



Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran

Eny Setyowati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: eny.23344@mhs.unesa.ac.id

Nur Ika Sari Rakhmawati

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: nurrakhmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan bercerita merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini, terutama pada usia 4–5 tahun yang sedang berada dalam tahap sensitif untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak dengan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan subjek sebanyak 8 anak usia 4–5 tahun dan satu orang guru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan persentase untuk mengukur tingkat ketercapaian aktivitas guru, aktivitas anak, serta kemampuan bercerita, dengan standar ketercapaian minimal sebesar 75%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada siklus II, yaitu ketercapaian aktivitas guru sebesar 76,3%, aktivitas anak sebesar 75,1%, dan kemampuan bercerita anak mencapai 76,7%. Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme, partisipasi, imajinasi, serta keberanian anak dalam bercerita. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subyek yang terbatas dan waktu pelaksanaan yang singkat. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan cakupan lebih luas dan durasi waktu yang lebih panjang.

Kata Kunci: kemampuan bercerita, bermain peran, anak usia 4–5 tahun

Abstract

Storytelling ability is a crucial aspect of language development in early childhood, particularly for children aged 4–5 years who are in a sensitive stage for developing communication skills. This study aims to improve children's storytelling ability through the role-playing method. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, involving 8 children aged 4–5 years and one teacher as subjects. Data collection techniques included observation and documentation. Data analysis was carried out using percentages to measure the achievement levels of teacher activities, children's activities, and storytelling ability, with a minimum achievement standard of 75%. The results showed a significant improvement in the second cycle, with teacher activity achievement reaching 76.3%, children's activity at 75.1%, and children's storytelling ability at 76.7%. The role-playing method proved effective in enhancing children's enthusiasm, participation, imagination, and confidence in storytelling. The limitation of this study lies in the small number of subjects and the short duration of implementation. Therefore, it is recommended that future research be conducted with a broader scope and a longer duration.

Keywords: *storytelling skills, role-playing, children aged 4–5 years.*

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan krusial dalam proses tumbuh kembang anak usia dini karena merupakan sarana utama dalam berkomunikasi, berpikir, serta memahami dunia di sekelilingnya. Kemampuan berbahasa menjadi fondasi penting bagi anak untuk menyampaikan ide, emosi, serta menjalin relasi sosial dengan orang lain (Pratiwi, 2020). Khususnya pada usia 4–5 tahun, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan pesat dalam aspek bahasa, seperti menyusun kalimat yang lebih kompleks, memahami alur cerita sederhana, dan mengekspresikan pengalaman secara lisan.

Salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang perlu mendapat perhatian adalah kemampuan bercerita. Kegiatan bercerita tidak hanya membantu anak dalam

menyampaikan narasi, tetapi juga menstimulasi daya imajinasi, memperluas kosa kata, serta melatih kemampuan berpikir logis dan kreatif (Rakhmawati, 2022). Anak yang terbiasa bercerita akan lebih siap menghadapi tantangan dalam proses belajar selanjutnya, terutama dalam hal literasi dan komunikasi.

Namun, pada kenyataannya, banyak anak usia dini masih menghadapi kesulitan dalam menyusun cerita secara runtut dan logis. Mereka sering kali tidak tahu bagaimana menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa lisan yang terstruktur. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri, keterbatasan kosakata, serta metode pembelajaran yang kurang variatif dan menarik (Fadilah, 2020). Hal ini juga terlihat dalam hasil

pengamatan awal di PPT Surabaya Wilayah Timur, di mana ditemukan 5 dari 8 anak usia 4–5 tahun mengalami hambatan dalam bercerita. Beberapa dari mereka tampak pasif, enggan berbicara di depan teman, dan belum mampu menyampaikan cerita dengan urutan yang jelas.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar anak-anak dapat mengembangkan potensi berbahasanya secara maksimal. Salah satu metode yang relevan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah bermain peran. Metode ini memungkinkan anak untuk menirukan atau memerankan tokoh tertentu dalam sebuah cerita, yang kemudian menjadi wadah bagi mereka untuk mengekspresikan diri melalui dialog dan narasi.

Bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai edukatif. Ketika anak terlibat dalam bermain peran, mereka secara tidak langsung belajar menyusun kalimat, memperkaya kosakata, memahami struktur cerita, serta mengenali peran sosial dan emosi yang ada dalam cerita (Suharti & Nuryani, 2019). Aktivitas ini juga mendorong anak untuk berpikir kritis dan kreatif karena mereka harus menciptakan dan menyampaikan cerita berdasarkan imajinasi atau pengalaman pribadi.

Selain itu, bermain peran memberikan suasana yang lebih santai dan inklusif, sehingga dapat mengurangi kecemasan anak dalam berbicara di depan umum. Anak merasa lebih nyaman ketika menyampaikan cerita melalui karakter yang mereka mainkan, dibandingkan harus tampil sebagai diri sendiri. Menurut Hidayati (2020), metode bermain peran menjadi alternatif efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita karena anak lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat serta menggambarkan tokoh cerita.

Lebih jauh, kegiatan bermain peran juga berkontribusi dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak. Anak belajar bekerja sama, memahami peran orang lain, serta mengembangkan empati saat berinteraksi dalam peran tertentu. Hal ini sesuai dengan pandangan Gandini, Edwards, & Forman (2020) yang menyatakan bahwa bermain peran membantu anak mengeksplorasi dunia sosial melalui pengalaman imajinatif yang bermakna. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan aspek kebahasaan, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial anak secara holistik.

Sayangnya, implementasi metode bermain peran di lapangan masih menghadapi beberapa kendala. Guru kerap kali merasa kesulitan dalam merancang kegiatan bermain peran yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Selain itu, keterbatasan alat peraga seperti kostum, boneka, atau properti lainnya juga menjadi hambatan yang signifikan (Utami & Lestari, 2021). Di sisi lain, waktu pembelajaran yang terbatas membuat guru cenderung memilih metode yang lebih praktis, seperti membaca cerita, yang meskipun bermanfaat, namun kurang melibatkan anak secara aktif.

Melihat potensi besar dari metode bermain peran serta adanya kendala dalam penerapannya, peneliti

merasa perlu untuk melakukan kajian mendalam tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun, khususnya di PPT Surabaya Wilayah Timur. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita anak, tetapi juga untuk mengevaluasi sejauh mana metode ini dapat diterapkan secara optimal oleh guru dalam lingkungan belajar yang ada.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, serta mampu mengatasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak. Lebih dari itu, diharapkan anak-anak menjadi lebih percaya diri, aktif, dan mampu menyampaikan ide-ide kreatif mereka secara runtut dan jelas melalui kegiatan bercerita yang bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun melalui penerapan metode bermain peran. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggambarkan secara mendalam proses peningkatan kemampuan bercerita anak dalam konteks pembelajaran nyata. Jenis penelitian tindakan kelas merujuk pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2018). Pendekatan ini memungkinkan guru sekaligus peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung di lapangan berdasarkan evaluasi dari siklus sebelumnya.



Gambar 1 rancangan PTK menurut Kemmis

Penelitian ini dilaksanakan di PPT Surabaya Wilayah Timur. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposif karena tempat tersebut merupakan tempat mengajar peneliti dan belum pernah dijadikan objek penelitian terkait metode bermain peran. Penelitian dilakukan selama semester I tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Desember hingga Januari. Penelitian berlangsung dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan durasi 90 menit setiap kali pertemuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah delapan anak kelompok bermain dengan rentang usia 4–5 tahun yang terdaftar di PPT Surabaya Wilayah Timur. Subjek dipilih berdasarkan hasil pengamatan awal yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan bercerita secara lisan, terutama dalam menyusun cerita secara runtut,

menggunakan kosakata yang tepat, dan menyampaikan gagasan dengan percaya diri.

Desain penelitian ini bersifat kolaboratif. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan rekan sejawat berperan sebagai pengamat yang mencatat seluruh proses pelaksanaan pembelajaran. Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu menyusun rencana pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran bertema jual beli di pasar tradisional. Kegiatan diawali dengan pengenalan cerita bergambar, diskusi bersama anak-anak, dan pembagian peran. Pelaksanaan dilakukan dalam tiga hari berturut-turut, dimulai dari pengenalan cerita dan diskusi, kemudian latihan bermain peran, dan diakhiri dengan penampilan bermain peran yang dilengkapi alat peraga sederhana seperti uang mainan, keranjang belanja, dan miniatur buah.

Setelah pelaksanaan, dilakukan observasi terhadap perilaku anak dan proses pembelajaran, termasuk semangat anak, keterlibatan, interaksi sosial, serta partisipasi dalam bercerita. Observasi juga mencakup aktivitas guru selama mengajar. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan menyusun rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Pada siklus II, perencanaan diperbaiki berdasarkan evaluasi siklus I. Perubahan yang dilakukan antara lain mengganti media cerita bergambar dengan pemutaran video, mengajak anak berlatih menciptakan cerita sendiri, serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk menyampaikan dialog dengan gaya bahasa mereka sendiri.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai secara langsung perilaku anak selama proses pembelajaran, termasuk keterampilan bercerita dan partisipasi selama bermain peran. Lembar observasi disiapkan untuk menilai tiga aspek utama, yaitu kemampuan bercerita anak, aktivitas guru, dan aktivitas anak. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk merekam momen pembelajaran melalui foto, video, serta mengumpulkan catatan rencana pembelajaran dan hasil karya anak. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi (Sugiyono, 2018; Sugiyono, 2021).

Instrumen penelitian meliputi tiga jenis lembar observasi. Lembar observasi kemampuan bercerita anak memuat indikator seperti kemampuan menyusun alur cerita, penggunaan kosakata yang sesuai, dan penyampaian cerita secara logis dan runtut. Lembar observasi aktivitas guru mencakup aspek perencanaan pembelajaran, cara menyampaikan materi, keterlibatan guru dalam membimbing anak, serta evaluasi kegiatan melalui recalling dan refleksi. Sedangkan lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk menilai keterlibatan anak dalam bermain peran, kemampuan memahami tema, kerja sama dengan teman, serta kemampuan menyampaikan dialog.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan bercerita anak, aktivitas guru dan aktivitas anak, data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan rumus rerata, yaitu:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif sederhana. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan interaksi, respons, dan perubahan perilaku anak berdasarkan hasil observasi dan refleksi guru. Hasil dari masing-masing siklus dibandingkan untuk melihat efektivitas perbaikan yang telah dilakukan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan capaian minimal 75% untuk aktivitas guru dan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PPT Surabaya Wilayah Timur dan melibatkan delapan anak usia 4–5 tahun dalam dua siklus tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui penerapan metode bermain peran. Evaluasi dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II, hingga pasca siklus untuk mengukur efektivitas metode yang diterapkan.

Pra siklus

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi kemampuan awal anak dalam menyampaikan cerita secara lisan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kesulitan dalam menyusun alur cerita secara sistematis, kosa kata yang digunakan masih terbatas, dan sebagian besar anak belum percaya diri berbicara di depan teman. Rata-rata skor kemampuan bercerita hanya mencapai 49,2%, dengan seluruh anak berada pada kategori belum berkembang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan berbasis pengalaman anak (Tarigan, 2008; Santrock, 2011).

Siklus I

Pada siklus I, guru dan peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan tema “Pasar Tradisional”, yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Anak-anak diperkenalkan pada cerita bergambar, lalu diajak berdiskusi dan bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan dalam aktivitas guru (rata-rata skor 54,1%), aktivitas anak (56%), dan kemampuan bercerita anak (50%). Tiga dari delapan anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Anak mulai menunjukkan keberanian berbicara, meskipun beberapa masih kesulitan menyusun cerita secara runtut dan logis. Hasil ini mendukung pendapat Malaikosa (2022), bahwa bermain peran dapat merangsang imajinasi serta kemampuan bahasa anak. Refleksi pada akhir siklus I menunjukkan bahwa walaupun peningkatan mulai tampak, masih dibutuhkan strategi yang lebih variatif. Guru mencatat bahwa beberapa anak belum terlibat secara aktif dan masih

enggan tampil di depan kelas. Oleh karena itu, perencanaan siklus II difokuskan pada penguatan pendekatan visual dan partisipatif. Guru menambahkan media berupa video edukatif dan meningkatkan variasi peran yang dimainkan anak agar keterlibatan menjadi lebih merata.

Siklus II

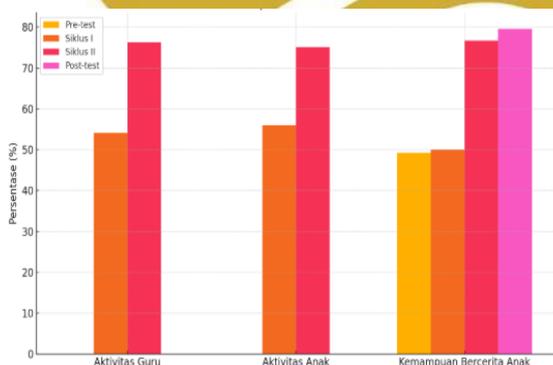
Pada siklus II, pelaksanaan dilakukan dengan menayangkan video berjudul “Bermain Peran Pedagang di Pasar”, lalu anak diajak bermain peran sesuai tokoh dalam video. Observasi menunjukkan peningkatan signifikan: aktivitas guru meningkat menjadi 76,3%, aktivitas anak mencapai 75,1%, dan kemampuan bercerita meningkat menjadi 76,7%. Sebanyak tujuh dari delapan anak dinyatakan berkembang sesuai harapan. Anak mulai menyusun cerita dengan alur yang lebih jelas, menggunakan kosa kata yang lebih bervariasi, serta menunjukkan ekspresi dan intonasi saat bercerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky yang menyatakan bahwa alat bantu simbolik seperti bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa melalui interaksi sosial yang bermakna (Etnawati, 2022).

Pasca siklus

Setelah dua siklus selesai, pasca siklus dilakukan untuk menilai hasil akhir kemampuan bercerita anak. Rata-rata skor meningkat menjadi 79,6%, dengan ketuntasan klasikal sebesar 87,5%. Anak menunjukkan perkembangan menyeluruh dalam tiga aspek utama: mengorganisasi alur cerita, penggunaan kosa kata yang tepat, serta kemampuan menyampaikan cerita secara logis dan runtut. Anak juga tampak lebih percaya diri, kreatif, dan mampu menyampaikan cerita berdasarkan pengalaman maupun imajinasi anak sendiri. Fakta ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media bermain yang menarik dan interaktif mendorong anak untuk lebih aktif dan ekspresif dalam berbahasa (Isbell et al., 2004).

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Aspek yang Diamati	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Pasca siklus	Peningkatan
1	Aktivitas Guru	—	54,1%	76,3%	—	+22,2%
2	Aktivitas Anak	—	56%	75,1%	—	+19,1%
3	Kemampuan Bercerita Anak	49,2%	50%	76,7%	79,6%	+30,4%



Gambar 2 Grafik Rekapitulasi Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini. Anak yang awalnya cenderung pasif, mulai menunjukkan partisipasi aktif dan mampu menyusun cerita secara lebih terstruktur. Guru sebagai

fasilitator juga menjadi lebih mampu menyesuaikan pendekatan dan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak. Keberhasilan metode ini juga menunjukkan pentingnya lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan agar anak dapat mengekspresikan diri secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini mendukung bahwa bermain peran merupakan metode yang sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam aspek pengembangan bahasa dan komunikasi. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bercerita, tetapi juga membangun kepercayaan diri, keterampilan sosial, dan kreativitas anak.

Lebih lanjut, keberhasilan metode bermain peran dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan yang berbasis pengalaman dan imajinasi anak terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang bersifat satu arah. Anak-anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu melalui eksplorasi, imitasi, dan permainan simbolik. Bermain peran menjadi wadah ideal untuk menggabungkan semua aspek tersebut secara menyenangkan dan bermakna. Ketika anak diberi ruang untuk berekspresi melalui peran tertentu, mereka terdorong untuk berpikir, berbicara, dan berinteraksi secara aktif. Interaksi tersebut sekaligus menjadi media belajar bahasa yang alami dan kontekstual, sesuai dengan prinsip konstruktivistik dalam pembelajaran anak usia dini (Sumantri & Sukarno, 2020).

Dari sudut pandang guru, metode ini juga membantu pendidik untuk lebih mengenali karakter dan potensi setiap anak. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang aktif dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan, memilih media, serta menyusun skenario cerita yang mampu memancing partisipasi anak. Dengan melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan bercerita, guru juga turut membangun keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah anak melalui dialog dan pengambilan peran.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran tematik di PAUD. Tidak hanya pada tema pasar, tetapi juga pada tema lain seperti keluarga, profesi, transportasi, dan alam sekitar. Setiap tema dapat dikembangkan dalam bentuk skenario sederhana yang memungkinkan anak untuk menjadi bagian dari cerita. Dengan demikian, anak belajar bahasa tidak hanya secara teoritis, tetapi melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kerangka berpikir Vygotsky tentang Zona Proksimal Perkembangan, di mana anak memerlukan bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu untuk mengembangkan keterampilan baru. Bermain peran menjadi bentuk nyata dari scaffolding, yaitu dukungan sementara yang diberikan selama anak belajar keterampilan sosial dan bahasa (Vygotsky dalam Berk, 2013). Oleh karena itu, metode ini tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga mendukung

perkembangan jangka panjang anak dalam aspek kognitif dan komunikatif.



Serunya Bermain Peran Sambil Belajar dan Menonton Video Bersama Guru di PPT

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di PPT Surabaya Wilayah Timur, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun. Pada tahap awal, mayoritas anak masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara lisan. Hal ini tampak dari hasil pra siklus yang menunjukkan bahwa kemampuan bercerita anak belum berkembang optimal, baik dalam aspek pengorganisasian cerita, penggunaan kosakata, maupun penyampaian naratif yang utuh.

Setelah metode bermain peran diterapkan selama dua siklus, terjadi peningkatan yang jelas dan bertahap. Anak mulai menunjukkan perkembangan dalam menyusun alur cerita yang logis, menggunakan kosakata yang lebih bervariasi, dan mampu menyampaikan cerita secara runtut dengan intonasi serta ekspresi yang sesuai. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan kreatif dalam mengembangkan ide cerita berdasarkan pengalaman maupun imajinasi anak. Temuan ini memperkuat pendapat Isbell et al. (2004), yang menyatakan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan media konkret seperti boneka, topi peran, atau alat bantu visual lainnya mampu memperkaya struktur bahasa anak dan meningkatkan kemampuan bercerita.

Dari sisi guru, penerapan metode ini mendorong peran guru untuk lebih aktif sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya menyusun skenario dan menyiapkan media pembelajaran, tetapi juga memberikan motivasi, bimbingan, dan umpan balik yang positif bagi anak. Aktivitas guru yang antusias dan terstruktur dalam membimbing kegiatan bermain peran berdampak langsung pada meningkatnya keterlibatan dan kualitas cerita yang disampaikan anak. Ini sejalan dengan prinsip Vygotsky bahwa interaksi sosial antara anak dan orang dewasa, terutama melalui media simbolik, sangat penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak (Etnawati, 2022).

Aktivitas anak selama proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak tampak antusias mengikuti setiap sesi, mulai dari pengenalan

tokoh, diskusi cerita, hingga bermain peran di depan teman-temannya. Mereka belajar menyampaikan ide dengan runtut, memilih kosakata yang tepat, serta menunjukkan empati dan kerja sama dalam menyusun dialog. Bermain peran juga memperkuat interaksi sosial anak, seperti menunggu giliran, mendengarkan cerita teman, dan menanggapi dengan bahasa yang sesuai.

Dengan demikian, metode bermain peran terbukti sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini. Media ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan mendukung perkembangan bahasa secara menyeluruh. Anak tidak hanya belajar menyusun cerita, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian berbicara di depan umum, serta kemampuan berpikir naratif. Berdasarkan hasil ini, metode bermain peran sangat direkomendasikan untuk diintegrasikan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran Bahasa di lembaga PAUD.

SARAN

Guru PAUD diharapkan dapat terus mengembangkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, khususnya dalam aspek pengembangan bahasa anak. Berdasarkan hasil penelitian, metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak, baik dari segi struktur cerita, pemilihan kosakata, hingga keberanian anak dalam menyampaikan cerita secara lisan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan metode ini secara konsisten dalam kegiatan harian dengan menyesuaikan tema pembelajaran yang dekat dengan pengalaman anak. Selain itu, guru perlu mendapatkan pelatihan dan pendampingan profesional agar lebih kreatif dan percaya diri dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan bermain peran.

Lembaga PAUD, dalam hal ini PPT Surabaya Wilayah Timur, diharapkan dapat memberikan dukungan yang maksimal terhadap inovasi pembelajaran yang dilakukan guru. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas seperti alat peraga, kostum, dan ruang bermain yang memadai, serta pengintegrasian metode bermain peran ke dalam program tematik pembelajaran. Selain itu, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan dan workshop juga perlu dilakukan secara berkala untuk menjaga kualitas proses pembelajaran.

Peran orang tua juga sangat penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak di lingkungan rumah. Orang tua disarankan untuk melanjutkan stimulasi kemampuan bercerita anak melalui kegiatan bermain bersama yang bersifat imajinatif, seperti bermain peran menjadi tokoh-tokoh tertentu atau membuat cerita sederhana bersama anak. Aktivitas seperti membacakan buku dan mengajak anak menceritakan kembali isi cerita sangat efektif untuk memperluas kosa kata dan melatih alur berpikir verbal anak. Komunikasi aktif dan sinergis antara orang tua dan guru akan membantu mengoptimalkan perkembangan bahasa anak secara lebih maksimal.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas cakupan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih banyak serta durasi pelaksanaan yang lebih panjang agar hasil yang diperoleh lebih menyeluruh. Penggunaan pendekatan mixed methods juga dapat dipertimbangkan agar diperoleh data kuantitatif dan kualitatif secara seimbang. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat mengeksplorasi lebih banyak variasi metode bermain peran, seperti drama boneka, permainan simbolik, atau simulasi kehidupan sehari-hari, untuk mengetahui bentuk pendekatan yang paling efektif dalam mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development*. Boston: Pearson Education.
- Etnawati, R. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Vygotsky*. Yogyakarta: LPPM UIN Sunan Kalijaga.
- Fadilah, N. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitriani, N. (2019). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Hapsari, N. P., & Fitria, T. N. (2021). Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 45–52.
- Hartono, A. (2010). *Perkembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Kencana.
- Hidayati, S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 100–110.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163.
- Malaikosa, Y. M. L. (2022). *Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak*. Kupang: Universitas Kristen Artha Wacana.
- Pratiwi, D. A. (2020). Peran Bahasa dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 511–520.
- Rahmawati, Y. (2022). Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 10–19.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Jakarta: Erlangga.
- Suharti, N., & Nuryani, A. (2019). Implementasi Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita Anak. *Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini*, 4(1), 32–39.
- Supriyadi, T. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumantri, M. S., & Sukarno. (2020). *Strategi Pembelajaran Kontekstual pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyanto, S. L. (2015). *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utami, P., & Lestari, T. (2021). Hambatan Guru dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 27–34.