

Implementasi Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun di KB Arraudoh

Salma Wahdatusyahiroh*, Rika Purnamasari

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Islam DR. KH. EZ. Muttaqien Purwakarta
Jl. Syekh Baing Yusuf No 35- Kec. Babakancikao, Kab. Purwakarta, Jawa Barat-4115

*Email: salmawahdatuu@gmail.com

Abstract: *This research examines the implementation of role-playing methods to develop communication skills in children aged 4-5 years at KB ARRAUDOH. The aim is to determine children's communication skills and explore the factors and advantages of the role-playing method. Communication is important for children aged 4-5 years as a way to express feelings and ideas. This skill needs to be stimulated from an early age, one of which is through the role-playing method. This research uses a descriptive qualitative method with observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the role-playing method at KB ARRAUDOH has a positive impact on children's communication development. Children are able to communicate well, actively participate in activities, socialize well, and show a sense of caring. There are inhibiting factors such as lack of space and children's lack of self-confidence, but the teacher successfully overcomes them with emotional and interactive support. This study shows that the role-playing method is a relevant strategy in early childhood education to develop communication skills.*

Keywords: *communication skills; early childhood; role-playing method*

Abstrak: Penelitian ini mengkaji implementasi metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak usia 4-5 tahun di KB ARRAUDOH. Tujuannya adalah untuk mengetahui keterampilan komunikasi anak dan menggali faktor serta keunggulan metode bermain peran. Komunikasi penting bagi anak usia 4-5 tahun sebagai cara mengungkapkan perasaan dan gagasan. Keterampilan ini perlu distimulasi sejak dini, salah satunya melalui metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran di KB ARRAUDOH memberikan dampak positif pada perkembangan komunikasi anak. Anak mampu berkomunikasi dengan baik, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, bersosialisasi dengan baik, dan menunjukkan rasa peduli. Terdapat faktor penghambat seperti kurangnya ruang dan kondisi anak yang kurang percaya diri, namun guru berhasil mengatasinya dengan dukungan emosional dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran adalah strategi yang relevan dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan komunikasi.

Kata Kunci: anak usia dini; kemampuan komunikasi; metode bermain peran

PENDAHULUAN

Anak-anak sangat membutuhkan keterampilan komunikasi dalam perkembangannya, dan salah satu cara terbaik untuk mengembangkannya adalah melalui kelompok bermain (KB). Komunikasi, yang merupakan proses menyampaikan dan memahami pesan melalui berbagai cara, baik verbal maupun nonverbal, sangat penting bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi diri. Komunikasi verbal yang sering dilakukan secara lisan dapat dipelajari melalui kegiatan sehari-hari, dan metode pembelajaran dapat membantu mempermudah proses pengembangan komunikasi anak. Salah satu proses untuk mempermudah dalam proses pengembangan komunikasi adalah melalui metode pembelajaran.

Menurut Hatimah (2014) Metode, yang berasal dari bahasa Yunani "Methodos", diartikan sebagai cara atau jalan yang ditempuh. Dalam konteks ilmiah, metode merujuk pada cara kerja

yang digunakan untuk memahami objek ilmu pengetahuan yang menjadi sasaran. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan metode sebagai cara kerja yang terstruktur dan terencana dengan baik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode dalam pendidikan adalah cara yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien bagi siswa, dengan tujuan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu metode yang sangat relevan dalam pendidikan anak usia dini adalah metode bermain peran. Metode ini, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichoen (2004), sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak usia dini.

Menurut Moeslichoen (2004), bermain peran adalah sebuah aktivitas imajinatif yang melibatkan penggunaan bahasa dan tindakan oleh anak-anak. Dalam kegiatan ini, mereka meniru atau mereplikasi berbagai objek, situasi, tokoh, atau bahkan hewan yang mungkin tidak lazim ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka melalui lensa imajinasi mereka sendiri. Lebih lanjut, metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memerankan tokoh pilihan mereka. Mereka dapat memilih untuk menjadi siapa saja yang mereka inginkan, baik dalam skala kecil (mikro) maupun besar (makro). Misalnya, seorang anak mungkin memilih untuk berperan sebagai dokter, guru, atau bahkan tokoh superhero favorit mereka. Dengan bermain peran, anak mengembangkan imajinasi mereka, namun mereka belajar untuk memahami perspektif orang lain. Mereka belajar untuk berempati dan melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, bermain peran juga dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan bahasa anak-anak.

Bermain peran, atau yang dikenal juga dengan istilah *role playing*, merupakan sebuah metode yang melibatkan individu dalam memerankan karakter atau situasi tertentu. Aktivitas ini bertujuan untuk menstimulasi pemahaman individu terhadap perasaan, sikap, dan perilaku orang lain. Dalam konteks pendidikan, bermain peran memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan eksplorasi emosi. Lebih dari itu, metode ini juga membantu anak-anak dalam memahami dan menavigasi kompleksitas hubungan sosial yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dalam bermain peran makro, inisiatif dan kreativitas anak menjadi kunci utama. Anak secara aktif merencanakan dan memilih peran yang ingin mereka mainkan, mulai dari peran-peran yang umum seperti dokter, guru, hakim, polisi, hingga peran-peran yang mungkin belum familiar bagi mereka, seperti petugas pemadam kebakaran. Proses pemilihan peran ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai profesi dan memahami tanggung jawab yang menyertai masing-masing peran. Sementara itu, bermain peran mikro, seperti yang dijelaskan oleh Gunarti dkk., seringkali dikaitkan dengan istilah "mendalang". Dalam konteks ini, anak menggunakan berbagai alat bantu seperti boneka, wayang, miniatur binatang, dan mainan kecil lainnya untuk menghidupkan peran yang mereka mainkan. Alat-alat ini menjadi jembatan antara imajinasi anak dan dunia nyata, membantu mereka dalam mengekspresikan diri dan memahami berbagai konsep dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan bermain peran tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui bermain peran, anak dapat mempraktikkan keterampilan sosial yang penting, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Selain itu, bermain peran juga memberikan wadah bagi anak untuk mengeksplorasi emosi mereka dan memahami bagaimana emosi tersebut dapat mempengaruhi interaksi sosial. Secara keseluruhan, bermain peran merupakan alat yang ampuh dalam perkembangan anak. Metode ini tidak hanya membantu anak dalam memahami diri mereka sendiri dan orang lain, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Dengan demikian,

bermain peran dapat menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak-anak.

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan kemampuan komunikasi anak usia dini di KB Arraudoh melalui metode bermain peran (sosiodrama). Observasi wawancara yang dilakukan mengungkapkan bahwa metode ini merupakan bagian integral dari kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas sentra, sebagaimana dinyatakan oleh seorang guru di sekolah tersebut. Kegiatan bermain peran ini tidak hanya menjadi rutinitas, tetapi juga menjadi pondasi penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak-anak. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menganalisis secara mendalam bagaimana proses pengembangan komunikasi anak dapat dioptimalkan melalui metode bermain peran. Penelitian ini akan mengkaji secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan metode ini selama proses pembelajaran di KB Arraudoh. Dengan memahami tahapan-tahapan ini, diharapkan dapat diidentifikasi praktik-praktik terbaik yang dapat diterapkan dalam pengembangan komunikasi anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga akan menggali faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan metode bermain peran dalam konteks pembelajaran di KB Arraudoh. Faktor-faktor ini dapat mencakup aspek-aspek seperti persiapan guru, interaksi antar anak, lingkungan belajar, dan materi yang digunakan. Dengan memahami faktor-faktor ini, diharapkan dapat ditemukan cara untuk memaksimalkan potensi metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif, sebuah metode yang berfokus pada penggalan data berupa kata-kata atau informasi lisan dari subjek yang diteliti. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah untuk menyajikan gambaran yang terstruktur, faktual, dan akurat mengenai suatu fenomena. Fenomena ini dapat berupa kejadian alamiah maupun hasil rekayasa manusia. Dalam konteks ini, penelitian ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada anak.

Penelitian ini mengambil tempat di KB ARRAUDOH Kp. Bungursarang, Desa Cisarua, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Purwakarta. Lokasi ini dipilih karena relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada anak melalui metode bermain peran. Data akan dikumpulkan melalui serangkaian teknik yang meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik-teknik ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Pengumpulan data akan dilakukan dengan mewawancarai guru kelas sentra bermain peran. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman, tindakan, dan perasaan mereka sehari-hari dalam menanamkan kedisiplinan dan kemandirian pada anak usia dini di lingkungan sekitar. Informasi ini akan menjadi landasan penting dalam menganalisis efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak.

Selain wawancara, observasi juga akan dilakukan untuk mengamati secara langsung interaksi antara guru dan anak dalam konteks bermain peran. Observasi ini akan membantu peneliti memahami bagaimana metode bermain peran diterapkan dalam praktik dan bagaimana interaksi tersebut mempengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal anak. Dokumentasi, seperti foto atau video, juga akan digunakan untuk merekam dan menganalisis data yang diperoleh. Dengan kombinasi teknik pengumpulan data ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak melalui metode bermain peran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Peran Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Komunikasi Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di KB Arraudoh metode bermain peran merupakan suatu metode yang efektif untuk mengembangkan komunikasi secara verbal, non-verbal maupun komunikasi secara tertulis yang disebabkan oleh penggunaan metode tersebut. Hal ini terlihat ketika anak-anak mampu berkomunikasi secara verbal disaat mereka mengikuti kegiatan bermain peran dengan teman sebaya maupun bersama guru, anak-anak belajar berkomunikasi dengan menyampaikan pendapat, mampu bertanya, menjawab pertanyaan dan bahkan mampu bernegosiasi secara sederhana dengan teman sebayanya. Selain itu, anak-anak mampu mengembangkan komunikasi secara non-verbal melalui metode bermain peran anak-anak menunjukkan tentang berbagai ekspresi seperti senang, sedih, marah, dan terkejut. Anak-anak juga mampu mengembangkan bahasa tubuh dengan baik, seperti mengangguk, melambaikan tangan untuk bertanya ataupun menyapa kepada orang-orang disekitarnya dan mampu mengembangkan komunikasi secara tertulis yang dilaksanakan ketika bermain peran anak-anak diajak untuk membuat catatan sederhana dan anak-anak belajar untuk menyampaikan pesan melalui tulisan dengan cara yang sangat menyenangkan.

Senada dengan hasil lapangan menurut Mardiani (2020) Anak usia dini merupakan seorang individu yang mempunyai sifat unik dan sangat istimewa, anak usia dini juga merupakan individu yang berada pada masa awal kehidupan yang paling penting, karena pada perkembangannya mereka berkembang dengan sangat pesat. Anak usia dini mempunyai karakter yang berbeda yang tidak bisa dibandingkan dengan karakter orang dewasa karena mereka. Menurut Madyawati (2017) mengatakan bahwa anak usia dini tumbuh dengan berbagai macam cara yang berbeda beda, anak usia dini mempunyai potensi, minat, dan bakat yang dapat disesuaikan dengan tahapan-tahapan umurnya. Mereka mempunyai karakter yang sangat aktif, kreatif, energik, spontan, relatif dan berkeinginan tinggi, dan mempunyai perhatian yang rendah, mudah pristiwa, fantasi tingkat tinggi, jiwa berpetualang, tidak mempunyai pertimbangan dalam mengerjakan aktivitas, masa belajar yang potensial ingin berteman.

Mardiani (2020) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara komprehensif di berbagai aspek. PAUD juga dapat diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang dilakukan dengan memberikan rangsangan dan stimulus yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan jasmani dan rohani anak. Upaya ini bertujuan agar anak memiliki kesiapan mental yang kuat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Rakimahwati, 2012).

Tujuan utama dari penyelenggaraan PAUD adalah untuk menggali dan mengembangkan potensi anak secara maksimal, serta memberikan kesiapan mental agar anak termotivasi untuk terus belajar dan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Dengan demikian, anak diharapkan mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya secara positif.

Senada dengan hal tersebut, Suyadi dan Ulfah (2017) menjelaskan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mempersiapkan anak secara fisik, mental, dan emosional agar mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, PAUD juga bertujuan untuk mencegah anak putus sekolah akibat faktor ekonomi atau kurangnya perhatian orang tua, serta meningkatkan mutu pendidikan anak secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan landasan yang kuat bagi perkembangan anak secara holistik, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik.

Menurut Inten (2017), komunikasi merupakan keterampilan esensial bagi anak usia dini. Melalui interaksi dan komunikasi, anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya serta memahami lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki kemampuan komunikasi yang

baik umumnya lebih mudah dalam berinteraksi sosial yang sehat dengan teman seusianya. Selain itu, kepercayaan diri yang baik juga berperan penting dalam interaksi sosial anak. Sejalan dengan hal tersebut, Morrison (2012) menjelaskan bahwa perkembangan sosial dan emosi merupakan landasan penting bagi keterampilan komunikasi anak. Perkembangan sosial dan emosi yang positif akan mendukung kemampuan anak dalam belajar, beradaptasi, dan meraih keberhasilan dalam berbagai kegiatan sehari-hari.

Kemampuan komunikasi lisan merupakan suatu kemampuan yang sering kita jumpai pada manusia terutama pada anak-anak, komunikasi juga merupakan suatu proses mengirimkan, menerima, dan memahami suatu gagasan dan berbagai perasaan dalam bentuk verbal maupun non verbal. Keterampilan komunikasi yang baik pada anak-anak dapat dihasilkan melalui aktivitas-aktivitas yang memang dekat dengan dunia mereka, yaitu dengan menggunakan bermain peran. Namun sangat disayangkan terlihat pada keadaan saat ini memang kurangnya ruang untuk bermain pada anak sangatlah sulit dan jarang didapatkan, terlihat anak lebih cenderung memilih permainan berbasis teknologi seperti gadget. Hal ini tentu dapat menghambat dan berpengaruh buruk terhadap perkembangan kemampuan komunikasi dan emosi pada anak usia dini, anak kurangnya mengenali emosi dan tidak dapat merespons pada hal-hal yang terjadi disekitarnya.

Angraini (2024) menekankan bahwa pendidik anak usia dini berperan penting dalam menstimulasi kemampuan komunikasi anak, seperti mengajukan pertanyaan atau menyampaikan ide melalui kegiatan bermain. Melalui permainan, anak belajar berunding, memecahkan masalah, bersosialisasi, belajar menunggu giliran, bersabar, bekerja sama, dan berbagi. Singkatnya, permainan memfasilitasi anak dalam mempelajari dan memahami cara berkomunikasi yang baik. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat menciptakan suasana yang nyaman, rileks dan tentunya dapat mengembangkan dan menggali potensi pada anak usia dini, melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak mempunyai kesempatan untuk berkreaitivitas, menyampaikan ide-ide dan gagasan mereka, bercerita, mencoba berbagai alat peraga yang disediakan sekolah, sehingga anak dengan sangat percaya senang untuk mengeksplor terhadap hal yang ada pada diri mereka dan lingkungan sekitar.

Mardiana (2020) berpendapat bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman melalui peran yang mereka mainkan, sehingga mengembangkan kemampuan bahasa, sosial, dan rasa percaya diri. Piaget juga menyatakan bahwa bermain peran adalah manifestasi perilaku anak yang ditandai dengan pembuatan cerita tentang suatu objek dan pengulangan tindakan yang menyenangkan serta berkesan bagi mereka. Partisipasi anak dalam bermain peran dan kemajuan mereka melampaui anak-anak lain disebut sebagai *collective symbolism*. Selain itu, perbincangan lisan anak dengan dirinya sendiri dikenal sebagai *idiosyncratic soliloquies*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Angraini (2024) menekankan pentingnya peran pendidik dalam menstimulasi kemampuan komunikasi anak usia dini, misalnya dengan mengajak mereka bermain yang dapat mendorong mereka untuk bertanya atau menyampaikan pendapat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain sangat membantu anak dalam memahami dan mempraktikkan cara berkomunikasi yang efektif.

3.2 Perencanaan dan Kegiatan Bermain Peran

Hasil penelitian wawancara kepada empat orang guru mengenai bagaimana pendapat dan faktor faktor mengenai implementasi metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak. Guru 1, guru 2, guru 3 dan 4 menyatakan bahwa metode bermain peran ini sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak, dengan menggunakan metode bermain peran ini anak mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan teman sebayanya, orang tua, guru dan orang-orang disekitarnya. KB

Arraudoh memfasilitasi dari berbagai sumber belajar dan alat peraga edukatif di sentra bermain peran agar mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran bermain peran, guru juga menyatakan bahwa 80% anak sudah mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dengan baik.

Pada penelitian ini tema yang digunakan pada kegiatan bermain peran di KB Arraudoh adalah tema yang dekat dan berada di sekitar anak-anak, seperti penjual & pembeli, dokter, polisi, kendaraan dan lain-lain, namun yang saya observasi dan wawancara yaitu dengan menggunakan tema masak-masak penjual & pembeli (berniaga).Peneliti mewawancarai salah satu pendidik di KB Arraudoh yang merupakan guru kelas sentra bermain peran, guru menjelaskan bahwa kegiatan sentra di sekolah tersebut mempunyai 5 kelas sentra, diantara lainnya yaitu (1).Sentra persiapan, (2).Sentra bermain peran, (3).Sentra imtak, (4).Sentra balok, dan (5).Sentra seni.

Guru menjelaskan bahwa kegiatan kelas sentra dilaksanakan pada setiap harinya walaupun belum maksimal secara sempurna, kegiatan ini memiliki 7/8 peserta didik setiap kelas sentra, dan setiap kelompok siswa laki-laki dan perempuan dibedakan kelas dari setiap harinya, begitupun di kelas sentra bermain peran dan setelah kegiatan baris berbaris di KB Arraudoh setiap anak memasuki kelas sentra persiapan dan melaksanakan kegiatan inti di sentra masing-masing.

Guru di KB Arraudoh menggunakan berbagai metode dalam melaksanakan kegiatan bermain peran diantaranya adalah (1) Persiapan, persiapan ini dilakukan untuk memperkenalkan terkait aturan dan masalah yang akan dipelajari oleh siswa dan memberikan motivasi kepada siswa (2). Memilih pemeran/pemain, hal ini dilakukan untuk memilih dan berdiskusi terkait siswa yang akan memerankan karakter yang akan dilaksanakan pada kegiatan bermain peran (3).Menata lokasi/tempat dan kebutuhan pemeran, hal ini perlu dilakukan agar kegiatan berjalan dengan lancar dan lebih menyenangkan tanpa adanya kekurangan saat kegiatan berlangsung (4) Pemeranan, metode ini untuk menyesuaikan siswa dengan peran yang sesuai skenario yang telah disiapkan (5) Diskusi dan evaluasi, tentunya metode ini sangat penting yaitu untuk menganalisis pengalaman bermain dan perkembangan pada siswa dan mendiskusikan hasilnya.Beberapa metode yang dilakukan adalah metode yang efektif untuk kegiatan bermain peran di kelas sentra tersebut.

Kegiatan bermain peran yang disiapkan dan dilaksanakan pada setiap harinya oleh seorang guru di KB Arraudoh dibagi menjadi beberapa kelompok dan dari setiap hari sentra bermain peran ini berjumlah kurang lebih 7/8 siswa dan siswi yang saling bergantian 2 hari sekali, pada kegiatan bermain peran ini dikelas perempuan pendidik menggunakan alat masak-masakan yang dimana anak berperan sebagai penjual makanan dan sebagai pembeli, kegiatan ini merupakan suatu permainan yang sangat asik bagi siswi di sekolah tersebut dan kegiatan ini juga mempunyai beberapa manfaat yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak usia dini, diantaranya mampu meningkatkan kecerdasan bahasa karena pada saat kegiatan bermain peran ini anak – anak tentunya akan terlibat dalam situasi dimana mereka harus berbincang-bincang bersama teman sebayanya untuk menjelaskan terkait resep atau bahan-bahan yang akan digunakan dan diperjual belikan, hal ini membantu anak untuk memperluas pemahaman mereka karena mereka tidak hanya mendengar tetapi juga berbicara dan terlibat aktif tentang apa yang akan mereka lakukan bersama.Dalam kegiatan ini juga anak-anak mengalami proses pertukaran informasi antara anggota kelompok atau terhadap seseorang yang ada di sekelilingnya, anak mampu berdiskusi dengan tim/kelompok lainnya, anak juga mampu menghadapi konflik dan memecahkan masalah karena tidak jarang anak mengalami konflik kecil seperti seseorang yang ingin menggunakan alat yang sama dengan yang lain, namun saat keadaan seperti itu justru anak dapat belajar bagaimana memecahkan masalah dan belajar bernegosiasi dengan baik tanpa merusak suasana yang gembira.Anak dapat memahami

emosi dan motivasi kepada orang lain, anak mampu berempati sosial dengan baik seperti jika salah satu anak marah karena tidak menemukan wajan maka anak dapat belajar menghargai perasaan orang lain dan berusaha melepaskannya agar suasana tetap gembira dan harmonis, dan tentunya anak mempunyai motivasi belajar karena sering kali bermain peran menjadi sumber inspirasi bagi anak untuk belajar lebih lanjut di rumah.

Perkembangan komunikasi pada kegiatan bermain peran tersebut anak-anak usia 4-5 terlihat sangat aktif berinteraksi satu sama lain antara penjual dan pembeli, di KB Arraudoh kemampuan berkomunikasi sudah terlihat cukup baik dan mereka mampu memahami cara berniaga dengan baik dan benar. Penjual terlihat ramah dan lantang menawarkan masakan mereka dan begitupun sang pembeli pandai bernegosiasi. Terlihat anak mampu berkomunikasi dengan baik setelah keluar dari ruangan kelas, mereka mampu menyampaikan apa yang mereka rasakan pada saat bermain peran bersama teman – teman di dalam kelas, anak – anak pada usia 4-5 tahun sudah berkembang sesuai harapan terlihat bahwa anak-anak sudah mampu menyelesaikan semua kegiatan dengan baik.

Anak-anak telah menunjukkan kepedulian terhadap sesama melalui interaksi saat bermain peran, baik sebagai penjual maupun pembeli. Kepedulian ini terlihat dari bagaimana mereka saling membantu dalam aktivitas tersebut. Mereka memiliki pemahaman yang baik tentang nilai-nilai moral, seperti sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan kemurahan hati, yang tercermin dalam komunikasi mereka selama kegiatan yang menyenangkan ini.

Pada pertemuan berikutnya, kemampuan anak-anak dalam bermain peran meningkat, terutama dalam aspek komunikasi. Hal ini terlihat dari meningkatnya kedekatan sosial emosional dan partisipasi mereka dalam kegiatan bermain peran jual beli masakan. Kemampuan mereka untuk mengenali teman sekelas juga meningkat, yang merupakan salah satu aspek kognitif yang berkembang melalui kegiatan ini. Bermain peran memiliki manfaat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, yang berkaitan dengan penyerapan informasi dan kecepatan belajar. Kemampuan kognitif ini perlu dilatih secara terus-menerus agar anak dapat memecahkan masalah dengan cepat.

Berdasarkan hasil dari observasi, komunikasi verbal di KB Arraudoh terlihat berjalan dengan sangat baik dan efektif untuk anak usia 4-5 tahun. Guru secara rutin mengajak anak-anak untuk bermain peran, di mana mereka memerankan berbagai karakter dan situasi. Saat bermain peran, anak-anak diajak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara verbal, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar untuk menyampaikan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, serta bernegosiasi dengan teman sebaya. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan pancingan dan membantu anak-anak untuk mengembangkan alur cerita. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya belajar berkomunikasi secara verbal, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengembangkan imajinasi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di KB Arraudoh, terlihat bahwa kemampuan komunikasi nonverbal anak usia 4-5 tahun berkembang dengan baik melalui metode bermain peran. Anak-anak menunjukkan pemahaman yang baik tentang berbagai ekspresi wajah, seperti senang, sedih, marah, dan terkejut. Mereka juga mampu menginterpretasikan bahasa tubuh, seperti anggukan, gelengan kepala, dan gerakan tangan, dengan tepat. Selain itu, anak-anak terlihat aktif menggunakan komunikasi nonverbal dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, misalnya dengan menunjuk benda yang diinginkan, melambaikan tangan untuk menyapa, atau memberikan pelukan sebagai tanda sayang. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi nonverbal anak usia dini.

Berdasarkan wawancara dengan guru, komunikasi tertulis melalui metode bermain peran di KB Arraudoh berjalan dengan baik dan efektif untuk anak usia 4-5 tahun. Guru senantiasa

mengajak anak-anak untuk bermain peran, di mana mereka memerankan berbagai karakter dan situasi. Saat bermain peran, anak-anak diajak untuk membuat catatan sederhana, seperti menulis daftar belanja saat bermain peran sebagai penjual dan pembeli, atau menulis surat resep masakan saat bermain peran sebagai koki. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar untuk menyampaikan pesan melalui tulisan dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Meskipun kemampuan menulis mereka masih sederhana, kegiatan ini membantu menanamkan pemahaman tentang fungsi tulisan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia 4-5 tahun, berdasarkan tiga aspek indikator kemampuan komunikasi yang diamati.

3.3 Faktor yang Mempengaruhi Bermain Peran

Namun adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pada implementasi metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi di KB Arraudoh diantaranya faktor penghambat dalam implementasi metode bermain peran diantaranya kondisi pada peserta didik yang dimana setiap anak mempunyai kepercayaan diri yang berbeda tentunya anak yang memiliki rasa tidak percaya diri dapat menyebabkan kurangnya partisipasi pada kegiatan bermain peran ini, namun salah seorang guru menyatakan bahwa terdapat hanya 1/2 siswa saja yang mempunyai kondisi seperti ini, dan keterbatasan ruang dapat mempengaruhi implementasi kegiatan pembelajaran bermain peran karena kurangnya ruang dapat membatasi kegiatan, kreativitas, imajinasi dan mungkin akan menyebabkan ketidaknyamanan pada anak. Menurut guru 3 hal ini dapat menghambat kegiatan pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak.

Penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan-keterbatasan yang dihadapi dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak melalui metode bermain peran ini bukanlah menjadi penghalang untuk para pendidik di KB Arraudoh, terlihat para pendidik berupaya keras agar dapat terus menerus meningkatkan perkembangan komunikasi pada anak agar anak berkembang dengan optimal.

Dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain peran di KB Arraudoh dapat memberikan dampak positif untuk mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain (KB) Arraudoh. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode ini memberikan dampak positif yang signifikan. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan komunikasi mereka. Peningkatan ini tidak hanya terbatas pada pengembangan kosakata. Metode bermain peran juga terbukti efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak lainnya. Kreativitas, imajinasi, dan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat. Selain itu, anak-anak menjadi lebih mampu menyampaikan ide dan gagasan mereka dengan lebih baik. Secara keseluruhan, temuan ini menggarisbawahi pentingnya metode bermain peran sebagai alat yang efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan berbagai keterampilan penting lainnya pada anak usia dini. Metode ini tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan mereka secara holistik.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar KB Arraudoh mempertimbangkan untuk menambah variasi tema dalam kegiatan bermain peran, tidak hanya terbatas pada tema masak-masak, tetapi juga tema-tema lain yang relevan dengan kehidupan anak sehari-hari,

seperti profesi, transportasi, atau lingkungan. Penelitian ini juga merekomendasikan agar guru-guru di KB Arraudoh mendapatkan pelatihan lebih lanjut mengenai cara mengidentifikasi dan mengatasi faktor-faktor penghambat dalam implementasi metode bermain peran, seperti kurangnya kepercayaan diri pada anak, dan mengingat keterbatasan ruang yang dihadapi oleh KB Arraudoh agar pihak sekolah mencari solusi kreatif untuk mengoptimalkan penggunaan ruang yang ada, misalnya dengan memanfaatkan ruang terbuka atau membuat jadwal penggunaan ruang yang lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, E. S., Pinem, R. J., Saragih, F. E. B., & Utami, N. S. (2024). Efektivitas dalam Komunikasi Interpersonal dengan Metode Bermain Peran di TK Negeri Satu Atap Batang Kuis. *Jejak pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(5).
- Hatimah, H., Rahmawati, R., & Zulkifli, M. (2024). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Dini Kelompok A di RA Insan Kamil. *Humaira Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Inten, D.N.(2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- Madyawati, L. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Mardiani, L., & Yetti, R. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 499-504.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak*. Jakarta: Renika Cipta
- Morrison. G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Rakimahwati. 2012. *Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.
- Suyadi & Ulfah, M. 2017. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya