjukkan peningkatan keterampilan verbal, tetapi penelitian ini mengintegrasikan evaluasi berulang untuk memantau kemajuan siswa secara langsung. Variasi peran

dan media pembelajaran meningkatkan motivasi dan keberanian siswa. Kebaruan penelitian terlihat pada observasi intensif untuk memodifikasi interaksi siswa secara *real time*. Partisipasi aktif siswa di setiap siklus menunjukkan keberhasilan strategi bermain peran.

Hasil belajar kemampuan berbicara siswa meningkat dari 52% pada siklus I menjadi 88% pada siklus III. Peningkatan ini menandakan intervensi yang bertahap efektif mendorong kemampuan verbal siswa. Penelitian ini menambahkan informasi dibandingkan (Vitasari et al., 2017) karena hasil belajar dinilai melalui pengamatan langsung dan tes formal. (Amalia & Arsyad, 2024) menekankan strategi makro, tetapi penelitian ini mengombinasikan strategi bermain peran mikro dan makro sehingga lebih fleksibel. Analisis berkelanjutan di setiap siklus memungkinkan guru menyesuaikan metode sesuai respons siswa. Observasi menunjukkan hampir semua siswa mengalami peningkatan kemampuan berbicara. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan verbal secara signifikan.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Media berupa kartu gambar, wayang mini, dan alat peraga sederhana digunakan untuk menstimulasi imajinasi dan ekspresi verbal siswa. (Wahyuni et al., 2013) menggunakan media gambar berseri, sedangkan (Putri & Sintesa, 2022) fokus pada kosakata, sehingga penelitian ini memperluas jenis media yang digunakan. Keunggulan penelitian ini adalah media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan keterlibatan aktif. Media ini juga mendorong kreativitas dan kemampuan berkomunikasi. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi media dengan metode bermain peran yang dievaluasi setiap siklus. Observasi menunjukkan siswa lebih percaya diri dan partisipatif dalam kegiatan belajar.

Kolaborasi peneliti dan guru mitra menjadi faktor penting keberhasilan penelitian. Perencanaan tindakan dilakukan secara kolaboratif sehingga strategi bermain peran sesuai kebutuhan siswa di lapangan. (Annajih, 2024) menekankan pentingnya interaksi antar siswa, dan

penelitian ini menambahkan dimensi kolaborasi guru dalam perencanaan. Evaluasi dilakukan setelah setiap siklus untuk memperbaiki kelemahan yang muncul, berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya menilai pada akhir kegiatan. Refleksi berkala membantu guru menyesuaikan tindakan secara *real time*. Observasi menunjukkan keterlibatan guru meningkat dan bimbingan terhadap siswa menjadi lebih optimal. Pendekatan kolaboratif ini meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran meningkatkan aspek sosial dan emosional siswa. Siswa belajar bekerja sama, mendengarkan teman, dan mengekspresikan ide secara terbuka. (Adipu, 2019) menekankan pengembangan kemampuan menyimak dan berbicara, dan penelitian ini menambahkan interaksi sosial sebagai fokus utama. (Mahmud, 2018) menekankan komunikasi lisan, sedangkan penelitian ini menekankan keterampilan sosial secara simultan dengan kemampuan berbicara. Observasi menunjukkan interaksi antar siswa lebih harmonis. Partisipasi

aktif siswa mendukung peningkatan keterampilan komunikasi secara menyeluruh. Temuan ini menunjukkan metode bermain peran efektif mengembangkan kemampuan verbal sekaligus sosial.

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode bermain peran melalui PTK memberikan hasil yang bertahap dan berkesinambungan. Aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar meningkat konsisten pada setiap siklus. (Raudah & Utami, 2024) dan (Yulianeta et al., 2024) menekankan efektivitas bermain peran, dan penelitian ini menambahkan bukti penggunaan evaluasi berulang untuk menyesuaikan intervensi. Strategi yang disesuaikan dengan karakteristik tiap siswa membuat metode ini lebih adaptif. Observasi menunjukkan keterlibatan guru dan siswa meningkat dari siklus ke siklus. Media dan variasi peran memberikan stimulasi optimal bagi siswa. Penelitian ini memperlihatkan bahwa intervensi PTK berbasis bermain peran efektif meningkatkan kemampuan berbicara secara signifikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan

bahwa penerapan metode bermain peran secara bertahap melalui penelitian tindakan kelas efektif meningkatkan kemampuan berbicara siswa TK. Aktivitas guru meningkat secara signifikan dari siklus I hingga siklus III, yang menunjukkan strategi pengelolaan kelas dan penerapan metode bermain peran semakin optimal. Aktivitas siswa juga meningkat secara konsisten, menandakan partisipasi aktif dan kepercayaan diri dalam berbicara berkembang. Hasil belajar kemampuan berbicara siswa menunjukkan peningkatan dari 52% pada siklus awal menjadi 88% pada siklus terakhir, membuktikan efektivitas intervensi secara bertahap. Penggunaan media yang variatif dan penyesuaian strategi sesuai karakteristik siswa menjadi keunggulan penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya. Selain kemampuan verbal, metode bermain peran juga mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa melalui interaksi dan kerja sama dalam kelas. Keseluruhan temuan menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis bermain peran yang dikombinasikan dengan evaluasi berulang mampu meningkatkan

kemampuan berbicara siswa secara signifikan dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipu, C. E. (2019). Meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara melalui metode bermain peran. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 160–172.
- Amalia, D. S., & Arsyad, L. (2024). Penerapan metode bermain peran makro untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 5(2), 134–147.
<https://doi.org/10.58176/eciejournal.v5i02.1419>
- Amelia, L., & Ramadhani, L. (2016). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B di TK Bohhatema Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 3(2), 19–34.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v3i2.548>
- Aminah, S., & Qorry'Aina, I. M. (2023). Perkembangan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada anak usia dini. *WALADI*, 1(2), 29–41.
<https://doi.org/10.61815/waladi.v1i2.269>
- Annajih, M. H. (2024). Analisis penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan interaksi antar siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1292–1298.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Burns, A. (2017). *Doing action research in English language*

- teaching: A guide for practitioners. Routledge.
- Farida, N., Ningsih, R. W., & Ekawati, E. (2022). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 7–19.
- Hasan, A. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan anak usia dini*. Alfabeta.
- Hodijah, S., Widodo, S., & Adjie, N. (2016). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui metode bermain peran. *Metodik Didaktik*, 10(2), 43–55. <https://doi.org/10.17509/md.v10i2.3182>
- Kartini, N. (2013). Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung. *Empowerment*, 2(2), 160–173. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v2i2p160-173.608>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Springer.
- Lisharti, L., Fahruddin, F., & Nurhasanah, N. (2020). Penerapan metode bermain peran mikro untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 77–82.
- Mahmud, T. (2018). Peningkatan kemampuan berkomunikasi lisan melalui metode bermain peran pada anak kelompok B. *Jurnal Metamorfosa*, 6(2), 193–211.
- Maulita, T., & Karmila, M. (2018). Pengaruh metode bermain peran mikro terhadap kemampuan berbicara anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v7i1.2476>
- Prawoko, I., Kristiantari, M. G. R., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak kelompok A TK Handayani I Denpasar Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 7(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/paud.v7i1.18745>
- Prideni, N. K., Sudhita, I. W. R., & Sudarma, I. K. (2014). Penerapan metode bermain peran berbantuan media kartu gambar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Purnajati, I. G., Sulastri, M., & Kusmaryatni, N. (2013). Implementasi metode mengajar dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelompok B TK Widya Kumara Sari Kubutambahan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1471>
- Putri, D. K., & Sintesa, N. (2022). Meningkatkan kemampuan kosakata berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(1), 104–111.

- Raudah, S., & Utami, A. (2024). Implementasi kegiatan bermain peran terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 98–102. <https://doi.org/10.35316/atthufula h.v4i2.3621> <https://doi.org/10.23887/paud.v1i1.1100>
- Rohliana, R. (2019). Pemanfaatan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Negeri Pembina Selong. *Edisi*, 1(1), 75–98. <https://doi.org/10.36088/edisi.v1i1.327>
- Saguna, N. (2017). *Penelitian tindakan kelas: Konsep dan aplikasi*. Graha Ilmu.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Educ*, 1(1), 31–37.
- Sudjana, N. (2015). *Metode statistik*. Tarsito.
- Vitasari, U. O., Sujana, I. W., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.23887/paud.v5i1.11244>
- Wahyuni, N. M., Koyan, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2013). Penerapan metode bermain peran berbantuan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1).