



Masriah¹⁾, Chandra
Apriyansyah²⁾, Lily Yuntina³⁾

¹⁻³⁾Universitas Panca Sakti
Bekasi

Email: airaadria2@gmail.com

Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi pada Kelompok A di RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi

Article Info

Article Information
Received : 27-08- 2026
Revised : 27-08- 2026
Accepted : 04-09- 2026

Kata Kunci: Bermain Peran,
Kemampuan Komunikasi
Anak Usia Dini, Penelitian
Tindakan Kelas

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini melalui kegiatan bermain peran di RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi. Subjek penelitian berjumlah 19 anak kelompok A, terdiri atas 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dari tahap prasiklus hingga siklus II. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dengan instrumen berupa lembar ceklis. Indikator yang diamati mencakup kemampuan berbicara, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, percaya diri, pemahaman, menginternalisasi nilai moral, hubungan sosial, kreativitas, imajinasi dalam berkomunikasi, dan bekerja sama. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi anak dari prasiklus hingga siklus II. Pada prasiklus, rata-rata kemampuan komunikasi anak sebesar 52,6% dan masih berada pada kategori rendah. Setelah tindakan pada siklus I, kemampuan komunikasi meningkat menjadi 65,5%, meskipun belum mencapai target. Pada siklus II, rata-rata kemampuan komunikasi meningkat menjadi 80,6%. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini di RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, mengekspresikan gagasan, membangun kepercayaan diri, serta berkomunikasi secara aktif bersama.

Abstract



Keywords: Role-playing,
Early Childhood
Communication Skills,
Classroom Action Research

This study aims to improve early childhood communication skills through role-playing activities at RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi. The research subjects consisted of 19 children in Group A, including 12 girls and 7 boys. The method used was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart spiral model, which was implemented from the pre-cycle stage to cycle II. Each cycle included planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, documentation, and field notes using a checklist sheet as the instrument. The observed indicators included speaking ability, answering questions, expressing opinions, self-confidence, understanding, internalizing moral values, social relationships, creativity, imagination in communication, and cooperation. The results showed an improvement in children's communication skills from the pre-cycle stage to cycle II. In the pre-cycle stage, the average communication ability of the children was 52.6% and was still in the low category. After the action in cycle I, communication skills increased to 65.5%, although the target had not yet been achieved. In cycle II, the average communication ability increased to 80.6%. Thus, the application of the role-playing method was proven effective in improving early childhood communication skills at RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi. This improvement indicates that role-playing activities can provide children with opportunities to interact, express ideas, build self-confidence, and communicate actively together.

PENDAHULUAN

PAUD adalah inisiatif yang berfokus pada anak usia lahir hingga enam tahun, memberikan stimulasi pendidikan yang mendorong perkembangan fisik dan spiritual, serta memastikan mereka siap untuk pendidikan di masa depan. Fase ini dianggap sebagai tahap perkembangan krusial, membutuhkan peningkatan optimal di semua bidang, dengan keterampilan komunikasi yang sangat penting. Keterampilan komunikasi mengacu pada kemampuan anak untuk mengungkapkan ide, pikiran, keinginan, dan emosi kepada orang lain, serta kemampuan mereka untuk memahami informasi yang diterima melalui cara verbal dan nonverbal. Keterampilan ini sangat penting karena memengaruhi pemerolehan bahasa, perkembangan sosial-

emosional, dan kemampuan kognitif, serta kapasitas anak untuk menjalin hubungan dengan lingkungannya. Menurut Nur Mukhtahira et al., (2024) keterampilan komunikasi yang efektif penting bagi setiap orang karena memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Namun, proses pembelajaran di Kelompok A RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi masih menunjukkan permasalahan dalam pengembangan kemampuan komunikasi anak. Berdasarkan hasil observasi, dari 19 anak yang diamati, 12 anak mengalami kesulitan berkomunikasi dengan baik. Anak-anak sering tampak malu dan kurang percaya diri ketika diminta berbicara di depan teman sekelasnya. Beberapa anak hanya menjawab pertanyaan guru dengan jawaban singkat dan tidak jelas, serta mengalami kesulitan dalam menyampaikan pikiran dan berinteraksi dengan teman. Selama proses pembelajaran, sebagian besar anak juga tampak kurang responsif dan kurang terlibat secara aktif. Mereka lebih banyak mendengarkan penjelasan guru daripada berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih banyak menggunakan pendekatan konvensional. Guru sering memberikan penjelasan atau ceramah sehingga kesempatan anak untuk berbicara, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan berinteraksi menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan komunikasi antara guru dan anak kurang interaktif dan kemampuan komunikasi anak belum berkembang secara optimal. Keterbatasan kemampuan berkomunikasi juga berdampak pada keterlibatan anak dalam pembelajaran karena anak yang merasa malu dan kurang percaya diri cenderung pasif ketika diminta menjawab pertanyaan atau menyampaikan pemikirannya.

Padahal, pendekatan pembelajaran anak usia dini idealnya memprioritaskan keterlibatan anak dan menggunakan kegiatan berbasis bermain. Tahun-tahun awal ditandai dengan keterlibatan aktif, eksplorasi melalui bermain, dan kecenderungan untuk meniru aktivitas di sekitarnya. Pendidik perlu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk berdialog serta berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Lingkungan belajar yang mendukung dapat membantu anak merasa nyaman dan percaya diri dalam

berkomunikasi sehingga keterampilan komunikasinya berkembang sesuai dengan tahap pertumbuhan.

Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak adalah teknik bermain peran. Metode ini berfungsi sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan di mana anak-anak memiliki kesempatan untuk memerankan berbagai peran dalam skenario yang menyenangkan dan tidak rumit. Terlibat dalam latihan bermain peran ini memungkinkan anak-anak untuk berlatih berbicara, menanggapi pertanyaan, dan terhubung langsung dengan teman sekelas mereka. Lebih jauh lagi, anak-anak dapat berbagi pikiran, emosi, dan pengalaman masa lalu mereka melalui peran yang mereka perankan. Bermain peran sangat cocok untuk anak-anak kecil, yang menemukan kegembiraan dalam bermain dan meniru tindakan dari lingkungan mereka. Seperti yang dicatat oleh Safitri, (2022), bermain merupakan kebutuhan penting bagi anak-anak, terutama karena masa kanak-kanak awal merupakan periode penting yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa bermain peran bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak usia dini. Penelitian oleh Nuryati & Rangganis, (2022), Adelia, (2025) dan Noviyanti et al., (2020) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak melalui bermain peran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa setelah terlibat dalam permainan peran, anak-anak menjadi lebih vokal dan interaktif. Mereka juga memperoleh kepercayaan diri yang lebih besar dalam menyuarakan pikiran mereka dan menanggapi pertanyaan sepanjang pengalaman pendidikan. Belajar melalui bermain memungkinkan anak-anak merasa lebih rileks dan menikmati proses pendidikan. Oleh karena itu, permainan peran merupakan teknik yang tepat untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak usia dini.

Penelitian tindakan kelas ini penting karena kemampuan berkomunikasi merupakan bagian vital dari pertumbuhan anak usia dini. Kemampuan komunikasi anak-anak di Kelompok A rendah, yang membutuhkan strategi segera dan terorganisir untuk peningkatan pembelajaran. Pendidik harus menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan sifat anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan

komunikasi mereka secara efektif. Penelitian tindakan kelas dapat membantu guru dalam menyempurnakan proses pendidikan di dalam kelas. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi. Berdasarkan konteks permasalahan yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi di antara kelompok A di RA Fatimah Gramapuri Persada Cibitung Bekasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Fatimah, Perumahan Gramapuri Persada Blok G5 No. 10, Desa Sukajaya, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026, sekitar akhir April sampai Juni 2026. Subjek penelitian adalah 19 anak Kelompok A berusia 4-5 tahun yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas berdasarkan model Kemmis & Mc Taggart, (1988) model ini memiliki siklus berulang dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas memungkinkan guru menemukan masalah, menemukan solusi, menerapkan rencana, dan memikirkan hasilnya untuk terus menjadi lebih baik (Mertler, 2021). Penelitian dilakukan dalam dua siklus karena satu siklus mungkin belum memberikan hasil terbaik sehingga siklus berikutnya diperlukan untuk meningkatkan tindakan sebelumnya (Arikunto, 2021).

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri atas dua siklus. Siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan, sedangkan Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan sebagai tindak lanjut dan penyempurnaan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit sesuai dengan alokasi waktu kegiatan pembelajaran di RA Fatimah. Pada setiap pertemuan, kegiatan bermain peran dilaksanakan secara bertahap sesuai RPPH, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir. Siklus I bertujuan untuk mengetahui perkembangan awal keterampilan komunikasi anak setelah penerapan metode bermain peran. Hasil observasi dan refleksi pada Siklus I kemudian digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada Siklus II sehingga peningkatan keterampilan komunikasi anak dapat dicapai secara optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah pembelajaran, menentukan tujuan yang ingin dicapai, menyusun rencana tindakan, menyiapkan perangkat pembelajaran dan alat peraga bermain peran, menyusun instrumen pengumpulan data, serta menentukan indikator keberhasilan. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan pembelajaran bermain peran dengan membiarkan anak-anak memainkan berbagai karakter. Pada tahap observasi, peneliti mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan keterlibatan anak, keberanian berbicara, kemampuan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan interaksi dengan teman sebaya. Hasil pengamatan dikaji pada tahap refleksi untuk mengetahui pencapaian dan kekurangan serta merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen utama berupa lembar ceklis yang digunakan untuk menilai perkembangan keterampilan komunikasi anak selama kegiatan bermain peran. Penilaian menggunakan empat kategori perkembangan dengan skor, yaitu Belum Berkembang (BB) = 1, Mulai Berkembang (MB) = 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4. Indikator yang diamati meliputi pemahaman, memahami perasaan orang lain, menginternalisasi nilai-nilai moral, membantu relasi yang harmonis, hubungan sosial, kreativitas, imajinasi, kemampuan berpikir, interaksi sosial, dan menjaga keseimbangan emosional.

Skor diperoleh dengan memberikan nilai 1–4 pada setiap indikator sesuai dengan tingkat perkembangan yang ditunjukkan oleh anak. Seluruh skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan sebagai Skor Total (ST). Persentase capaian dihitung dengan membandingkan skor total yang diperoleh dengan skor maksimal yang mungkin dicapai. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase capaian} = \frac{ST}{SM \times N \times I} 100\%$$

Keterangan:

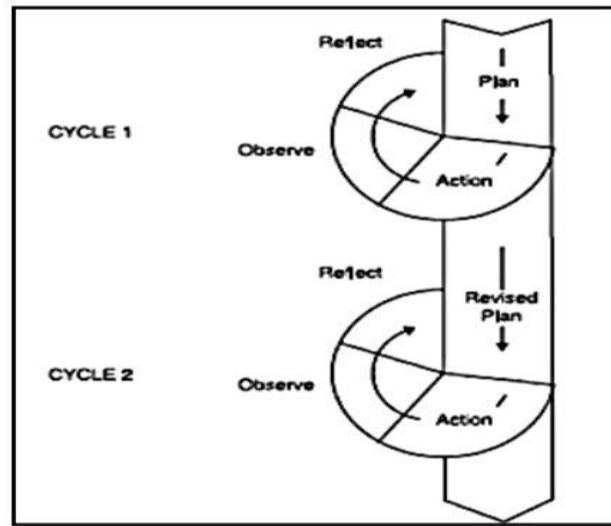
ST = Skor Total yang diperoleh

SM = Skor Maksimal setiap indikator (4)

N = Jumlah anak

I = Jumlah indikator yang dinilai

Data kuantitatif dianalisis dengan melihat persentase capaian hasil observasi pada setiap siklus, sedangkan data kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran, respons anak selama bermain peran, dan hasil refleksi. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% anak mencapai perkembangan yang diharapkan.

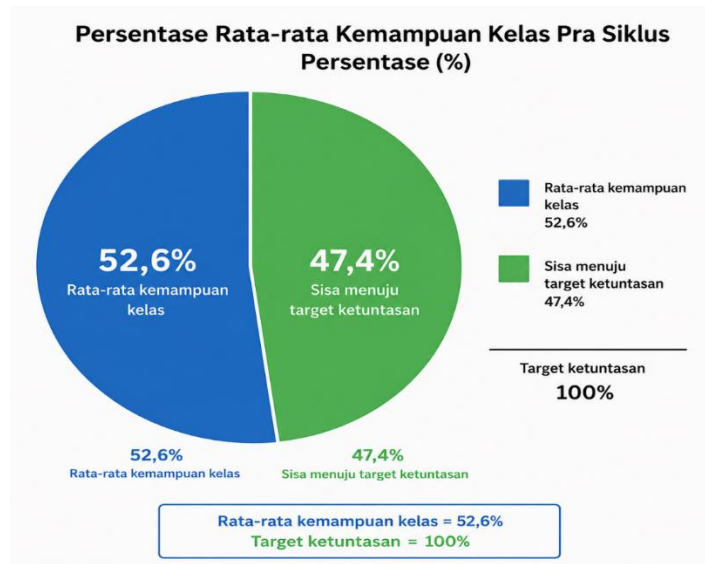


Gambar 1 Model Kemmis & McTaggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

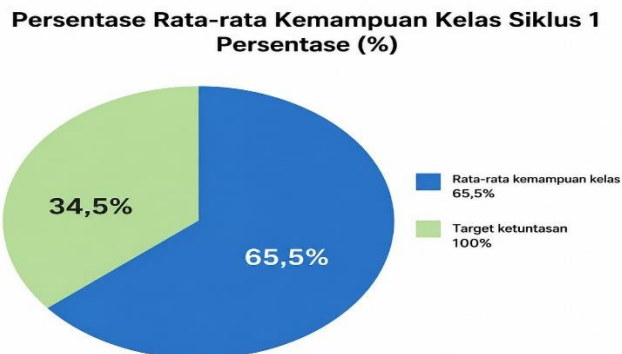
Hasil Penelitian

Pada tahap prasiklus, observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi anak belum berkembang sepenuhnya. Dari 19 anak, 12 anak mengalami kesulitan berkomunikasi dengan baik. Sebagian anak tampak malu dan kurang percaya diri ketika diminta berbicara, hanya menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat, serta kesulitan berbagi pikiran dan berinteraksi dengan teman. Hasil observasi prasiklus menunjukkan rata-rata kemampuan komunikasi sebesar 52,6%, sehingga tindakan pembelajaran melalui bermain peran perlu dilakukan.



Gambar 2 Persentase Rata-rata kemampuan kelas Pra Siklus

Pada Siklus I, kegiatan bermain peran dilakukan dalam tiga pertemuan dengan tema profesi dan subtema profesi dokter. Guru menyiapkan alat peraga dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran, berbicara, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi selama kegiatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan komunikasi meningkat menjadi 65,5%.



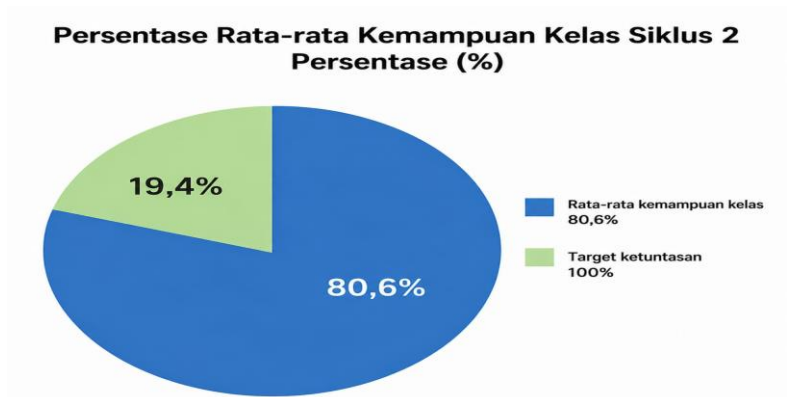
Gambar 3 Persentase Rata-rata Kemampuan Kelas Siklus I

Anak mulai lebih berani berbicara dan terlibat dalam kegiatan, tetapi hasil tersebut belum mencapai target keberhasilan sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Refleksi Siklus I menunjukkan bahwa kegiatan perlu dibuat lebih mudah dipahami dan lebih menarik, serta pengaturan kelompok perlu membantu semua anak memperoleh kesempatan berbicara. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk

memperbaiki tindakan pada Siklus II. Tema bermain peran pada Siklus II menggunakan situasi penjual dan pembeli dengan peran seperti penjual, kasir, dan pembeli serta didukung uang mainan dan barang-barang yang digunakan dalam kegiatan jual beli.

Pada Siklus II, anak menunjukkan keterlibatan dan kepercayaan diri yang lebih baik. Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana, menjelaskan pengalaman bermain menggunakan bahasa yang lebih jelas, memberi respons yang sesuai ketika berinteraksi, berbicara dengan guru dan teman, mendengarkan pendapat teman, memulai percakapan, bekerja sama, serta berbagi keinginan dan kebutuhan dengan lebih percaya diri. Rata-rata kemampuan komunikasi pada Siklus II meningkat menjadi 80,6%.



Gambar 4 Persentase Rata-rata Kemampuan Kelas Siklus II
Hasil tersebut telah melampaui target keberhasilan 75%, sehingga tindakan dihentikan pada Siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata Kemampuan Komunikasi Anak

Tahap Penelitian	Rata-rata (%)	Keterangan
Prasiklus	52,6	Kondisi awal
Siklus I	65,5	Meningkat, belum mencapai target
Siklus II	80,6	Target keberhasilan tercapai

Pembahasan

Bagian pembahasan ini mengulas perbandingan kenaikan performa anak guna menguji tingkat efektivitas metode bermain peran yang diterapkan dari kondisi pra-siklus hingga siklus terakhir. Bermain peran memberi anak kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui peran yang

mereka mainkan. Menurut Rachmi et al., (2023), bermain peran adalah cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar dan memungkinkan mereka menggunakan imajinasi dengan berpura-pura menjadi berbagai karakter. Kegiatan tersebut juga mendukung aspek sosial dan emosional karena anak belajar bekerja sama, memahami peran, dan merespons teman. Menurut Amelya et al., (2024), bermain peran membantu anak-anak belajar memahami emosi

Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil dari 10 indikator perkembangan anak selama periode yang berbeda, dirangkum dengan cara yang mudah di baca dan dipahami di bawah ini:

Tabel 2. Capaian 10 Indikator

No	Data Hasil Observasi	Rincian Capaian 10 Indikator Perkembangan	Rata-rata Kelas	Keterangan
1	Pra-Siklus (Kondisi Awal)	Ind.1 (1.1, 1.2) 50% Ind. 2 (2.1, 2.2) 52,5% Ind. 3 (3.1, 3.2) 50% Ind. 4 (4.1, 4.2) 52,5% Ind. 5 (5.1, 5.2) 50% Ind. 6 (6.1, 6.2) 47,5% Ind. 7 (7.1, 7.2) 47,5% Ind. 8 (8.1, 8.2) 45% Ind. 9 (9.1, 9.2) 52,5% Ind. 10 (10.1, 10.2) 50%	52,6%	Belum memenuhi kriteria keberhasilan
2	Siklus I	Ind.1 (1.1, 1.2) 63,75% Ind. 2 (2.1, 2.2) 67,5% Ind. 3 (3.1, 3.2) 60% Ind. 4 (4.1, 4.2) 62,5% Ind. 5 (5.1, 5.2) 58,75% Ind. 6 (6.1, 6.2) 58,75% Ind. 7 (7.1, 7.2) 58,75% Ind. 8 (8.1, 8.2) 63,75% Ind. 9 (9.1, 9.2) 65% Ind. 10 (10.1, 10.2) 60%	65,5%	Berkembang dengan baik, namun belum optimal sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II
3	Siklus II	Ind.1 (1.1, 1.2) 78,7% Ind. 2 (2.1, 2.2) 77,5% Ind. 3 (3.1, 3.2) 75% Ind. 4 (4.1, 4.2) 77,5% Ind. 5 (5.1, 5.2) 76,2%	80,6%	Tuntas, target keberhasilan telah tercapai sehingga penelitian

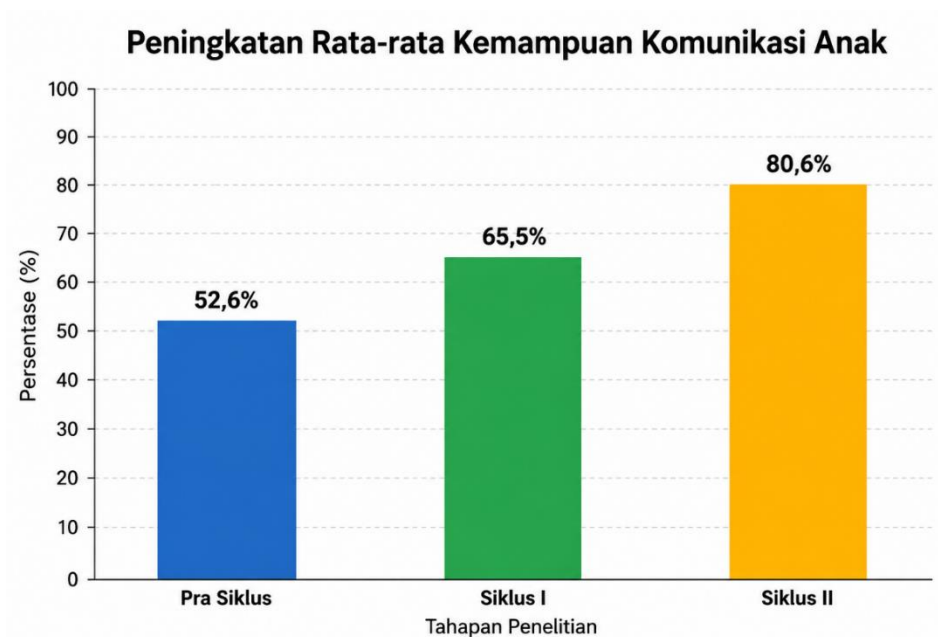
Ind. 6 (6.1, 6.2) 75%	dihentikan pada Siklus II
Ind. 7 (7.1, 7.2) 75%	
Ind. 8 (8.1, 8.2) 75%	
Ind. 9 (9.1, 9.2) 78,75%	
Ind. 10 (10.1, 10.2) 77,5%	

Tabel di atas menunjukkan bahwa anak-anak semakin mahir berbicara dan berkomunikasi di setiap putaran pembelajaran. Pada awalnya, skor rata-rata hanya 52,6%, yang berada di bawah target keberhasilan yang ditetapkan. Banyak anak masih kesulitan memahami orang yang mereka ajak bicara, merasa tidak yakin pada diri sendiri, dan seringkali tidak berperan aktif dalam percakapan. Setelah Siklus I diterapkan, skor rata-rata naik menjadi 65,5%. Terdapat kemajuan di semua bidang, terutama dalam memahami perasaan 120 10 orang lain dan memahami berbagai hal. Namun, hasil ini belum memenuhi target keberhasilan yang ditetapkan, sehingga kita perlu mengambil tindakan untuk meningkatkan kinerja di Siklus II.

Pada Siklus II, skor rata-rata naik menjadi 80,6%. Semua hasil berada di atas 75%, dengan skor terbaik dalam pemahaman dan interaksi sosial. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat melakukan percakapan sederhana, lebih banyak berpartisipasi, bekerja sama dengan lebih baik, dan berbagi apa yang mereka inginkan dan butuhkan dengan lebih percaya diri.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Capaian Perkembangan Anak Antar Siklus

NO	Tahapan Siklus Penelitian	Pencapaian Rata-rata Kelas (%)	Kriteria Klasifikasi Kelompok
1	Pra Siklus	52,6%	Belum Berkembang (BB)
2	Siklus I	65,5%	Mulai Berkembang (MB)
3	Siklus II	80,6%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)



Gambar 5. Persentase Rata-rata Kemampuan Kelas Tiap Siklus

Penelitian yang dilakukan dalam dua putaran menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi anak-anak membaik di setiap tahapan studi. Sebelum siklus dimulai, skor rata-rata kelas adalah 52,6%, yang berarti mereka dinilai sebagai Tidak Berkembang (BB). Ini berarti kemampuan komunikasi anak-anak tidak terlalu baik dan tidak memenuhi tujuan keberhasilan yang ditetapkan.

KESIMPULAN

Bermain peran dapat membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan keterampilan komunikasi anak, yang meningkat dari 52,6% pada Pra-Siklus menjadi 65,5% pada Siklus I dan selanjutnya menjadi 80,6% pada Siklus II. Peningkatan ini terlihat jelas pada kemampuan anak untuk memahami arahan, berbagi pemikiran, mengadopsi nilai-nilai moral, membangun hubungan sosial yang positif, menunjukkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir, berinteraksi dengan teman sekelas, dan menjaga emosi tetap stabil sepanjang proses pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain peran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi di kalangan anak-anak usia muda.

Penggunaan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia dini dilakukan melalui tahapan Penelitian Tindakan Kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Guru

menciptakan tema, media, dan pembagian peran berdasarkan ciri-ciri anak, kemudian membiarkan mereka memainkan karakter, berbicara, bekerja sama, dan berkomunikasi secara aktif. Peningkatan hasil belajar pada setiap siklus meningkatkan kepercayaan diri anak, keterampilan komunikasi aktif, dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran secara efektif. Hasilnya, bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, N. (2025). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *CERDAS*, 4, 25–35.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459–470. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press
- Mertler, C. A. (2021). Action Research as Teacher Inquiry: A Viable Strategy for Resolving Problems of Practice. In *Practical Assessment, Research, and Evaluation* (Vol. 26).
- Noviyanti, A. I., Ashadi, F., Kurnia, N., & Aja, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), 371–377. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1782>
- Nur Mukhtahira, Sri Sukma, & Mufaroah Mufaroah. (2024). Peran Komunikasi Efektif dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 295–305. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i4.1393>
- Nuryati, N., & Ranganis, R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 73–83. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i2.939>
- Rachmi, T., Fitria, N., Dewi, K., & Astuti, C. F. (2023). Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini OPTIMALISASI KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI. “Ceria” *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN 2301-9905, 12(1), 133–143.
- Safitri, L. A. (2022). URGENSI BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(02), 1–4. <https://doi.org/10.35706/murangkali.v3i02.8373>