Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN 2622-0849 E-ISSN 2654-6051
Website: https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/tunascendekia
DOI: https://doi.org/10.24256/tunascendekia.v9i2.12470
Vol. 9, No. 2, 2026, hlm. 1336–1344

Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Usia Dini

Alya Rizky Febriani[1], Asep Kurnia Jayadinata[2] Dhea Ardiyanti[3]
[1,2,3] Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Abstrak

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi, menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan kepada orang lain. Dalam praktik pembelajaran, masih ditemukan anak yang kurang aktif berkomunikasi sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam interaksi sosial. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah metode bermain peran karena memungkinkan anak berkomunikasi melalui situasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia dini serta memberikan gambaran mengenai penerapannya sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi keterampilan komunikasi sebelum dan setelah penerapan metode bermain peran dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan berdasarkan indikator keterampilan komunikasi anak. Data selanjutnya dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui perbedaan keterampilan komunikasi sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan keterampilan komunikasi setelah penerapan metode bermain peran, yang ditunjukkan oleh 15 positive ranks, tanpa adanya negative ranks maupun ties. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Z = -3,413 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan komunikasi anak sebelum dan setelah penerapan metode bermain peran. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi melalui pengalaman sosial yang bermakna. Secara praktis, penelitian ini berkontribusi dalam memberikan alternatif bagi pendidik PAUD untuk mengembangkan keterampilan komunikasi anak melalui kegiatan yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini; bermain peran; kemampuan berkomunikasi; metode pembelajaran

Abstract

Communication skills are a crucial aspect of early childhood development because they support children's ability to interact and convey their thoughts, feelings, and needs to others. In educational practice, there are still children who are not very active in communicating; therefore, learning activities that provide opportunities for children to engage directly in social interactions are necessary. One alternative that can be used is the role-playing method, as it allows children to communicate through situations that are closely related to their daily experiences. This study aims to determine the effectiveness of the role-playing method in improving the communication skills of young children and to provide an overview of its application as an interactive and contextual learning alternative. This study uses a quantitative approach with a pretest-posttest experimental design. The study subjects consisted of 15 young children. Data were collected through observations of communication skills before and after the implementation of the role-playing method, using an instrument developed based on indicators of children's communication skills. The data were then analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test to determine differences in communication skills before and after the intervention. The results showed that all children exhibited improved communication skills after the implementation of the role-playing method, as indicated by 15 positive ranks, with no negative ranks or ties. The Wilcoxon test yielded a Z-value of -3.413 with an Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.001 < 0.05, indicating a significant difference in children's communication skills before and after the implementation of the role-playing method. These findings suggest that role-playing can serve as an alternative learning approach that provides children with opportunities to interact and communicate through meaningful social experiences. In practical terms, this study contributes by providing an alternative for early childhood educators to develop children's communication skills through activities that are interactive, contextual, and aligned with the learning characteristics of young children.

Keywords: *communication skills; early childhood; learning methods; Role-Playing*

Corresponding Author
Dhea Ardiyanti, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Email: **dheaardy@upi.edu**

Article Information
Received: 1 July 2026
Accepted: 28 Auguts 2026
Published: 30 August 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0

1. Pendahuluan

Keterampilan berkomunikasi merupakan salah satu aspek utama dalam perkembangan bahasa pada masa kanak-kanak dan perlu ditumbuhkan sejak usia dini. Keterampilan ini mencakup kemampuan seorang anak untuk menyampaikan gagasan, perasaan, keinginan, dan informasi kepada orang lain, serta memahami pesan yang diterima melalui interaksi baik secara verbal maupun nonverbal.

Kemampuan bahasa anak akan lebih berkembang ketika memperoleh stimulasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak atau berada dalam Zone of Proximal Development (ZPD). Sejalan dengan teori Vygotsky dalam (Etnawati, 2022), ZPD adalah rentang kemampuan yang dapat dicapai oleh anak dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (scaffolding), yang dapat membuat anak tersebut mengembangkan keterampilan bahasa secara bertahap hingga mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Keterampilan komunikasi menjadi landasan bagi anak usia dini untuk membangun hubungan sosial, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendukung kesuksesan mereka baik dalam proses belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah dkk., 2025).

Pada usia 5–6 tahun, kemampuan komunikasi seorang anak seharusnya sudah berkembang secara signifikan. Anak usia dini mulai mampu mengungkapkan gagasan dan pendapat mereka, menceritakan pengalaman mereka, menjawab pertanyaan, menggunakan kalimat yang lebih lengkap, serta terlibat dalam interaksi dua arah dengan guru dan teman sebayanya. Kemampuan komunikasi pada usia ini merupakan indikator utama perkembangan sosial dan emosional seorang anak, serta kesiapannya untuk belajar (Maisaroh dkk., 2026)

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun masih belum terstimulasi dengan baik, anak-anak masih ragu untuk mengungkapkan pendapat bahkan hanya untuk bertanya kepada guru maupun temannya. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa kemampuan komunikasi anak usia dini belum berkembang secara optimal (Musthofiyyah dkk., 2025). Beberapa anak tampaknya masih ragu-ragu saat berbicara di depan teman-teman sekelasnya, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kesulitan mengutarakan gagasan mereka secara lisan, dan cenderung bersikap pasif selama kegiatan belajar (Hasan & Anggriani, 2025). Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan bahasa dan sosial seorang anak jika ia tidak mendapatkan stimulasi yang tepat.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap keterampilan komunikasi anak usia dini yang belum optimal adalah strategi pengajaran yang tidak memberikan mereka kesempatan yang cukup untuk berkomunikasi secara aktif. Kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, yang membatasi interaksi di antara anak usia dini, dan kurangnya kegiatan yang mendorong anak usia dini untuk mengungkapkan pendapat mereka serta terlibat dalam dialog dengan teman sebayanya (Yunifia & Wardhani, 2023). Padahal, anak usia dini dapat belajar secara efektif melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar mereka.

Bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak usia dini diberi kesempatan untuk memerankan karakter tertentu atau menirukan situasi tertentu, sehingga mendorong mereka untuk terlibat dalam percakapan, mengungkapkan pendapat, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Putu Fanny Gayatri et al., 2026). Kegiatan tersebut tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak usia dini membangun kepercayaan diri dalam berbicara, memperluas kosakata mereka, meningkatkan kelancaran berbicara, dan mengembangkan keterampilan komunikasi yang alami (Harianja et al., 2023).

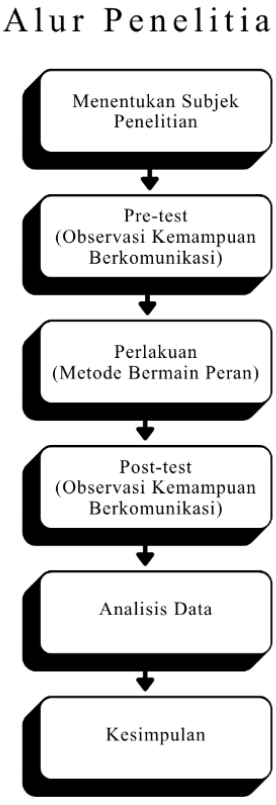
Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode bermain peran berpotensi memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa pada masa anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Farida dan Rosidah (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran makro mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak dengan peningkatan sebesar 60% setelah metode tersebut diterapkan. Penelitian Winarti dan Fitri (2022) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini. Selain itu, penelitian Muslikhah, Anggraini dan Rahayunita (2025) menunjukkan bahwa penggunaan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini, memperkaya kosakata mereka, dan mendorong interaksi sosial melalui lingkungan belajar yang menyenangkan.

Secara umum, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berkomunikasi anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif eksperimental dan desain One-Group Pretest–Posttest masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini melalui pengukuran sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan komunikasi anak usia dini sebelum diberikan metode bermain peran melalui kegiatan pretest, serta mengetahui kemampuan komunikasi anak setelah mengikuti penerapan metode tersebut melalui kegiatan posttest. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan komunikasi anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran, sehingga dapat diketahui efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) tujuan ke-4, yaitu Pendidikan Berkualitas (Quality Education), melalui penerapan metode pembelajaran yang mendukung pengembangan ketermapilan berkomunikasi pada anak usia dini.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis desain pre-eksperimen menggunakan one grup prestest-posttest design. Desain ini dipilih untuk mengukur keefektifan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini memalui perbandingan hasil sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut terdiri dari kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran, sedangkan keterampilan komunikasi dievaluasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.



Gambar. 1
Alur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Roudhoh Purwakarta dengan 15 anak dari kelompok B, berusia 5-6 Tahun, sebagai subjek penelitian. Subjek penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa mereka berada dalam rentang usia yang sesuai dengan tujuan penelitian dan berpartisipasi dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selama penelitian. Keikutsertaan anak dalam proses penelitian dilakukan atas dasar perolehan izin dari orang tua dan pihak sekolah dengan tetap memperhatikan prinsip perlindungan, kerahasiaan data dan hak anak selama kegiatan penelitian berlangsung.

Data penelitian dikumpulkan dengan melakukan observasi menggunakan lembar observasi keterampilan komunikasi yang memuat 12 indikator penilaian. Setiap indikator dinilai berdasarkan empat tingkat perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB) yang memperoleh skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26 melalui statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed-Rank. Uji ini digunakan karena data tidak berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, metode bermain peran dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

3. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif metode bermain peran dalam membantu meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji Wilcoxon Signed-Rank. Hasil dari seluruh analisis tersebut kemudian disajikan pada bagian berikut.

Tabel 1
Hasil Uji Statistik Derkriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	15	12	16	13,40	1,404
Posttest	15	24	45	37,67	5,381
Valid N (listwise)	15				

Pada tabel 1 menungjukkan bahwa rata-rata kemampuan berkomunikasi anak sebelum diberikan perlakuan sebesar 13,40 dan setelah diterapkan metode bermain peran, rata-rata meningkat menjadi 37,67. Selain itu, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi juga menunjukkan adanya perubahan setelah pemberian perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan berkomunikasi anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Namun, untuk memastikan bahwa kenaikan ini signifikan secra statistik, diperlukan analisis statistik lebih lanjut, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,212	15	,068	,858	15	,022
Posttest	,126	15	,200*	,927	15	,243

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk. Pemilihan uji tersebut didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50, yaitu sebanyak 15 anak. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,022 pada data pretest dan 0,243 pada data posttest. Nilai signifikansi pretest lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 (0,022 < 0,05), sehingga data pretest dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dengan kondisi

tersebut, pengujian hipotesis selanjutnya menggunakan Uji Wilcoxon Signed-Rank. Uji ini termasuk dalam statistik nonparametrik yang dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan antara dua data yang saling berpasangan (paired samples) ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

Tabel 3
Wilcoxon Signed Rank Test

Posttest – Pretest		N	Mean Rank	Sum of Ranks
	Negative Ranks	0[a]	0,00	0,00
	Positive Ranks	15[b]	8,00	120,00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

Tabel 4
Test Statistics

	Posttest - Pretest
Z	-3,413[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat 15 positive ranks, 0 negative ranks, dan 0 ties. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua anak mengalami peningkatan dalam keterampilan komunikasi mereka setelah metode bermain peran diterapkan, tanpa adanya penurunan atau stagnasi pada skor mereka. Selanjutnya, berdasarkan tabel 4 Test Statistics, diperoleh nilai Z sebesar -3,413 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,001 < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada kemampuan komunikasi anak usia dini sebelum dan setelah penggunaan metode bermain peran. Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

4. Pembahasan

Peningkatan keterampilan komunikasi tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya dapat meningkatkan hasil berlajar anak, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang mendorong mereka untuk menggunakan keterampilan komunikasinya secara lebih aktif. Selama proses pembelajaran, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung melalui kegiatan bermain yang dirancang menyerupai kegiatan sehari-hari. Kondisi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih berbicara, mendengarkan, merespons lawan bicara, dan menyampaikan informasi secara alami, sehingga keterampilan komunikasi anak berkembang seiring dengan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pengalaman komunikasi yang berlangsung secara langsung dan kontekstual tersebut memungkinkan anak untuk membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi serta mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka (Darsan, 2024)

Pada penelitian ini, metode bermain peran dilaksanakan dengan tema mengantar paket, dengan peran yang dilakukan anak sebagai kurir dan penerima paket. Setiap anak diberi kesempatan untuk menjalankan perannya melalui percakapan sederhana, seperti menyebutkan tujuan pengiriman, menanyakan alamat penerima, memastikan nama penerima, menyerahkan paket dan menanggapi lawan bicara mereka. Kegiatan tersebut menciptakan situasi komunikasi yang nyata sehingga dapat mendorong anak untuk menggunakan bahasa sebagai sarana interaksi, bukan sekadar menjawab

pertanyaan guru (A. D. Putri & Nurhafizah, 2023). Belajar sambil bermain juga dapat membuat anak lebih antusias dan percaya diri dalam berbicara (Cleviandra dkk., 2025)

Perubahan tersebut terlihat jelas pada hampir seluruh indikator keterampilan komunikasi yang diamati. Setelah mengikuti kegiatan bermain peran, anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat, lebih aktif dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, mampu memulai percakapan, memberikan tanggapan yang tepat, serta menyampaikan informasi dan meceritakan pengalaman menggunakan kalimat sederhana. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan komunikasi secara terpadu (Putri dkk., 2025).

Temuan tersebut dapat dipahami melalui perspektif sosiokultural Vygotsky yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian penting dalam perkembangan bahasa dan kemampuan anak. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan guru saat mereka memerankan peran masing-masing (Sulistyani et al., 2023). Proses mengajukan pertanyaan, menjawab, menyampaikan informasi, dan menanggapi menjadi pengalaman sosial yang membantu anak-anak menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan situasi yang mereka hadapi. Bahasa memiliki peran penting dalam interaksi sosial dan proses perkembangan anak sehingga kegiatan bermain peran dapat menjadi lingkungan belajar yang mendukung perkembangan komunikasi melalui penggunaan bahasa secara langsung dalam interaksi sosial (Hanita, 2025).

Penggunaan metode bermain peran juga sejalan dengan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu kondisi yang menunjukkan adanya jarak antara kemampuan yang dapat dilakukan seorang anak secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan atau dukungan dari orang lain (Lestari dkk., 2026). Selama kegiatan bermain peran, guru dapat memberikan contoh cara berbicara, mengajukan pertanyaan yang memandu, atau membantu anak ketika mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi. Bantuan ini memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan komunikasi yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan secara mandiri. Seiring berlanjutnya interaksi dan berkurangnya tingkat bantuan secara bertahap, anak dapat menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa dan merespons secara mandiri.

Selain dukungan dari guru, interaksi dengan teman sebaya juga merupakan bagian penting dari kegiatan bermain peran. Anak perlu mendengarkan apa yang dikatakan teman-temannya, memahami maksud mereka, dan kemudian merespons agar permainan dapat berlanjut. Situasi ini membantu anak belajar menggunakan bahasa dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan komunikasi mereka saat ini. Dengan demikian, permainan peran tidak hanya memberi anak-anak kesempatan untuk berbicara, tetapi juga membantu mereka berlatih memahami pesan, menunggu giliran untuk berbicara, menjaga agar percakapan tetap berjalan, serta menyesuaikan tanggapan mereka dengan lawan bicara. Interaksi tatap muka ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi dalam konteks sosial kehidupan nyata (Dinawati et al., 2019).

Efektivitas metode bermain peran dalam penelitian ini juga dapat dipahami karena kegiatan yang dilakukan sangat berkaitan erat dengan pengalaman anak-anak. Tema “mengirim paket” memungkinkan anak menggunakan kemampuan bahasa mereka untuk tujuan yang jelas, seperti menyampaikan informasi, mengajukan pertanyaan, mengonfirmasi informasi, dan memberikan tanggapan. Penggunaan bahasa dalam situasi konkret tidak hanya membantu anak menghafal informasi atau menjawab pertanyaan, tetapi juga memahami peran komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (’Aisy dan Rocmah, 2025). Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi kegiatan belajar yang memberikan pengalaman komunikasi yang langsung, kontekstual, dan bermakna bagi anak-anak usia dini.

Interaksi yang terjadi selama bermain peran juga membantu anak belajar menyesuaikan gaya komunikasi mereka dengan peran dan situasi yang mereka hadapi. Anak-anak perlu memahami informasi yang disampaikan oleh lawan bicara mereka dan merespons dengan tepat agar permainan

dapat berlanjut (Ningsih et al., 2024). Misalnya, saat berperan sebagai penerima paket, seorang anak perlu mendengarkan informasi yang disampaikan oleh kurir, memastikan bahwa nama atau alamatnya sudah benar, dan kemudian memberikan tanggapan. Proses ini secara tidak langsung membantu anak mengembangkan keterampilan dalam mendengarkan, memahami pesan, memilih kata-kata, dan mengekspresikan tanggapan (Rachmi dkk., 2023). Dengan demikian, komunikasi yang terjadi selama permainan bukanlah komunikasi satu arah, melainkan melibatkan pertukaran dua arah antara anak dan lawan bicaranya (Munisah, 2022).

Berdasarkan keseluruhan proses ini, peningkatan keterampilan komunikasi anak tidak hanya terlihat dari perubahan skor mereka sebelum dan sesudah perlakuan, tetapi juga dapat dipahami dari pengalaman komunikasi yang mereka peroleh selama kegiatan bermain peran. Anak terlibat dalam situasi yang mengharuskan mereka berbicara, mendengarkan, memahami pesan, dan merespons secara langsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan komunikasi melalui pengalaman sosial yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada tahap perkembangan anak usia dini.

5. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan komunikasi anak-anak usia dini setelah penerapan metode permainan peran. Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank menunjukkan 15 peringkat positif, 0 peringkat negatif, dan 0 peringkat seri, yang mengindikasikan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan skor keterampilan komunikasi setelah menerima intervensi. Skor Z sebesar -3,413 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan komunikasi anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Dengan demikian, metode bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia dini.

6. Daftar Pustaka

Cleviandra, N. A., Sjamsir, H., & Pertiwi, A. D. (2025). Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 419–428. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1018

Darsan, D. (2024). Effectiveness of Role Play in Improving Communication Competence of Preschool Children. *Journal of Education Technology and Inovation*, *7*(2), 42–51. https://doi.org/10.31537/jeti.v7i2.2104

Dinawati, Y. D., Syaodih, E., & Rudiyanto, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro. *Edukid*, *15*(1), 30–41. https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20148

Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2), 130–138. https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824

Farida, T., & Rosidah, L. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 143. https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i2.4702

Hanita, H. (2025). Bahasa dan budaya dalam pendidikan anak : Analisis perspektif teori sosiokultural Vygotsky. *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *10*(2), 112–124. https://doi.org/10.24903/jw.v10i2.2158

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4871–4880. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159

Hasan, H., & Anggriani, R. (2025). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 34–42. https://doi.org/10.66371/jadika.v1i1.11

Hasanah, S. N., Putriyanti, L., & Sulianto, J. (2025). Peran Pendidik dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa pada Anak Speech Delay. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2580–2589. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7032

Lestari, I. W., Hasan, F., Sriyanto, A., Farihah, E., & Spautra, A. L. G. (2026). Collaborative Motor Learning Based on the Zone of Proximal Development. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(2), 1377–1383. https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8229

Maisaroh, M., Muntomimah, S., & Wijayanti, R. (2026). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Program One Day One Story. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *9*(1), 811–817. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10264

Munisah, I. (2022). Pola Komunikasi Pendidik dan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran PAUD di Tasikmalaya. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *4*(2), 374. https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1429

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

Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *8*(1), 20–30. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902

Ningsih, E. A., Harmanto, B., & Azam Muttaqin, M. (2024). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Ketrampilan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, *5*(02), 195–206. https://doi.org/10.24127/j-sanak.v5i02.5292

Putri, A. D., & Nurhafizah, N. (2023). Pengaruh E-modul Bermain Peran terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7116–7122. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5572

Putri, D., Usman, U., & Idhayani, N. (2025). Eksplorasi Peningkatan Keterampilan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Amalia Mandara Mendidoha. *Edum Journal*, *8*(1), 106–123. https://doi.org/10.31943/edumjournal.v8i1.269

Putu Fanny Gayatri, Didith Pramunditya Ambara, & Dewa Gede Firstia Wirabrata. (2026). Role-Playing Learning with a Disaster Mitigation Theme to Improve the Socialization Skills of Kindergarten Children. *International Journal of Elementary Education*, *10*(1), 33–42. https://doi.org/10.23887/ijee.v10i1.112509

Rachmi, T., Dewi, N. F. K., & Astuti, C. F. (2023). Optimalisasi Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *12*(1), 133. https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9137

Salsabila Rohadatul 'Aisy, Q., & Iffatur Rocmah, L. (2025). Role Playing Raises Communication Skills Among Children Aged Four to Five. *Academia Open*, *10*(2). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12250

Sulistyani, S., Herawati, H., & Sudarti, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, *3*(2), 153–174. https://doi.org/10.21580/joecce.v3i2.17530

Winarti, W., & Fitri, A. W. (2022). Efektivitas Role Playing Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *5*(1), 22–29. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.290

Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak

Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 2163–2176. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191