PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PASAR UJUNG BATU

Adelia Azmi Salsabila Sihombing[1], Nenny Mahyuddin[2]
[1,2] Universitas Negeri Padang
salsabilasihombing341@gmail.com, nennymahyuddin@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Speaking is a core part of how young children develop language, and it is the main way they share their ideas, thoughts, and emotions. Preliminary observations indicated that the speaking skills of 5–6-year-old children at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten, Pasar Ujung Batu, had not developed optimally, as shown by limited vocabulary, low fluency, and low confidence in speaking in front of peers. This research sought to find out how role playing influences the speaking skills of 5–6-year-olds. TThis was a quantitative study that applied a quasi-experimental design with nonequivalent pretest–posttest groups, one of which served as the control. Thirty children from two classes took part and were chosen purposively. Class B2 (n = 15) formed the experimental group and did role-playing activities themed "Aku Jadi YouTuber Cilik" (I Am a Little YouTuber), while Class B4 (n = 15) acted as the control group and received conventional learning. Speaking skills were observed using a 12-item checklist and anecdotal notes, then analyzed with an independent samples t-test after the Shapiro-Wilk normality test and Levene's homogeneity test. The mean score of the experimental class increased from 22.33 to 31.87 (42.69%), while that of the control class increased from 21.07 to 28.07 (33.23%). The posttest difference between the two classes was significant, t(28) = −2.984, p = 0.006, with a large effect size (Cohen's d = 1.09).Overall, role playing significantly influences the speaking skills of children aged 5–6, so it can be used as a fresh, context-based way to teach language in early childhood settings.

Keywords: *role-playing method, speaking skills, early childhood, early childhood education*

ABSTRAK

Berbicara merupakan dasar penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini, karena lewat berbicara anak menyampaikan ide, pikiran, dan perasaannya. Pengamatan awal memperlihatkan bahwa keterampilan bicara anak berumur 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pasar Ujung Batu belum tumbuh secara maksimal. Hal ini tampak dari sedikitnya perbendaharaan kata, bicara yang belum lancar, dan anak yang masih malu berbicara di hadapan teman-temannya. Penelitian ini bertujuan melihat dampak metode *role playing* pada keterampilan berbicara anak berumur 5–6 tahun. Pendekatan yang dipakai adalah kuantitatif dengan eksperimen semu (*quasi-experimental*) berbentuk *nonequivalent pretest–posttest control group design*. Sampel berjumlah 30 anak dari dua kelas yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas B2 (n = 15) sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh kegiatan *role playing* bertema "Aku Jadi YouTuber Cilik" dan kelas B4 (n = 15) sebagai kelompok kontrol yang memperoleh

pembelajaran konvensional. kemudian dianalisis dengan *independent samples t-test* setelah data diperiksa kenormalannya dengan uji Shapiro-Wilk dan kesamaan variansnya dengan uji Levene. Rata-rata skor kelas eksperimen meningkat dari 22,33 menjadi 31,87 (42,69%), sedangkan kelas kontrol dari 21,07 menjadi 28,07 (33,23%). Perbedaan skor posttest kedua kelas signifikan, t(28) = −2,984, p = 0,006, dengan ukuran efek besar (Cohen's *d* = 1,09). Jadi, *role playing* terbukti berpengaruh nyata pada keterampilan bicara anak berumur 5–6 tahun dan layak dijadikan cara belajar bahasa yang baru serta dekat dengan keseharian anak di lembaga PAUD.

Kata Kunci: *role playing, keterampilan berbicara, anak usia dini, PAUD*

A. Pendahuluan

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah pembinaan bagi anak sejak lahir hingga berumur enam tahun lewat pemberian rangsangan pendidikan, agar tubuh dan jiwanya tumbuh baik dan anak siap melanjutkan ke jenjang berikutnya (Kementerian Pendidikan Nasional, sebagaimana dikutip dalam Universitas Terbuka, 2023). Aturan itu dirinci lagi dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, yang menjadikan STPPA sebagai pedoman penyusunan kurikulum di satuan PAUD (Hikmah dkk., 2023).Peraturan ini menjadi dasar hukum bagi penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, termasuk di TK, dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak sebagai penerus bangsa.

Salah satu aspek perkembangan yang wajib distimulasi dalam kurikulum taman kanak-kanak adalah aspek bahasa, di samping aspek agama dan moral, motorik, kognitif, sosial-emosional, serta seni. Anak menguasai bahasa melalui perpaduan faktor biologis, kemampuan berpikir, dan lingkungan sosialnya, sehingga rangsangan bahasa di lembaga PAUD perlu dirancang lewat kegiatan yang kaya interaksi dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Sari & Nurhayati, 2023). Guru dituntut memiliki kompetensi dalam menerapkan teknik *scaffolding* bahasa serta mengintegrasikan pendekatan *emergent literacy* agar kemampuan berbahasa anak berkembang secara optimal (Sari & Nurhayati, 2023). Pada umumnya kemampuan bahasa anak dibedakan menjadi bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa ekspresif tampak ketika anak mampu menyampaikan ide, perasaan, dan pengalamannya lewat kata, kalimat, atau bentuk

komunikasi lisan lainnya (Fikri & Depalina, 2025).Anak belajar bahasa saat berinteraksi secara berarti dengan orang dewasa dan teman seusianya, sehingga lingkungan sosial sangat membantu perkembangan bahasa anak (Tomasello, 2023).

Kemampuan berbicara, sebagai salah satu bentuk bahasa ekspresif, merupakan keterampilan kompleks yang melibatkan aspek pelafalan, penguasaan kosakata, penyusunan kalimat, serta keberanian berkomunikasi, dan menjadi alat utama anak untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain (Mailani dkk., 2022). Pada kenyataannya, sebagian anak masih mengalami hambatan dalam berbicara akibat rasa malu, kurangnya kepercayaan diri, atau minimnya kesempatan berlatih berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal serupa terlihat pada anak berumur 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pasar Ujung Batu. Kata yang mereka kuasai masih sedikit, kalimat belum keluar dengan lancar, dan mereka kurang berani berbicara di depan teman. Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan cara mengajar yang masih tradisional sehingga anak jarang mendapat ruang untuk ikut aktif dalam komunikasi timbal balik yang dapat melatih kemampuan bicaranya.

Salah satu metode pembelajaran yang dipandang efektif untuk menstimulasi kemampuan berbahasa dan berbicara anak usia dini adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran (*role playing*) termasuk cara belajar yang dinilai ampuh untuk merangsang kemampuan berbahasa dan berbicara anak usia dini. Lewat metode ini anak bisa mengungkapkan diri melalui percakapan, bergaul dengan teman, dan menjiwai peran dalam suasana bermain yang menyenangkan, sehingga bahasanya berkembang secara alami tanpa merasa tertekan (Muslikhah, 2024). Bermain peran sangat berpeluang menunjang perkembangan anak. Hal ini terlihat dari perbuatan, ucapan, dan ekspresi perasaan anak saat bermain, sekaligus menjadi sarana melatih pengaturan diri, komunikasi, dan interaksi sosial (Veraksa dkk., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya sama-sama menemukan bahwa bermain peran berdampak baik pada keterampilan bicara anak. Novender (2026) menemukan bahwa penerapan metode bermain peran pada anak usia

5–6 tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Fitriyani dkk. (2019) yang mendapati bahwa *role playing* dapat memperbaiki keterampilan bicara anak berumur 5–6 tahun, serta Ayuningtyas (2013) yang membuktikan bahwa anak yang belajar lewat bermain peran lebih terampil berbahasa Indonesia secara lisan daripada anak yang diajar dengan ceramah biasa.Selain itu, Muslikhah (2024) melaporkan bahwa bermain peran terbukti nyata menambah kemampuan bicara, menyimak, perbendaharaan kata, serta keberanian anak berkomunikasi dan menyampaikan gagasan secara lisan, sebagaimana diperkuat oleh Hamzah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa metode *role playing* membantu perkembangan bahasa anak karena anak terlibat langsung dalam bermain dan berinteraksi, sehingga lebih percaya diri untuk berbicara.

Penilaian selalu menyertai penerapan bermain peran, sebab lewat penilaian guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang direncanakan telah tercapai. Penilaian dalam kegiatan *role playing* dapat dilakukan melalui observasi selama anak bermain, penilaian terhadap hasil karya, pencatatan perkembangan anak, serta penggunaan indikator yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pratiwi dkk., 2024). Pendekatan penilaian yang lebih terstruktur juga dikembangkan melalui instrumen *Play Matrix*, yang terdiri atas dua puluh dua indikator perilaku mencakup tindakan, tuturan, dan ekspresi emosi anak selama bermain peran dan terbukti memiliki reliabilitas antarpenilai yang tinggi (Veraksa dkk., 2025).

Walaupun banyak penelitian sebelumnya sudah membuktikan bahwa *role playing* berhasil meningkatkan kemampuan bicara anak usia dini, kebanyakan di antaranya masih memakai tema bermain peran yang bersifat umum, seperti profesi atau situasi sehari-hari, dan belum banyak yang mengaitkannya dengan kehidupan digital anak masa kini. Padahal, anak usia dini zaman sekarang tergolong Generasi Alpha yang tumbuh di tengah lingkungan digital, sehingga konten video daring menjadi bagian penting dan tidak terpisahkan dari

kehidupan sehari-hari mereka (McCrindle & Fell, 2021). Kesenjangan tersebut membuka peluang bagi pengembangan mmetode *role playing* dengan tema yang lebih dekat dengan kehidupan dan sesuai dengan ciri anak, misalnya lewat peran sebagai pembuat konten atau YouTuber cilik, sebagai cara menghubungkan pengalaman dunia nyata anak dengan tujuan belajar di sekolah.

Bertolak dari uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji dampak *role playing* bertema "Aku Jadi YouTuber Cilik" pada keterampilan berbicara anak berumur 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pasar Ujung Batu. Hipotesisnya, *role playing* memberi pengaruh nyata pada kemampuan bicara anak. Hipotesis yang diuji adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari metode *role playing* terhadap kemampuan berbicara anak. Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan menambah kajian PAUD, terutama tentang pembelajaran aktif yang baru dan dekat dengan keseharian anak. Secara praktik, hasilnya bisa membantu guru lebih maksimal merangsang kemampuan bicara anak lewat bermain peran yang seru dan penuh makna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan memakai eksperimen semu dengan tipe *nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena penelitian ingin melihat hubungan sebab-akibat: satu kelompok diberi perlakuan, lalu hasilnya dibandingkan dengan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan. Anak tidak bisa dibagi secara acak karena sudah terbagi dalam kelas-kelas yang ada (Sugiyono, 2021).Kemampuan berbicara kedua kelompok diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan sebagaimana tampak pada Tabel 1.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	Y	04

Keterangan: X = *role playing*; Y = pembelajaran konvensional; O1 dan O3 = *pretest*; O2 dan O4 = *posttest*.

Lokasi penelitian berada di TK ABA Pasar Ujung Batu, Kec. Sosa, Kab. Padang Lawas, Sumatera Utara. Populasinya mencakup 62 anak kelompok B (umur 5–6 tahun) dari

empat kelas, yaitu B1 sampai B4. ampel dipilih secara *purposive sampling* (Sugiyono, 2021): B2 menjadi kelas eksperimen, sedangkan B4 menjadi kelas kontrol, masing-masing 15 anak yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, sehingga sampel berjumlah 30 anak.Kedua kelas dipilih berdasarkan kesamaan usia, kemampuan awal yang relatif setara, dan fasilitas pembelajaran, serta rekomendasi guru kelas dan kepala sekolah.

Perlakuan berupa kegiatan *role playing* bertema “Aku Jadi YouTuber Cilik” yang dilaksanakan dalam enam pertemuan berdurasi sekitar 60 menit, yaitu satu pertemuan *pretest*, empat pertemuan perlakuan, dan satu pertemuan *posttest*. Pada kelas eksperimen, anak memerankan YouTuber, juru kamera, dan narasumber dengan alat bermain berupa kamera dan tripod mainan. Topik keempat pertemuan perlakuan berturut-turut adalah perkenalan diri dan cita-cita, mainan kesukaan, makanan kesukaan, dan *vlog* kegiatan di sekolah. Setiap pertemuan meliputi persiapan, pemilihan peran, pelaksanaan, serta diskusi dan refleksi bersama, dengan guru sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* bahasa. Kelas kontrol mempelajari topik sejenis melalui pembelajaran konvensional berupa penjelasan dengan gambar, tanya jawab, dan bercerita tanpa bermain peran.

Alat ukur utamanya berupa *checklist* observasi kemampuan bicara yang dikembangkan dari teori kemampuan berbicara anak usia dini (Dhieni dkk., 2008). Instrumen memuat 12 butir pada enam aspek, yaitu mengungkapkan ide, kelancaran berbicara, kejelasan pengucapan, kosakata, keberanian berbicara, dan interaksi komunikasi. Tiap butir diberi skor 1–4 mengikuti kategori penilaian dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, yakni BB, MB, BSH, dan BSB, sehingga total skor berkisar antara 12 sampai 48. Catatan anekdot dan foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung, sedangkan keterlaksanaan *role playing* diamati dengan lembar observasi sembilan butir.

Data dianalisis menggunakan SPSS 29.0 melalui statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji Shapiro-Wilk dipakai untuk menguji normalitas karena tiap kelompok beranggotakan kurang dari 50 anak (Jaya & Warti, 2022), sedangkan

homogenitas varians diuji dengan uji Levene yang relatif robust terhadap pelanggaran asumsi normalitas (Rasmini, 2023). Apabila prasyarat terpenuhi, perbedaan skor antarkelas diuji dengan *independent samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 dan dilengkapi ukuran efek Cohen's *d* (Cohen, 1988). Hipotesis nol (H_0) menyatakan *role playing* tidak berpengaruh nyata pada kemampuan bicara anak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan sebaliknya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

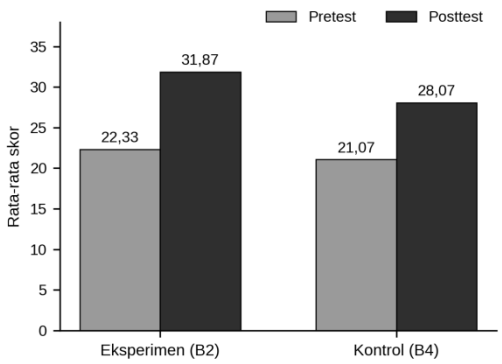
1. Deskripsi Kemampuan Berbicara

Statistik deskriptif skor kemampuan berbicara disajikan pada Tabel 2. Sebelum perlakuan, skor rata-rata kelas eksperimen (22,33) dan kelas kontrol (21,07) hampir sama. Setelah perlakuan, rata-rata kelas eksperimen meningkat menjadi 31,87, sedangkan kelas kontrol menjadi 28,07. Peningkatan kelas eksperimen sebesar 9,53 poin (42,69%) lebih besar daripada kelas kontrol sebesar 7,00 poin (33,23%), sebagaimana ditunjukkan pada Grafik 1. Skor terendah *posttest* kelas eksperimen (27) juga lebih tinggi daripada kelas kontrol (22), dan simpangan baku kelas eksperimen menurun dari 4,55 menjadi 3,29. Artinya anak di kelas eksperimen bukan hanya makin mampu berbicara, tetapi kemampuan mereka juga makin merata.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Skor Kemampuan Berbicara (n = 15 per kelas)

Kelas	Tes	Min-Maks	Rerata	SB
Eksperimen	Pretest	16-31	22,33	4,55
Eksperimen	Posttest	27-38	31,87	3,29
Kontrol	Pretest	12-26	21,07	3,94
Kontrol	Posttest	22-33	28,07	3,67

Keterangan: SB = simpangan baku.



Grafik 1 Rata-rata Skor Kemampuan Berbicara Anak

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan nilai Sig. antara 0,178 sampai 0,523 pada keempat kelompok data, semuanya di atas

0,05, jadi data *pretest* dan *posttest* kedua kelas terdistribusi normal. Uji Levene menghasilkan Sig. sebesar 0,430 untuk *pretest* dan 0,752 untuk *posttest* ($df_1 = 1$; $df_2 = 28$), keduanya melebihi 0,05, sehingga varians kedua kelas dapat dikatakan sama (homogen). Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis dilanjutkan dengan *independent samples t-test* (baris *equal variances assumed*).

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji	Data	Sig.	Ket.
Shapiro Wilk	Semua Kelompok	0,178–0,523	Normal
Levene	Pretest	0,430	Homogen
Levene	Posttest	0,752	Homogen

3. Uji Hipotesis

Uji beda rata-rata pada data *pretest* menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan (t(28) = −0,816; Sig. = 0,422 > 0,05), sehingga kedua kelas berangkat dari kemampuan awal yang setara. Pada *posttest*, rata-rata kelas eksperimen unggul 3,80 poin dari kelas kontrol, dengan t(28) = −2,984 dan Sig. (2-tailed) = 0,006 < 0,05, sebagaimana tampak pada Tabel 4. Tanda negatif muncul karena selisih dihitung sebagai rata-rata kelas kontrol dikurangi kelas eksperimen.

Tabel 4 Hasil Independent Samples t-Test

Data	Selisih rerata	t (df = 28)	Sig.
Pretest	−1,267	−0,816	0,422
Posttest	−3,800	−2,984	0,006

Keterangan: Sig. = Sig. (2-tailed).

Ukuran efek *posttest* sebesar Cohen's *d* = 1,09 (95% CI 0,31–1,85) dan Hedges' *g* = 1,06, termasuk kategori besar (*d* ≥ 0,8) menurut Cohen (1988), sedangkan pada *pretest* nilai *d* hanya 0,30. Sebab Sig. 0,006 lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, *role playing* berpengaruh nyata pada kemampuan bicara anak berumur 5–6 tahun di TK ABA Pasar Ujung Batu.

4. Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa *role playing* memberi pengaruh yang berarti bagi keterampilan bicara anak berumur 5–6 tahun. Kesetaraan kemampuan awal kedua kelas (Sig. = 0,422) membuat perbedaan *posttest* lebih mungkin berasal dari perlakuan daripada dari perbedaan awal. Setelah perlakuan, kelas eksperimen unggul 3,80 poin dengan ukuran efek besar dan mengalami peningkatan yang lebih tinggi daripada kelas

kontrol (9,53 poin berbanding 7,00 poin).

Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky (1978) bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan bahwa bermain peran berlangsung dalam zona perkembangan proksimal, tempat anak menampilkan kemampuan yang lebih tinggi daripada kemampuan aktualnya dengan bantuan guru atau teman sebaya (*scaffolding*). Dalam kegiatan "Aku Jadi YouTuber Cilik", anak berperan sebagai pembuat konten, juru kamera, dan narasumber, sehingga setiap anak memperoleh kesempatan berbicara, menjawab, dan menanggapi dalam situasi yang bermakna. Smilansky (1968) menjelaskan bahwa *socio-dramatic play* memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide dan berinteraksi dengan teman sebaya, sedangkan Bandura (1977) menekankan bahwa anak belajar melalui pengamatan, peniruan, dan *modeling*. Dalam *role playing*, anak mengamati cara guru dan teman memerankan tokoh, kemudian menirukan kosakata serta cara berbicara tersebut. Pemilihan tema YouTuber juga dekat dengan dunia Generasi Alpha yang akrab dengan konten video (McCrindle & Fell, 2021), sehingga anak lebih mudah terlibat.

Rancangan empat pertemuan perlakuan disusun secara bertahap, mulai dari perkenalan diri dan cita-cita, deskripsi mainan, penjelasan makanan kesukaan secara runtut, hingga *vlog* yang menuntut tanya jawab dua arah. Rancangan ini mencakup aspek kemampuan berbicara yang diukur, yaitu penyampaian ide, kelancaran, kejelasan pengucapan, kosakata, keberanian, dan interaksi komunikasi. Menurunnya simpangan baku kelas eksperimen (4,55 menjadi 3,29) dan naiknya skor terendah (16 menjadi 27) mengindikasikan bahwa manfaat kegiatan dirasakan lebih merata oleh anak, termasuk anak yang semula berkemampuan rendah.

Kelas kontrol juga meningkat sebesar 7,00 poin. Peningkatan ini dapat dipahami karena kemampuan bahasa anak terus berkembang seiring kematangan dan stimulasi pembelajaran sehari-hari, serta karena anak telah mengenal bentuk penilaian pada *pretest*. Namun, karena peningkatannya lebih kecil dan skor akhirnya lebih rendah daripada kelas eksperimen, *role playing* dapat dinilai memberikan nilai tambah di luar

perkembangan alamiah dan pembelajaran konvensional.

Hasil ini menguatkan temuan Fajriani dkk. (2024) bahwa *role playing* efektif menambah keterampilan bicara anak usia dini, sebab anak memakai imajinasi, bahasa, dan interaksi sosial secara langsung. Temuan ini juga searah dengan Sari dan Fitria (2021) yang melaporkan peningkatan kelancaran, keberanian berpendapat, dan kemampuan menyusun kalimat. Wasilah dan Sukasih (2024) yang mendapati bahwa model *role playing* memacu keterlibatan serta kemampuan bicara peserta didik, dan Nazar dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa bermain peran berdampak baik pada perkembangan bahasa, sosial, emosi, dan cara berpikir anak. Penelitian ini tidak membandingkan tema bermain peran secara langsung, sehingga kontribusi tema YouTuber cilik secara khusus belum dapat dipisahkan dari pengaruh *role playing* itu sendiri.

Hasil penelitian perlu dimaknai dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan. Pertama, sampel kecil (30 anak) dan berasal dari satu lembaga, sehingga generalisasi perlu dilakukan dengan hati-hati." **Revisi:** Pertama, sampelnya sedikit (30 anak) dan hanya berasal dari satu sekolah, sehingga hasilnya perlu diterapkan ke tempat lain dengan penuh kehati-hatian. Kedua, kelas ditentukan secara purposif dan tidak diacak sehingga penelitian bersifat kuasi-eksperimen. Ketiga, perlakuan berlangsung singkat, yaitu empat pertemuan. Keempat, penilaian berbasis observasi masih mungkin dipengaruhi subjektivitas pengamat. Kelima, uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan skor *posttest* antarkelas, dengan kesetaraan kemampuan awal diperiksa melalui uji *pretest*.

D. Kesimpulan

Kemampuan berbicara anak kelas eksperimen yang belajar dengan metode *role playing* meningkat dari rata-rata 22,33 menjadi 31,87 (9,53 poin; 42,69%), lebih besar daripada kelas kontrol yang meningkat dari 21,07 menjadi 28,07 (7,00 poin; 33,23%). Terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan ($t(28) = -2{,}984$; $p = 0{,}006$) dengan ukuran efek besar ($d = 1{,}09$), sedangkan pada *pretest* tidak terdapat perbedaan yang

signifikan (p = 0,422). erdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, *role playing* berpengaruh nyata pada keterampilan bicara anak berumur 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pasar Ujung Batu.Guru disarankan menerapkan *role playing* secara terjadwal dengan tema yang sesuai minat anak serta berperan sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* bahasa agar semua anak, termasuk yang pendiam, memperoleh kesempatan berbicara. Orang tua disarankan melanjutkan stimulasi di rumah melalui percakapan dan permainan peran sederhana. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dari lebih dari satu lembaga, memperpanjang durasi perlakuan, melibatkan penilai independen untuk mengurangi subjektivitas, serta membandingkan tema bermain peran atau mengkaji aspek lain seperti kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ayuningtyas, A. (2013). Pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.

Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2008). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.

Fajriani, K., Royani, E., & Afrizal, T. (2024). Implementation of the role-playing to develop speaking skills for early childhood. *Journal of Madani Society, 3*(1), 44–51. https://doi.org/10.56225/jmsc.v3i1.360

Fikri, N., & Depalina, S. (2025). Penerapan metode tanya jawab dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak usia dini. *NAAFI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *1*(5), 698–707. https://doi.org/10.62387/naafi.v1i5.233

Fitriyani, E., dkk. (2019). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Hamzah, A., dkk. (2023). Pengaruh metode role playing terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Hikmah, R. K. A., & Atmaja, I. K. (2023). Penerapan metode reading aloud dalam menambah kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di Griya Baca Abukus Jombang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 27365–27372.

Jaya, I., & Warti, R. (2022). *Statistik penelitian pendidikan*. Deepublish.

Mailani, E., dkk. (2022). Perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

McCrindle, M., & Fell, A. (2021). *Generation Alpha: Understanding our children and helping them thrive*. Hachette Australia.

Muslikhah, M., Anggraini, H., & Rahayunita, C. I. (2025). Penerapan bermain peran (*role play*) terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8*(2), 936–944. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2318

Nazar, L., Fitri, R., Jannah, M., Kristanto, A., & Adhe, K. R. (2025). Exploring role play in early childhood education: A bibliometric analysis based on Scopus data. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(1), 818–831.

Novender, A., & Anggraini, E. S. (2026). Analisis pelaksanaan metode bermain peran dalam kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun di TK Harapan Islamiyah I Medan. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi, 6*(1), 538–546. https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2646

Pratiwi, D. E., & Yulisetiani, S. (2026). Analisis kemampuan berbicara peserta didik kelas VB dalam pembelajaran bahasa Indonesia semester genap di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria, 14*(2). https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/107654/0

Rasmini, N. K. (2023). *Statistik pendidikan*. Pustaka Larasan.

Sari, R. P., & Nurhayati. (2023). *Implementasi strategi stimulasi bahasa di lembaga PAUD: Kajian terhadap kesenjangan teori dan praktik*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 17(1), 45–62. https://doi.org/10.21009/JPUD.171.04

Sari, R., & Fitria, N. (2021). Peningkatan kemampuan berbicara anak usia dini melalui metode role playing. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5*(2), 1234–1242.

Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. Wiley.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tomasello, M. (2023). *Constructing a language: A usage-based theory of language acquisition* (2nd ed.). Harvard University Press.

Universitas Terbuka. (2023). *Pendidikan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Veraksa, N. E., Veraksa, A. N., & colleagues. (2025). Development and validation of the Play Matrix for assessing children's role play. *Early Child Development and Care*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wasilah, Z., & Sukasih, S. (2024). Speaking, playing, learning: Unveiling the potential of role playing models in differentiated elementary education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 8*(3), 405–413. https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.83604