



METODE BERMAIN PERAN DAN STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

M. Alang Khairun Nizar¹, Rajaniya Aini², Khairun Nisa³

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Tebingtinggi Deli^{1,2,3}

mhdkhairunnizar@gmail.com¹, rajaniyaaini13@gmail.com², khairunnisa59815@gmail.com³

Abstrak

Kemampuan bahasa merupakan aspek perkembangan penting yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui kegiatan yang menuntut anak aktif berkomunikasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode bermain peran dan *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Seroja Jaya, Desa Ara Payung, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Serdang Bedagai. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pasif, wawancara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan dua guru kelas, serta dokumentasi, lalu dianalisis dengan model Miles dan Huberman dan diuji keabsahannya melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan dilakukan dengan menentukan tujuan kemampuan bahasa, memilih tema yang dekat dengan kehidupan anak, menyiapkan media dan tokoh, serta menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan anak. Pelaksanaan berlangsung aktif, interaktif, dan menyenangkan: anak menyimak cerita, menjawab pertanyaan, menceritakan kembali, dan berdialog saat memerankan tokoh dengan pendampingan guru. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan proses, dan hasilnya dipakai untuk menentukan tindak lanjut. *Storytelling* memberi masukan bahasa melalui menyimak, sedangkan bermain peran memberi ruang menggunakan bahasa dalam dialog, sehingga keduanya saling melengkapi.

Kata Kunci: bermain peran, *storytelling*, kemampuan bahasa, anak usia dini

Abstract

Language ability is an important developmental aspect that should be stimulated from an early age through activities that require children to communicate actively. This study describes the planning, implementation, and evaluation of role playing and storytelling methods in improving early childhood language ability at TK Seroja Jaya, Ara Payung Village, Pantai Cermin District, Serdang Bedagai Regency. A descriptive qualitative approach was used. Data were collected through passive participatory observation, semi-structured interviews with the principal and two classroom teachers, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model and validated through triangulation. The findings show that planning involved determining language objectives, choosing themes close to children's daily lives, preparing media and characters, and adjusting activities to each child's ability. Implementation was active, interactive, and enjoyable: children listened to stories, answered questions, retold stories, and held dialogues while playing characters with teacher guidance. Evaluation was based on process observation, and its results were used to determine follow-up activities. Storytelling provides language input through listening, while role playing provides space to use language in dialogue, so the two methods complement each other.

Keywords: role playing, storytelling, language ability, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial yang sering disebut masa keemasan (*golden age*), ketika perkembangan otak dan kemampuan dasar anak berlangsung sangat pesat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebut pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan (Republik Indonesia, 2003). Seluruh aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, perlu mendapat stimulasi yang tepat dan terpadu. Dalam perspektif Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), stimulasi tersebut juga diarahkan pada pembentukan karakter dan penanaman nilai keislaman (Rawanita & Jannah, 2025).

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi sekaligus sarana anak mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan, dan pengalaman kepada guru, teman sebaya, dan lingkungannya (Bakari et al., 2024). Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh lingkungan, terutama interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya (Naibaho et al., 2025). Kemampuan bahasa mencakup bahasa reseptif, yaitu menyimak dan memahami perkataan atau cerita, serta bahasa ekspresif, yaitu mengungkapkan pikiran, menjawab pertanyaan, menyusun kalimat, dan berkomunikasi lisan. Keduanya perlu dikembangkan secara seimbang (Waluyo & Wawan, 2023). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menetapkan tiga lingkup perkembangan bahasa, yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Anak usia 5–6 tahun diharapkan mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, dan melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

Pencapaian tersebut tidak selalu optimal. Di kelas masih ditemukan anak yang kurang percaya diri untuk berbicara, terbatas kosakatanya, kesulitan menyusun kalimat, kurang mampu menjawab pertanyaan, dan belum dapat menceritakan kembali informasi yang didengarnya. Kondisi ini menuntut metode yang membuat anak terlibat langsung dalam penggunaan bahasa, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Observasi awal di TK Seroja Jaya, Desa Ara Payung, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Serdang Bedagai, menunjukkan bahwa sebagian anak belum optimal mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, menggunakan kosakata, berkomunikasi dengan teman, dan menceritakan kembali cerita yang disampaikan guru.

Bermain peran memberi kesempatan kepada anak untuk memerankan tokoh dalam situasi yang dirancang, sehingga anak dapat menirukan tokoh, berdialog, mengungkapkan perasaan, dan berinteraksi dengan teman (Rahmawati, 2022). Kegiatan ini sesuai dengan karakter anak yang belajar melalui bermain dan mendukung perkembangan bahasa karena melibatkan interaksi dan komunikasi secara langsung (Maisyaroh et al., 2022). *Storytelling* atau bercerita adalah penyampaian cerita secara lisan untuk merangsang imajinasi, kemampuan menyimak, dan kosakata anak. Setelah cerita selesai, guru dapat mengajukan pertanyaan dan meminta anak menceritakan kembali isinya (Fadila et al., 2025; Waluyo & Wawan, 2023). Dalam konteks PIAUD, cerita tentang kejujuran, kasih sayang, dan tolong-menolong sekaligus mendukung pembentukan akhlak. Landasan normatif pentingnya bahasa antara lain QS Ar-Rahman ayat 1–4 yang menyebut kemampuan menjelaskan (*al-bayan*) sebagai karunia Allah, dan QS Al-Ahzab ayat 70 yang memerintahkan umat beriman mengucapkan perkataan yang benar.

Kedua metode tersebut saling melengkapi. *Storytelling* memberi masukan bahasa melalui kegiatan menyimak, sedangkan bermain peran memberi kesempatan menggunakan bahasa melalui tindakan dan dialog. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang dirujuk Suryana (2021) menjelaskan bahwa kemampuan anak berkembang melalui interaksi sosial, yaitu dengan guru ketika menyimak cerita dan dengan teman sebaya ketika bermain peran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa bermain peran membuat anak lebih aktif berbicara dan mengekspresikan ide (Qomariyah, 2020), membantu pengembangan kosakata (Haliza, 2023), serta meningkatkan keberanian berbicara, penyusunan kalimat sederhana, dan interaksi anak (Hafni Zahara, 2023). Kajian-kajian tersebut berfokus pada satu metode dan belum menelaah bagaimana bermain peran dan *storytelling* dilaksanakan dalam satu rangkaian pembelajaran. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode bermain peran dan *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Seroja Jaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan bersifat penelitian lapangan (*field research*). Pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti objek pada kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci, sedangkan sifat deskriptif bertujuan memberi gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2022). Pendekatan ini dipilih karena penelitian ingin memahami proses implementasi metode bermain peran dan *storytelling* secara mendalam di lingkungan sekolah yang alamiah. Penelitian dilaksanakan di TK Seroja Jaya, Desa Ara Payung, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Serdang Bedagai, pada bulan Maret sampai Agustus 2026.

Informan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2022). Data primer berasal dari kepala sekolah sebagai informan kunci yang memberi informasi tentang kebijakan dan perencanaan, serta dua guru kelas sebagai pelaksana kedua metode. Wawancara dengan kepala sekolah dilakukan pada 28 Juli 2026 dan dengan kedua guru pada 30 Juli 2026. Data sekunder berupa profil sekolah, dokumen kurikulum PAUD, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta foto dan video kegiatan.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, observasi partisipatif pasif terhadap interaksi verbal dan nonverbal anak selama kegiatan bermain peran dan bercerita, dengan peneliti hadir tanpa terlibat dalam pembelajaran. Observasi difokuskan pada penguasaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, dan keberanian mengungkapkan pendapat. Kedua, wawancara semi-terstruktur tentang perencanaan, kendala, dan perkembangan bahasa anak. Ketiga, dokumentasi berupa RPPH, profil perkembangan anak, foto kegiatan, dan rekaman sesi bercerita.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman (dalam Nazir, 2020) yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Penyajian data dilakukan secara tematik dalam bentuk narasi (Bungin, 2020). Keabsahan data diuji melalui kredibilitas (triangulasi sumber antara kepala sekolah dan guru, triangulasi teknik antara observasi, wawancara, dan dokumentasi, perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, dan diskusi teman sejawat), keteralihan melalui uraian yang rinci (*thick description*), kebergantungan melalui audit proses penelitian, dan kepastian melalui kesesuaian temuan dengan bukti lapangan (Gunawan, 2022; Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Seroja Jaya merupakan satuan PAUD swasta di Dusun III, Desa Ara Payung, Kecamatan Pantai Cermin, Kabupaten Serdang Bedagai. Visinya mewujudkan anak usia dini yang cerdas, sehat, mandiri, berakhlak mulia, kreatif, percaya diri, dan mampu berkomunikasi dengan baik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu misinya mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak melalui kegiatan bercerita, bercakap-cakap, dan bermain peran. Berdasarkan observasi awal, guru memanfaatkan kegiatan bercerita untuk memberi pengalaman menyimak, kemudian mengarahkan anak memerankan tokoh dari cerita tersebut.

Hasil disajikan menurut tiga fokus penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, kemudian dibahas dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian terdahulu.

Hasil Penelitian

Perencanaan Metode Bermain Peran dan Storytelling

Perencanaan merupakan tahap awal ketika guru menentukan tujuan, materi, metode, media, dan langkah kegiatan. Wawancara dengan kepala sekolah (Ibu Rabiatus Adawiyah Lubis, S.Pd.), dua guru (Ibu Linda, S.Pd. dan Ibu Halimatus Sakdiah Lubis, S.Kom.), serta observasi menunjukkan bahwa perencanaan tidak dilakukan secara spontan dan mencakup lima hal.

Pertama, guru menentukan tujuan kemampuan bahasa yang ingin dikembangkan. Kepala sekolah menyatakan bahwa guru “terlebih dahulu menentukan kemampuan bahasa yang ingin dikembangkan”, kemudian memilih kegiatan bermain peran dan *storytelling* yang sesuai dengan usia anak. Ibu Linda menyebut kemampuan yang disasar meliputi berbicara, mengenal kosakata, menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi dengan teman, lalu menentukan apakah kegiatan memakai bermain peran, *storytelling*, atau keduanya.

Kedua, tema dan materi disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti keluarga, sekolah, lingkungan, pasar, binatang, dan pekerjaan. Cerita dipilih yang pendek dan berkalimat sederhana. Menurut Ibu Halimatus, cerita harus “sederhana, mempunyai gambar yang menarik, dan menggunakan kosakata yang sesuai dengan usia anak”, sedangkan untuk bermain peran guru memilih tokoh dan situasi yang sudah dikenal anak.

Ketiga, guru menyiapkan media dan alat berupa buku cerita bergambar, gambar seri, boneka, dan alat permainan sesuai tema, misalnya uang mainan untuk tema jual beli. Keempat, guru menyusun langkah kegiatan dari awal sampai akhir dan merencanakan kosakata yang ingin dikenalkan. Kelima, guru mempertimbangkan perbedaan kemampuan anak. Anak yang sudah lancar berbicara diberi peran yang lebih banyak berbicara, sedangkan anak yang masih malu atau pendiam diberi peran yang lebih sederhana dan kegiatan yang bertahap. Kepala sekolah memberi arahan mengenai kesesuaian kegiatan dengan tujuan dan karakter anak, kemudian guru menyesuaikan rencana dengan kondisi kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa tema, materi, media, alat permainan, tokoh, dan cerita memang telah disiapkan sebelum kegiatan.

Pelaksanaan Metode Bermain Peran dan Storytelling

Pelaksanaan kedua metode berlangsung aktif, interaktif, dan menyenangkan dengan pendampingan guru. Pada bermain peran, guru menjelaskan tokoh dan memberi contoh percakapan sederhana, lalu anak memainkan peran dan berbicara dengan teman. Ibu Linda menyatakan bahwa jika ada anak yang belum tahu apa yang harus dikatakan, ia “memberikan bantuan berupa contoh kata atau kalimat”. Ibu Halimatus menyebut guru memberi arahan terlebih dahulu, lalu membiarkan anak berbicara dengan bahasanya sendiri dan membantu hanya bila anak kesulitan.

Pada *storytelling*, guru bercerita dengan bahasa sederhana menggunakan buku bergambar, gambar seri, atau boneka. Guru memakai ekspresi dan intonasi yang berbeda untuk tiap tokoh agar anak tertarik mendengarkan. Setelah cerita selesai, guru bertanya tentang tokoh dan kejadian, anak menjawab, menyebutkan tokoh, dan beberapa anak diminta menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri.

Keterlibatan anak umumnya baik. Ketiga informan menyatakan anak antusias karena kegiatan berbentuk bermain dan bercerita. Menurut Ibu Halimatus, anak “lebih mudah berbicara karena merasa sedang bermain”, dan anak mulai berani menjawab pertanyaan dan bercerita meskipun kemampuannya berbeda-beda. Ada anak yang langsung aktif berbicara dan ada yang masih malu. Untuk anak yang malu, guru memberi motivasi dan kesempatan secara perlahan. Hasil observasi menunjukkan komunikasi antaranak dalam dialog sederhana saat

bermain peran, serta anak yang memperhatikan cerita, menjawab pertanyaan, menyebutkan tokoh, dan mencoba menceritakan kembali bagian cerita yang diingat.

Evaluasi Metode Bermain Peran dan Storytelling

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kemampuan bahasa anak selama dan setelah kegiatan. Menurut kepala sekolah, guru melihat bagaimana anak berbicara, menjawab pertanyaan, berkomunikasi dengan teman, dan memahami cerita, dan hasilnya dicatat sebagai perkembangan masing-masing anak. Ibu Linda memperhatikan apakah anak mau berbicara, dapat menjawab pertanyaan, memahami cerita, dan berkomunikasi dengan temannya. Ibu Halimatus menambahkan aspek mendengarkan, mengenal kosakata, dan menceritakan kembali. Guru menilai proses, bukan hanya hasil akhir, dan penilaian disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak.

Aspek yang diamati berbeda menurut metode. Pada bermain peran, guru melihat percakapan anak, penggunaan kosakata, respons terhadap teman, dan kemampuan mengungkapkan maksud. Pada *storytelling*, guru melihat kemampuan mendengarkan, memahami isi cerita, menjawab pertanyaan, mengenal kosakata, dan menceritakan kembali.

Hasil evaluasi dipakai sebagai dasar tindak lanjut. Anak yang masih kurang berbicara atau belum berani berkomunikasi diberi kesempatan lagi pada kegiatan berikutnya dengan pertanyaan yang lebih sederhana dan ajakan berbicara secara perlahan, sedangkan anak yang sudah mampu mendapat kesempatan mengembangkan komunikasinya. Kepala sekolah menyatakan bahwa hasil evaluasi menjadi bahan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Ringkasan temuan pada ketiga fokus disajikan pada Tabel 1.

No	Aspek	Bermain Peran	<i>Storytelling</i>
1	Perencanaan	Memilih tokoh dan situasi yang dikenal anak; menyiapkan alat permainan sesuai tema (misalnya uang mainan); peran disesuaikan dengan kemampuan bicara anak.	Memilih cerita pendek berkalimat sederhana dan bergambar menarik; menyiapkan buku cerita bergambar, gambar seri, atau boneka; merencanakan kosakata yang dikenalkan.
2	Pelaksanaan	Guru menjelaskan tokoh dan memberi contoh percakapan; anak berdialog dengan teman; guru membantu dengan contoh kata atau kalimat.	Guru bercerita dengan ekspresi dan intonasi; anak menjawab pertanyaan, menyebutkan tokoh, dan menceritakan kembali isi cerita.
3	Evaluasi	Mengamati percakapan, penggunaan kosakata, respons terhadap teman, dan kemampuan mengungkapkan maksud.	Mengamati kemampuan mendengarkan, memahami isi cerita, menjawab pertanyaan, mengenal kosakata, dan menceritakan kembali.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Penelitian

Sumber: Hasil Penelitian, 2026

Pembahasan

Perencanaan

Perencanaan yang berangkat dari tujuan kemampuan bahasa menunjukkan bahwa bermain peran dan *storytelling* tidak dipilih sembarangan, tetapi dirancang sebagai sarana stimulasi bahasa dan bukan sekadar kegiatan bermain. Metode pembelajaran merupakan jalan sistematis yang ditempuh pendidik untuk mengorganisasikan pengalaman belajar demi mencapai tujuan yang ditetapkan (Azizah, 2025). Kesesuaian antara tujuan dan kegiatan tampak dari penempatan kemampuan bahasa sebagai dasar pemilihan metode.

Pemilihan tema yang dekat dengan pengalaman anak sesuai dengan karakter anak usia dini yang belajar melalui pengalaman konkret dan menyenangkan. Tema yang akrab memungkinkan anak memakai kata yang sudah dikenal sekaligus memperoleh kosakata baru dalam situasi bermakna. Penggunaan gambar dan buku cerita membantu anak memahami tokoh dan kejadian, sedangkan alat permainan membantu anak memahami situasi yang diperankan sehingga bahasa dipakai dalam konteks yang lebih nyata.

Perencanaan yang memberi ruang bagi interaksi, yaitu dengan guru dalam *storytelling* dan dengan teman dalam bermain peran, sejalan dengan pandangan konstruktivisme sosial bahwa kemampuan anak berkembang melalui interaksi sosial (Suryana, 2021). Pandangan bahwa lingkungan dan interaksi memengaruhi perkembangan bahasa anak (Naibaho et al., 2025) juga tercermin dalam rancangan guru yang membuat anak berbicara dengan guru dan teman, bukan hanya menerima informasi. Pemberian peran menurut kemampuan, yaitu peran lebih banyak berbicara bagi anak yang lancar dan peran lebih sederhana bagi anak yang pendiam, menunjukkan bahwa guru memperhatikan perbedaan individual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa bermain peran melatih keaktifan berbicara (Qomariyah, 2020), kosakata (Haliza, 2023), serta keberanian berbicara dan penyusunan kalimat sederhana (Hafni Zahara, 2023). Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada satu metode, sedangkan penelitian ini menelaah perencanaan kedua metode secara terpadu, mulai dari tujuan sampai penyesuaian terhadap kemampuan anak.

Pelaksanaan

Pelaksanaan bermain peran memberi pengalaman langsung bagi anak untuk memproduksi bahasa, bukan hanya mendengar bahasa guru. Ketika anak berperan sebagai penjual dan pembeli, misalnya, anak memakai kata-kata yang berkaitan dengan jual beli sehingga penggunaan bahasa lebih kontekstual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maisyaroh et al. (2022) bahwa bermain peran mendukung perkembangan bahasa karena melibatkan interaksi dan komunikasi langsung. Peran guru sebagai fasilitator, yang memberi contoh kalimat tetapi tetap membiarkan anak memakai bahasanya sendiri, menunjukkan bahwa proses komunikasi anak tidak diambil alih guru.

Pada *storytelling*, kegiatan tidak berpusat pada guru sebagai pencerita karena anak diminta menjawab pertanyaan, menyebutkan tokoh, dan menceritakan kembali. Kegiatan bercerita memang memberi kesempatan menyimak bahasa, mengenal kosakata, memahami alur, dan mengungkapkan kembali informasi (Maisyaroh et al., 2022; Fadila et al., 2025). Dengan demikian, kemampuan bahasa reseptif terlihat ketika anak menyimak dan memahami cerita, sedangkan kemampuan bahasa ekspresif terlihat ketika anak menjawab, berpendapat, dan bercerita kembali. Hal ini sejalan dengan penelitian tentang pengaruh *storytelling* terhadap kemampuan berbahasa anak (Ulfa et al., 2025; Waluyo & Wawan, 2023).

Kedua metode menunjukkan fungsi yang saling melengkapi. *Storytelling* lebih banyak memberi stimulasi menyimak, memahami cerita, mengenal kosakata, dan mengungkapkan kembali, sedangkan bermain peran memberi kesempatan lebih besar untuk menggunakan bahasa dalam dialog dan interaksi dengan teman. Keterpaduan ini menjadi temuan penting karena menunjukkan alur dari bahasa yang diterima anak melalui menyimak menuju bahasa yang digunakan anak melalui berbicara. Alur ini belum banyak dibahas pada penelitian yang berfokus pada bermain peran saja (Qomariyah, 2020; Haliza, 2023; Hafni Zahara, 2023).

Evaluasi

Evaluasi yang menekankan proses sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini yang berlangsung bertahap, sehingga kemampuan anak tidak selalu tampak dalam satu kali kegiatan dan memerlukan pengamatan berkelanjutan. Aspek yang diamati guru, yaitu menyimak, memahami cerita, menggunakan kosakata, dan berbicara, sesuai dengan pandangan bahwa kemampuan bahasa mencakup menyimak, berbicara, dan penguasaan kosakata (Maisyaroh et

al., 2022). Penilaian yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak berarti evaluasi dipakai untuk mengetahui kebutuhan stimulasi, bukan untuk membandingkan anak satu dengan lainnya.

Penggunaan hasil evaluasi untuk menentukan kegiatan berikutnya menunjukkan bahwa evaluasi menjadi bagian dari siklus implementasi. Perencanaan menentukan kemampuan bahasa yang dikembangkan, pelaksanaan memberi pengalaman bahasa, dan evaluasi memberi informasi untuk memperbaiki kegiatan selanjutnya. Berbagai kemampuan yang dilaporkan penelitian terdahulu (Qomariyah, 2020; Haliza, 2023; Hafni Zahara, 2023) tampak pula pada penelitian ini, tetapi sebagai aspek yang diamati guru dalam evaluasi.

Hasil penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan pendekatannya. Penelitian kualitatif deskriptif ini menggambarkan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini tidak membandingkan kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah perlakuan sehingga tidak dapat menyimpulkan besarnya peningkatan kemampuan bahasa. Kata “meningkatkan” pada judul dimaknai sebagai upaya guru memberi stimulasi bahasa. Pengujian dampak sebaiknya dilakukan pada penelitian lanjutan dengan desain yang sesuai.

SIMPULAN DAN SARAN

Perencanaan metode bermain peran dan *storytelling* di TK Seroja Jaya dilakukan dengan menentukan tujuan kemampuan bahasa, memilih tema yang dekat dengan kehidupan anak, menyiapkan media, alat permainan, tokoh, dan cerita, menyusun langkah kegiatan, serta menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan anak. Pelaksanaannya berlangsung aktif, interaktif, dan menyenangkan. Anak menyimak cerita, menjawab pertanyaan, menyebutkan tokoh, menceritakan kembali, dan berdialog saat memerankan tokoh, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberi contoh, arahan, motivasi, dan bantuan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap kemampuan menyimak, memahami cerita, menggunakan kosakata, berbicara, menjawab pertanyaan, berdialog, dan menceritakan kembali, dan hasilnya digunakan untuk menentukan tindak lanjut sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Kepala sekolah disarankan terus menyediakan media, alat permainan edukatif, dan buku cerita bergambar serta mendorong variasi kegiatan. Guru disarankan memakai tema, cerita, tokoh, dan situasi yang lebih bervariasi serta memberi kesempatan berbicara yang seimbang bagi setiap anak, terutama yang masih malu. Orang tua disarankan melanjutkan stimulasi di rumah dengan membacakan cerita, mengajak bercakap-cakap, dan meminta anak menceritakan pengalaman. Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji cakupan yang lebih luas atau memakai desain yang dapat mengukur perubahan kemampuan bahasa anak.

REFERENSI

- Azizah, M. (2025). Karakteristik Dan Kedudukan Model Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran. *IFTITAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 9–19. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i1.369>
- Bakari, F. N. R., Ardini, P. P., & Djuko, R. U. (2024). Deskripsi Kesulitan Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Khairat Kota Gorontalo. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(4), 50–58. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v1i4.43>
- Bungin, B. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Kencana.
- Fadila, S. N., Salsabila, N., Daud, D. R., & Azzahra, F. (2025). Analisis Implementasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di TK Daarut Taqwa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 21115–21122.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara.

- Hafni Zahara, A. (2023). *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelas B1 di RA Perwanida Metro* [Skripsi].
- Haliza, E. N. (2023). *Implementasi Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kosakata Anak Kelompok A di TK ABA Trimulyo Sleman* [Skripsi].
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Maisyaroh, S., Nisa, H., & Ilmiyah, I. U. (2022). Efektivitas Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *As-Sunniyyah*, 2(02), 36–45. <https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.1862>
- Naibaho, C. N., Tampubolon, F. A., Siburian, Y., & Surip, M. (2025). Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Perkembangan Kemampuan Berbahasa Anak. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2), 150–161. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1528>
- Nazir, M. (2020). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Qomariyah, N. (2020). *Implementasi Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Di RA AR Rohmah Pekukuhan Mojosari Mojokerto* [Skripsi].
- Rahmawati, A. (2022). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Rawanita, M., & Jannah, M. (2025). Perkembangan Keberagamaan di Masa Prasekolah: Perspektif Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 286–307. <https://doi.org/10.71153/fathir.v2i2.279>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*.
- Ulfa, M., Baihaqi, M., & Adawiyah, M. (2025). Pengaruh Metode Story Telling Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di RA Al-Jihad Sunggal-Deli Serdang. *Journal of Innovative and Creativity (Joecy)*, 5(2), 20487–20497.
- Waluyo, B., & Wawan, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Di TK Islam Darul Ulum Tanjung Heran Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus. *Tarbiyah Jurnal: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1).