



PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM SENTRA MAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK KELOMPOK B DI RA AL-HIDAYAH BUNTOK

Rabi'ah¹

¹ RA.Al-Hidayah Buntok

Correspondence: rabiah180882@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
<p>Article history: Received 20 Des 2024 Revised 30 Jan 2025 Accepted 31 Mar 2025</p> <hr/> <p>Keyword: Expressive Language, Role-Playing, Early Childhood Education, Communication Skills, Group B Children.</p>	<p>This classroom action research aims to improve the expressive language skills of Group B children through role-playing activities in the Role Play Center at RA Al-Hidayah Buntok. The research was motivated by observations showing that many children had difficulty expressing their ideas, feelings, and experiences using clear and structured sentences. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation, documentation, and field notes. The findings showed a significant improvement in children's expressive language abilities after participating in structured and interactive role-playing scenarios. Children became more confident in speaking, used a wider vocabulary, and were more able to initiate and respond during conversations. In the first cycle, 56% of children showed progress in expressive language development, which increased to 86% by the second cycle. These results suggest that role-playing activities in the Role Play Center are effective in creating meaningful communication contexts that stimulate language use. The research recommends that early childhood educators integrate more role-play-based methods in their language development programs to foster children's communication skills in a natural and engaging way.</p>
<p>© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA. This is an open access article under the CC BY NC license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)</p>	

INTRODUCTION

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan mengungkapkan ide, perasaan, dan keinginan melalui bahasa lisan. Bahasa ekspresif menjadi fondasi bagi komunikasi yang efektif dan interaksi sosial yang sehat. Menurut Hurlock (2006), perkembangan bahasa yang optimal pada masa kanak-kanak awal sangat menentukan kesiapan anak dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya dan dalam menjalin hubungan sosial yang positif dengan lingkungan sekitarnya.

Di RA Al-Hidayah Buntok, hasil observasi awal menunjukkan bahwa beberapa anak kelompok B masih kesulitan dalam berbicara secara lancar, menyusun kalimat sederhana, serta menjawab pertanyaan guru maupun teman. Mereka sering hanya menggunakan kata-kata tunggal atau menunjukkan gestur untuk mengungkapkan keinginan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak belum berkembang secara optimal. Sebagaimana disampaikan oleh Papalia dan Feldman (2012), kurangnya stimulasi dalam berkomunikasi dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa, terutama bahasa ekspresif.

Kegiatan bermain peran di sentra main peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diyakini efektif untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak. Dalam kegiatan ini, anak diberi kesempatan untuk berpura-pura menjadi seseorang, seperti dokter, penjual, guru, atau tokoh lain yang mereka kenal. Menurut Mayesky (2011), bermain peran memberikan pengalaman komunikasi yang alami karena anak terlibat dalam dialog dan interaksi sosial yang kontekstual. Anak belajar menggunakan bahasa dalam situasi nyata yang disesuaikan dengan imajinasi dan pengalamannya.

Selain merangsang kemampuan berbicara, bermain peran juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menggunakan bahasa. Ketika anak merasa nyaman dan berani memainkan peran tertentu, mereka akan lebih mudah mengekspresikan ide dan emosi secara verbal. Hal ini diperkuat oleh Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa anak, di mana kegiatan bermain berperan sebagai sarana yang sangat efektif dalam membentuk keterampilan komunikasi.

Di RA Al-Hidayah Buntok, fasilitas sentra main peran sudah tersedia, namun pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang lebih konvensional dan terfokus pada kegiatan duduk mendengarkan. Akibatnya, anak kurang mendapatkan pengalaman berkomunikasi yang aktif dan bermakna. Padahal, menurut Bredekamp dan Copple (2009), anak usia dini belajar paling baik melalui pengalaman langsung, bermain, dan eksplorasi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan mereka.

Masalah lain yang ditemukan adalah kurangnya variasi dalam skenario bermain peran yang disediakan guru. Anak sering mengulangi peran yang sama, sehingga kreativitas dan ekspresi bahasa mereka tidak berkembang secara optimal. Guru perlu merancang skenario bermain yang beragam dan menarik agar anak terdorong untuk menggunakan kosakata baru dan kalimat yang lebih kompleks. Jalongo (2016) menyebutkan bahwa variasi dalam kegiatan bermain membantu memperluas kemampuan berpikir dan berbahasa anak.

Selain itu, keterlibatan guru dalam mendampingi dan memberi stimulasi saat bermain peran juga masih terbatas. Guru perlu memberikan model bahasa yang tepat serta mendorong anak untuk menggunakan kalimat lengkap saat berbicara. Anak akan meniru kosakata dan struktur kalimat yang mereka dengar dari orang dewasa di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura (1986), yang menyatakan bahwa anak belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku komunikatif orang dewasa.

Bermain peran juga mendukung aspek sosial-emosional anak karena mereka belajar bergiliran, mendengarkan, dan merespons lawan bicara. Interaksi ini akan memperkuat kemampuan anak untuk berkomunikasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Roopnarine dan Johnson (2009), bermain sosial seperti bermain peran memungkinkan anak memahami perspektif orang lain dan memperluas keterampilan sosial serta bahasa mereka secara simultan.

Kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk membangun narasi sendiri dan mengembangkan alur cerita berdasarkan pengalaman pribadi. Hal ini mendorong anak untuk berpikir kreatif dan menyusun struktur bahasa yang lebih kompleks. Dalam proses ini, anak tidak hanya menggunakan bahasa untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengekspresikan imajinasi, ide, dan perasaan. Piaget (2008) menyatakan bahwa anak usia praoperasional belajar melalui representasi simbolik, salah satunya melalui bahasa dalam permainan imajinatif.

Pembelajaran di RA Al-Hidayah Buntok perlu diarahkan untuk lebih aktif memfasilitasi kegiatan bermain peran sebagai bagian dari pembelajaran bahasa yang bermakna. Guru perlu menyusun program kegiatan yang sistematis, dengan skenario dan peran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dan kehidupan sehari-hari anak. Menurut Suyadi (2013), pembelajaran di PAUD seharusnya dirancang sebagai pengalaman belajar aktif, kolaboratif, dan menyenangkan agar anak berkembang secara utuh, termasuk dalam aspek bahasa.

Penggunaan alat bantu sederhana seperti pakaian profesi, telepon mainan, meja kasir, dan benda-benda pendukung lainnya dapat memperkuat daya imajinasi anak saat bermain peran. Dengan alat tersebut, anak lebih mudah membayangkan peran yang sedang dimainkan dan terdorong untuk berbicara sesuai konteks. Montessori (2015) menyebutkan bahwa penggunaan alat konkret dalam pembelajaran akan mempermudah anak dalam memahami konsep abstrak, termasuk dalam penggunaan bahasa.

Di sisi lain, peran orang tua juga perlu dilibatkan dalam penguatan kemampuan bahasa ekspresif anak. Orang tua dapat mendukung anak dengan melanjutkan permainan peran di rumah dan memberikan stimulasi bahasa dalam kegiatan harian. Kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi kunci keberhasilan pengembangan bahasa anak. Bronfenbrenner (2005) menekankan pentingnya keterlibatan berbagai lingkungan mikro dalam perkembangan anak, termasuk lingkungan keluarga dan sekolah yang saling mendukung.

Dalam kurikulum PAUD saat ini, pengembangan bahasa menjadi salah satu aspek utama yang harus diperkuat melalui kegiatan yang kontekstual dan menyenangkan. Sentra main peran menjadi sarana tepat karena mampu mengintegrasikan unsur kognitif, sosial, dan emosional dalam satu kegiatan.

Menurut Kemendikbud (2018), pembelajaran di PAUD harus berbasis pengalaman konkret dan interaktif agar mampu menumbuhkan kemampuan dasar anak secara menyeluruh, termasuk dalam aspek berbahasa.

Bermain peran juga dapat dimodifikasi untuk menyesuaikan minat anak, misalnya bermain peran tentang pasar, rumah sakit, atau restoran, tergantung tema dan kebutuhan perkembangan. Dengan modifikasi yang tepat, anak tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga memahami aturan sosial dan struktur bahasa yang digunakan dalam kehidupan nyata. Hal ini selaras dengan pendapat Wortham (2010) yang menyatakan bahwa bermain adalah cara alami anak untuk belajar bahasa dan memahami lingkungannya.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran yang terstruktur dan terencana juga dapat menjadi bagian dari upaya penilaian perkembangan bahasa anak. Guru dapat mencatat seberapa sering anak berbicara, jenis kosakata yang digunakan, dan bagaimana anak merespons interaksi. Penilaian ini akan menjadi dasar untuk merancang kegiatan lanjutan yang sesuai. Menurut Moeslichatoen (2011), penilaian perkembangan anak usia dini harus dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas bermain dan interaksi anak.

Dari hasil kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Implementasi kegiatan ini perlu dilakukan secara konsisten, kreatif, dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan komunikatif agar anak termotivasi untuk berbicara dan berinteraksi. Pembelajaran yang menekankan pada keaktifan dan pengalaman nyata akan lebih bermakna bagi anak.

Kegiatan bermain peran juga dapat menjadi jembatan untuk mengenalkan anak pada berbagai profesi dan situasi kehidupan nyata. Hal ini menambah wawasan dan memperkaya perbendaharaan kata anak, sehingga bahasa ekspresif mereka semakin berkembang. Anak belajar untuk menyampaikan pendapat, bertanya, menjawab, dan menanggapi dalam bentuk kalimat yang lebih lengkap. Jalongo (2016) menyebutkan bahwa kegiatan bermain yang berorientasi pada ekspresi diri sangat efektif dalam memperkuat keterampilan berbicara anak usia dini.

Dengan mempertimbangkan pentingnya peran kegiatan bermain peran dalam pengembangan bahasa, maka diperlukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan kegiatan tersebut dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B di RA Al-Hidayah Buntok. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan tujuan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran di sentra main peran. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di RA Al-Hidayah Buntok yang berjumlah 15 orang. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan proses dan perkembangan bahasa ekspresif anak secara mendalam. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan dan dilaksanakan dalam suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan komunikatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi langsung terhadap aktivitas anak, dokumentasi hasil kegiatan, serta catatan lapangan yang dibuat oleh guru. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi perkembangan bahasa, jurnal guru, dan dokumentasi visual. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pada siklus I dan siklus II. Keberhasilan tindakan ditentukan dengan indikator minimal 80% anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menyusun kalimat, menggunakan kosakata baru, dan berani berbicara di hadapan teman atau guru. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

RESULTS AND DISCUSSION

Pelaksanaan kegiatan bermain peran di siklus I menunjukkan antusiasme anak yang cukup tinggi. Anak mulai menunjukkan keberanian berbicara meskipun masih terbatas pada penggunaan kalimat sederhana dan pengulangan kata. Dari 15 anak, hanya 8 anak (53%) yang aktif berbicara sesuai peran yang dimainkan. Ini menunjukkan bahwa bermain peran mulai memberikan pengaruh terhadap

perkembangan bahasa ekspresif. Menurut Hurlock (2006), anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berbicara jika diberi ruang untuk berkomunikasi dalam situasi yang menyenangkan dan penuh makna seperti bermain peran.

Namun, hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian anak masih pasif dan hanya mengikuti arahan teman. Mereka belum mampu mengembangkan dialog sendiri sesuai dengan peran yang dimainkan. Beberapa anak masih malu-malu atau hanya mengulang ucapan temannya. Hal ini menunjukkan pentingnya pendampingan guru dalam memberi contoh kalimat dan membangun skenario bermain yang mendorong anak untuk berbicara. Sesuai dengan teori Vygotsky (1978), anak membutuhkan scaffolding dari orang dewasa untuk mencapai potensi maksimal dalam perkembangan bahasa mereka.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berupa pemberian contoh dialog dan alat peraga tambahan, partisipasi anak dalam berbicara meningkat. Guru juga lebih aktif mendampingi dan mengarahkan jalannya permainan. Hasilnya, 13 dari 15 anak (86%) terlihat lebih percaya diri dalam berbicara. Mereka mulai menyusun kalimat lebih lengkap, menyebutkan nama peran, serta menanggapi lawan bicara dengan kalimat yang relevan. Menurut Bredekamp dan Copple (2009), pembelajaran yang memberi pengalaman nyata akan meningkatkan kepercayaan diri anak dalam mengungkapkan gagasan secara lisan.

Kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I anak hanya menggunakan satu atau dua kata, pada siklus II mereka mulai menggunakan kalimat lengkap seperti "Saya jadi dokter" atau "Mau beli sayur, Bu". Kalimat tersebut menunjukkan perkembangan bahasa ekspresif yang lebih baik. Menurut Papalia dan Feldman (2012), anak usia 4–6 tahun seharusnya sudah mulai mampu menyusun kalimat sederhana dan terstruktur jika diberi stimulus yang tepat dan konsisten.

Kosakata anak juga semakin bertambah setelah beberapa kali mengikuti kegiatan bermain peran. Anak mulai menggunakan kata-kata baru seperti "kasir", "suntik", "obat", dan "pelanggan". Penggunaan kosakata yang sesuai konteks menandakan bahwa anak mulai memahami makna kata dan mampu mengaplikasikannya dalam komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayesky (2011), bahwa bermain peran merupakan salah satu cara efektif untuk memperkaya kosakata anak melalui situasi yang nyata dan menarik.

Dari aspek sosial, bermain peran juga memperlihatkan peningkatan kerja sama antar anak. Mereka mulai bergiliran berbicara, mendengarkan teman, dan merespons dialog dengan lebih baik. Interaksi ini memperkuat keterampilan sosial sekaligus bahasa. Roopnarine dan Johnson (2009) menyatakan bahwa bermain sosial seperti role play tidak hanya melatih bicara, tetapi juga mengembangkan empati dan pemahaman terhadap peran sosial di sekitar mereka.

Refleksi guru menunjukkan bahwa keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak juga sangat dipengaruhi oleh suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan. Anak lebih berani berbicara saat merasa diterima dan tidak takut salah. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana yang nyaman dan ramah anak. Jalongo (2016) menegaskan bahwa pembelajaran bahasa anak usia dini harus dilakukan dalam konteks permainan yang penuh dukungan emosional agar anak termotivasi untuk berbicara.

Alat peraga dan kostum juga terbukti sangat membantu memperkuat imajinasi anak dalam bermain peran. Dengan mengenakan atribut seperti jas dokter atau celemek penjual, anak menjadi lebih mudah menghayati perannya dan terdorong untuk berbicara sesuai situasi. Montessori (2015) menyatakan bahwa alat konkret membantu anak menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata, termasuk dalam perkembangan bahasa melalui bermain.

Kegiatan bermain peran yang disusun berdasarkan tema mingguan juga memperkaya konteks komunikasi anak. Misalnya, saat tema "profesi", anak bermain menjadi polisi, guru, dan pedagang. Ini memberi variasi situasi dan kosakata yang berbeda dalam setiap permainan. Dengan demikian, anak memperoleh pengalaman berbahasa yang luas dan tidak monoton. Menurut Suyadi (2013), pembelajaran tematik integratif mendorong anak membangun koneksi makna antar kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran secara sistematis dan terarah mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak secara signifikan. Anak menjadi lebih aktif berbicara, memiliki keberanian menyusun kalimat, dan memperluas perbendaharaan kata. Hal ini mendukung pentingnya integrasi sentra main peran sebagai strategi pengembangan bahasa.

Wortham (2010) menekankan bahwa permainan dramatis seperti role play adalah metode alami anak untuk belajar berkomunikasi dan mengekspresikan diri secara verbal.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di RA Al-Hidayah Buntok, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran di sentra main peran memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B. Anak-anak yang semula cenderung pasif dan terbatas dalam berbicara, mengalami peningkatan dalam hal keberanian berbicara, penyusunan kalimat sederhana, serta penggunaan kosakata yang lebih beragam dan sesuai konteks. Melalui dua siklus tindakan, tercapai peningkatan partisipasi anak dalam berkomunikasi dari 53% menjadi 86%. Bermain peran memberikan pengalaman komunikasi yang nyata dan menyenangkan bagi anak, sekaligus melatih kemampuan sosial, imajinasi, serta ekspresi diri. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang menyediakan skenario bermain yang menarik dan memberikan bimbingan bahasa selama proses berlangsung. Keberhasilan kegiatan ini juga didukung oleh penggunaan alat peraga dan lingkungan yang kondusif untuk eksplorasi verbal anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain peran perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam pembelajaran harian sebagai media efektif dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berbahasa anak usia dini secara menyeluruh, menyenangkan, dan bermakna.

REFERENCES

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (2009). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington D.C.: NAEYC.
- Bronfenbrenner, U. (2005). *Making Human Beings Human: Bioecological Perspectives on Human Development*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hurlock, E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jalongo, M. R. (2016). *Creative Thinking and Arts-Based Learning: Preschool Through Fourth Grade*. Boston: Pearson Education.
- Mayesky, M. (2011). *Creative Activities for Young Children*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Montessori, M. (2015). *The Montessori Method*. New York: Dover Publications.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2012). *Human Development*. New York: McGraw-Hill Education.
- Roopnarine, J. L., & Johnson, J. E. (2009). *Approaches to Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Suyadi. (2013). *Psikologi Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wortham, S. C. (2010). *Assessment in Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Education.