



## Similarity Report

### Metadata

Name of the organization

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Title

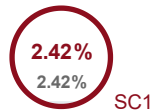
**NADIA ALIF MADINAH\_218620700045**Author(s) Coordinator **perpustakaan****umsidahanin**

Organizational unit

**Perpustakaan**

### Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

**5119**





Length in words

**38245**

Length in characters

### Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		6

### Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

#### The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk mengembangkan kesadaran bela negara mahasiswa Sulkipani Sulkipani;	38 0.74 %
2	MEMAHAMI KOMUNIKASI PENYESUAIAN DIRI ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH INKLUSI Susilo Alysha Paxia;	14 0.27 %
3	<a href="http://repository.umi.ac.id/4238/5/SKRIPSI%20ANNISA%20MILAN%20SARI%2014220190019-Bab1.pdf">http://repository.umi.ac.id/4238/5/SKRIPSI%20ANNISA%20MILAN%20SARI%2014220190019-Bab1.pdf</a>	11 0.21 %

4	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	10 0.20 %
5	MEMAHAMI KOMUNIKASI PENYESUAIAN DIRI ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH INKLUSI Susilo Alysha Paxia;	9 0.18 %
6	PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PETANI DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN HIDUP DI KECAMATAN COMPRENG KABUPATEN SUBANG Iryana Asep Bambang;	9 0.18 %
7	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	9 0.18 %
8	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	7 0.14 %
9	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	6 0.12 %
10	plagiarisme Maria Pusparani Boli 8/16/2024 Poltekkes Kemenkes Kupang (Poltekkes Kemenkes Kupang)	6 0.12 %

from RefBooks database (1.37 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
<b>Source: Paperity</b>		
1	Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk mengembangkan kesadaran bela negara mahasiswa Sulkipani Sulkipani;	38 (1) 0.74 %
2	MEMAHAMI KOMUNIKASI PENYESUAIAN DIRI ANAK TUNARUNGU DI SEKOLAH INKLUSI Susilo Alysha Paxia;	23 (2) 0.45 %
3	PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PETANI DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN HIDUP DI KECAMATAN COMPRENG KABUPATEN SUBANG Iryana Asep Bambang;	9 (1) 0.18 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.12 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	plagiarisme Maria Pusparani Boli 8/16/2024 Poltekkes Kemenkes Kupang (Poltekkes Kemenkes Kupang)	6 (1) 0.12 %

from the Internet (0.94 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/32513/1/14430057_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	37 (5) 0.72 %
2	<a href="http://repository.umi.ac.id/4238/5/SKRIPSI%20ANNISA%20MILAN%20SARI%2014220190019-Bab1.pdf">http://repository.umi.ac.id/4238/5/SKRIPSI%20ANNISA%20MILAN%20SARI%2014220190019-Bab1.pdf</a>	11 (1) 0.21 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

**Abstrak.** Model pembelajaran sentra bermain peran merupakan pendekatan yang mendorong anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan sosial melalui kegiatan bermain yang terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model sentra bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif naratif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi di TK Aisyiyah 38 Driyorejo. Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan bahasa anak, seperti bertambahnya kosakata, keberanian berbicara, dan kelancaran menyusun kalimat. Faktor pendukung meliputi lingkungan belajar yang sesuai, keterlibatan guru dan orang tua, serta dukungan sekolah. Hambatan yang ditemukan antara lain keterbatasan alat, perbedaan karakter anak, dan kurangnya pemahaman sebagian orang tua. Penelitian ini menyarankan agar fasilitas pembelajaran ditingkatkan dan guru terus dibekali pelatihan. Penelitian lanjutan diharapkan bisa dilakukan di lebih banyak sekolah dan melihat dampaknya pada perkembangan anak secara menyeluruh.

**Kata Kunci** - Model pembelajaran sentra, kemampuan bahasa, anak usia dini

## 1. I. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang mengalami perkembangan pesat. Dimulai dari usia nol hingga mencapai delapan tahun. Masa ini merupakan **periode yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak**. Karena pada tahap ini mereka sangat peka terhadap rangsangan dan pembelajaran. Potensi tersebut hanya dapat berkembang dengan optimal jika diberikan stimulasi dan rangsangan yang sesuai dengan tahap pertumbuhan mereka. Dengan pendekatan yang tepat, pendidik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan merangsang minat belajar anak[1]. Sehingga mereka dapat mengeksplorasi berbagai kemampuan dan keterampilan yang ada dalam diri mereka.

Sebagai program awal dalam memberikan stimulasi kegiatan untuk merangsang aspek perkembangan anak idealnya pada masa perkembangan anak usia dini[2]. Bahasa untuk anak usia dini penting untuk berkomunikasi, mengungkapkan keinginan serta mengekspresikan diri[3]. Anak-anak dapat menggunakan bahasa untuk menyampaikan konsep dan makna dengan susunan kata yang jelas dan mudah dipahami. Menurut Bromley, keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Berbicara merupakan proses yang sangat kompleks yang mencakup berpikir, penggunaan bahasa, dan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan baik[4]. Oleh karena itu, membangun keterampilan berbahasa sejak dini akan membantu anak-anak membangun hubungan yang positif dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Menurut Rusniah, kemampuan berbahasa adalah tahap perkembangan yang merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak yang telah dipersiapkan oleh guru[5]. Perkembangan Bahasa pada anak terbagi menjadi dua kategori yaitu Bahasa reseptif dan Bahasa ekspresif. Bahasa reseptif melibatkan kemampuan berbicara dan menyampaikan pendapat. Keterampilan berbahasa ekspresif sangat penting karena memungkinkan anak tidak hanya mengungkapkan pikirannya, tetapi juga lebih mudah memahami maksud orang di sekitarnya. Hal ini memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih efektif dan meningkatkan keterampilan berbahasa anak[6]. Keterampilan berbahasa yang baik memungkinkan anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan, dan emosinya dengan lebih mudah serta memungkinkannya berpartisipasi lebih aktif dalam lingkungan sosial.

Model pembelajaran sentra adalah macam-macam kegiatan atau unit yang digunakan dalam metode pembelajaran untuk sarana pembelajaran dalam bermain. Menurut Asmawati, sentra merupakan area bermain anak yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak yang dilengkapi dengan alat-alat permainan[7]. Dalam system sentra ruang kelas terdiri dari beberapa sentra yang masing-masing berfokus pada bidang perkembangan tertentu. Sentra-sentra ini termasuk sentra ibadah, sentra bahan alam, sentra seni dan kreativitas, sentra persiapan sentra bermain peran, sentra balok, sentra music dan olah tubuh [8].

Metode bermain peran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang di gunakan pendidik untuk mendapatkan pengalaman yang diperankannya melalui kemampuan penampilan peserta didik dalam upaya mengembangkan sosial dan kepercayaan diri anak[9]. Menurut Elizabeth B. Hurlock, permainan berpura-pura (sering di sebut dengan bermain peran) adalah salah satu bentuk kegiatan yang sangat aktif dimana anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan situasi yang tampak atau benar-benar terjadi dalam kenyataan. Jean Piaget juga memiliki pandangan mendalam tentang permainan peran, menurutnya pada tahap ini anak mempunyai kebebasan untuk mengekspresikan atau menunjukkan keterampilan fisik dan karakter yang mereka ciptakan sendiri atau yang mereka ketahui dari orang-orang di sekitar mereka, seperti keluarga, teman, dan karakter dalam cerita[10]. Adapun karakteristik utama bermain peran yaitu memberikan pijakan (scaffolding) untuk membangun anak dalam memahami konsep densitas dan intensitas bermain serta ,membangun ide, konsep aturan dan pengetahuan anak[11].

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, data yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra bermain peran yang dilakukan di TK Aisyiyah 38 Driyorejo menggunakan model bermain peran makro. Model tersebut memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Hal ini terlihat jelas dari keaktifan anak saat berinteraksi dengan guru dan temannya selama belajar di kelas. Proses pembelajaran di sentra diawali dengan pembuatan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak. Guru kemudian memberikan petunjuk yang jelas tentang cara melakukan kegiatan di sentra tersebut, sehingga menciptakan suasana yang menumbuhkan interaksi sosial dan komunikasi antar anak. Setelah kegiatan selesai, guru akan melakukan penilaian untuk mengukur perkembangan keterampilan berbahasa anak.

Pada penelitian sebelumnya menjelaskan model pembelajaran sentra peran berdampak positif pada kemampuan berbicara anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Anak-anak belajar bahasa secara alami, tetapi interaksi mereka dengan dunia luar seperti peran sosial, penguatan dan imitasi juga berpengaruh[8]. Juga pada penelitian lainnya bahwa adanya peningkatan dari implementasi sentra bermain peran yaitu adanya peningkatan anak yang cadel, pengenalan kosa kata baru pada anak ketika recalling anak-anak mampu menceritakan pendapatnya dan anak mampu diajak berbicara dua arah meski memerlukan waktu untuk merespon[12].

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran sentra bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak dan untuk mengetahui factor **pendukung dan penghambat implementasi model pembelajaran sentra bermain peran**.

## 2. II. Metode Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan naratif.

Pendekatan **naratif** digunakan dalam **penelitian** ini untuk mengetahui pengalaman subjektif individu lebih mendalam[13]. Sedangkan menurut Clandinin dalam Wikaton, **Penelitian naratif adalah laporan bersifat narasi yang menceritakan urutan peristiwa secara terperinci** 14]. **Dalam penelitian kualitatif melibatkan peneliti** secara langsung untuk memahami situasi fenomena alami yang terjadi dalam konteks yang berbeda-beda. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 38 Driyorejo. Tempat ini sebagai objek penelitian karena telah menggunakan model pembelajaran sentra dan terdapat sentra bermain peran. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan di TK Aisyiyah 38 Driyorejo dengan pendidik dari kelas sentra bermain peran. Sedangkan dokumentasi pengumpulan data dalam bentuk foto

dan modul ajar. [15]. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa data skunder dan data primer. Data skunder berupa data dokumen sedangkan data primer berupa hasil wawancara dan observasi ketika penelitian berlangsung.

Setelah data penelitian dari informan didapatkan, hal selanjutnya yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif naratif. Analisis data masuk dengan data teks atau gambar dan keluar dengan laporan atau narasi[16]. **Proses penganalisisan data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak pengumpulan data dan dilakukan secara mendalam, baik selama di lapangan maupun setelah dari lapangan. Adapun teknik yang akan digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh adalah teknik analisis data kualitatif yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan[ 17].**

- 1.
- 2.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

1. Gambar 1: Teknis analisis data Miles & Huberman (2014)

- 3.

#### 4. III. Hasil dan Pembahasan

##### 1. Model pembelajaran sentra bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak

Berdasarkan hasil penelitian dari **model pembelajaran sentra bermain peran** dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak yang dilaksanakan di TK Aisyiyah 38 Driyorejo dari hasil wawancara kepada guru, diketahui bahwa model pembelajaran sentra bermain peran sudah dilaksanakan sejak tiga tahun yang lalu. Metode yang digunakan di TK tersebut adalah bermain peran makro. Dalam main peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu[18].

Model pembelajaran sentra bermain peran di kelas dilaksanakan setiap hari sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Sebelum anak-anak memainkan peran, guru memperkenalkan cerita singkat atau tanya jawab yang relevan dengan tema hari itu, seperti pasar, rumah sakit, atau sekolah. Selanjutnya, anak-anak dipersilakan memilih peran yang ingin dimainkan, seperti misalnya menjadi pasien, dokter, perawat dan banyak lagi. Guru juga menyediakan berbagai alat peraga seperti meja, kursi, uang mainan, alat medis mainan dan kostum sederhana untuk mendukung suasana bermain yang lebih nyata. Ketika anak-anak mengikuti kegiatan bermain peran, guru tetap mendampingi, mengamati proses interaksi mereka serta memberikan arahan dengan cara yang lembut dan menyenangkan agar anak bebas berekspresi, namun tetap berada dalam tujuan pembelajaran. Bahkan sesekali turut serta dalam permainan untuk memancing percakapan, pertanyaan, dan respons verbal dari anak. Guru juga menggunakan pertanyaan terbuka, seperti "Pasien kamu sakit apa?" atau "Kamu jual apa hari ini?" guna memancing anak untuk merespons dan menggunakan bahasa lisan. Selain itu, guru memberikan umpan balik positif setelah anak berinteraksi, menyampaikan pendapat atau seperti pujian atas keberanian mereka berbicara, sehingga anak merasa dihargai dan semakin termotivasi. Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak melakukan refleksi ringan, seperti menceritakan kembali peran yang dimainkan atau kata-kata baru yang mereka gunakan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Witri & Rika yang menunjukkan bahwa guru dalam kegiatan bermain berperan sebagai perencana, pengamat, model, fasilitator, elaborator, dan evaluator, termasuk terlibat secara langsung dalam permainan serta memberikan pertanyaan dan arahan untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara menyeluruh[19]. Strategi yang dilakukan guru dalam merancang kegiatan bermain peran di TK Aisyiyah 38 Driyorejo meliputi: (1) penentuan tema pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, (2) penentuan tujuan pembelajaran bahasa, (3) penyediaan alat dan bahan pendukung, (4) pembuatan skenario sederhana sebagai panduan bermain, (5) pengantar sebelum bermain, (6) pelaksanaan kegiatan, dan (7) refleksi setelah bermain. Refleksi ini menjadi sarana penting untuk mengevaluasi penggunaan bahasa anak selama kegiatan berlangsung.

Ada beberapa metode yang digunakan guru TK Aisyiyah 38 Driyorejo untuk menilai keberhasilan model pembelajaran sentra bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak disesuaikan dengan tahap perkembangan dan usia anak. Pertama, penilaian dilakukan melalui pengamatan langsung selama anak bermain. Guru memperhatikan sejauh mana anak aktif berbicara, mampu menyampaikan ide, menanggapi ucapan teman, serta menggunakan kosakata baru. Anak yang sebelumnya pendiam namun mulai berani berbicara menjadi salah satu indikator keberhasilan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Sri Yuliani, yang menunjukkan bahwa guru berperan penting dalam menumbuhkan kemampuan anak dalam menggunakan kosakata baru melalui metode yang variatif dan menyenangkan, seperti bermain, bercerita, dan diskusi kelompok[20]. Pendekatan ini terbukti efektif mendorong anak yang semula pasif menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi. Kedua, guru mencatat perkembangan bahasa anak melalui buku observasi atau lembar penilaian, yang mencakup kemampuan menyusun kalimat, keberanian mengungkapkan pendapat, dan peningkatan kosakata dari minggu ke minggu. Selanjutnya, guru juga melakukan refleksi bersama anak setelah bermain dengan mengajukan pertanyaan ringan seperti "Tadi kamu jadi siapa?" atau "Apa yang kamu bicarakan dengan temanmu?" untuk mengetahui seberapa aktif dan paham anak dalam menggunakan bahasa. Selain itu, guru membandingkan kemampuan bahasa anak dari waktu ke waktu, misalnya dari awal tahun ajaran hingga beberapa bulan setelah kegiatan bermain peran dilakukan secara rutin. Anak yang semakin lancar, percaya diri, dan aktif dalam berkomunikasi menunjukkan bahwa model ini efektif diterapkan. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Sriami dkk., yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak dari 38,7% pada tahap awal menjadi 88,3% setelah beberapa kali pelaksanaan kegiatan bermain peran, yang dilakukan melalui dua siklus pembelajaran secara bertahap dan terstruktur[21]. Terakhir, antusiasme dan partisipasi anak juga menjadi tolak ukur penting. Anak yang bersemangat memilih peran dan aktif berbicara menunjukkan bahwa mereka merasa nyaman, senang, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan model sentra bermain peran tidak hanya diukur dari seberapa banyak anak berbicara, tetapi juga dari kualitas interaksi, kejelasan pengucapan, serta perkembangan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

Sejak diterapkannya model pembelajaran sentra bermain peran, guru mengamati adanya perkembangan yang cukup signifikan dalam kemampuan berbahasa anak-anak. Anak menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapat, bertanya, dan menanggapi percakapan yang terjadi dengan temantemannya. Dalam aktivitas bermain, seperti berpura-pura menjadi dokter atau pasien, anak mulai menggunakan kosakata baru yang sebelumnya jarang mereka ucapkan. Beberapa anak bahkan telah mampu menyusun kalimat secara runtut dan jelas, misalnya mengucapkan kalimat seperti, "Bu, pasiennya sakit demam, saya periksa dulu ya." Selain perkembangan dalam hal kosakata dan struktur kalimat, peningkatan juga tampak pada interaksi sosial mereka. Anak mulai memahami konsep bergiliran berbicara, menyimak dengan baik apa yang disampaikan oleh lawan main, serta menyesuaikan intonasi suara sesuai dengan peran yang sedang dimainkan. Hal ini menjadi bukti bahwa kemampuan bahasa reseptif (kemampuan memahami) dan

ekspresif (kemampuan menyampaikan) anak berkembang secara seimbang. Perubahan positif ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran bahasa secara alami dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan bahasa mereka. Anak yang sebelumnya pendiam menjadi lebih berani berbicara, kosa kata mereka bertambah, dan struktur kalimat yang digunakan menjadi lebih jelas dan runtut. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Yubariku dkk., yang menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran, kemampuan berbicara anak meningkat secara nyata, baik dari aspek pelafalan, kosakata, kelancaran berbicara, maupun pemahaman[22]. Anak-anak menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam kegiatan sehari-hari. Model ini juga meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi anak secara keseluruhan. Fokus utama dari kegiatan ini yaitu supaya anak-anak mampu menggunakan bahasa secara alami dalam suasana yang menyenangkan. Pendekatan ini terbukti sangat menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam membantu anak menjadi lebih lancar berbicara, percaya diri, dan terbiasa berkomunikasi dengan teman-temannya.

Ketika kegiatan bermain peran dimulai, anak-anak menunjukkan respons yang sangat antusias dan penuh semangat. Setiap minggunya, guru mengubah tema kegiatan bermain peran agar anak-anak tidak merasa bosan dan memiliki kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru. Tema yang digunakan sangat beragam, seperti menjadi dokter, penjual, guru, atau ibu rumah tangga. Sejak awal sentra dibuka, sebagian besar anak langsung menunjukkan ketertarikan, bahkan sering kali mengajukan pertanyaan seperti, "Hari ini kita jadi apa, Bu?" atau "Aku boleh jadi dokter lagi nggak?" Antusiasme ini menjadi salah satu indikator bahwa mereka benar-benar menikmati proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Karena hasil yang diperoleh sangat positif, model pembelajaran ini terus digunakan secara rutin sebagai bagian dari kegiatan harian di kelas. Biasanya, kegiatan bermain peran dilaksanakan setiap hari sesuai dengan jadwal sentra. Sebelum anak-anak memulai permainan, guru memberikan pengantar terlebih dahulu, baik melalui cerita pendek maupun tanya jawab seputar tema yang diangkat hari itu, seperti pasar, rumah sakit, atau sekolah. Setelah itu, anak-anak dipersilakan memilih peran masing-masing, seperti menjadi penjual, pembeli, dokter, pasien, guru, dan lainnya. Untuk mendukung suasana bermain yang lebih nyata, guru menyiapkan berbagai alat peraga, seperti uang mainan, meja, kursi, boneka, dan kostum sederhana. Beberapa anak bahkan menirukan gaya bicara orang dewasa dengan logat khas, yang menunjukkan kemampuan mereka dalam mengamati dan mereproduksi bahasa dalam konteks sosial. Bagi anak yang semula cenderung pemalu dan hanya mengamati, pengalaman melihat teman-teman bermain secara rutin mendorong mereka untuk ikut terlibat secara bertahap. Guru biasanya menggunakan pendekatan yang halus untuk mengajak mereka, seperti menawarkan peran yang sederhana agar mereka merasa percaya diri. Setelah permainan selesai, kegiatan ditutup dengan sesi refleksi singkat. Dalam sesi ini, anak-anak diajak untuk menceritakan kembali apa yang telah mereka lakukan dan menyebutkan kosakata baru yang mereka dengar atau gunakan.

Anak-anak merasa senang karena kegiatan ini memberi mereka ruang untuk mengekspresikan diri tanpa rasa takut salah. Saat bermain menjadi penjual dan pembeli, misalnya, mereka bebas berbicara, berimajinasi, dan mencoba menggunakan kosakata baru yang mereka dengar dari lingkungan sekitar. Melalui kegiatan ini, anak-anak memperoleh banyak pengalaman dalam menggunakan kosakata baru, menyusun kalimat, serta berlatih berkomunikasi dengan teman-temannya. Kegiatan ini terbukti menyenangkan dan sangat bermanfaat. Anak-anak menjadi lebih lancar dalam berbicara, tumbuh rasa percaya diri, serta terbiasa berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Misalnya, saat berpura-pura menjadi dokter, anak harus bertanya kepada "pasien" seperti, "Kamu sakit apa?" atau saat menjadi penjual, mereka belajar menawarkan barang dan berdiskusi soal harga. Dari situ, anak-anak tidak hanya belajar menyusun kalimat, tetapi juga memperluas kosakata dan melatih pengucapan kata dengan benar. Selain berbicara, anak-anak juga belajar mendengarkan dan merespons lawan bicara. Dengan begitu, mereka tidak hanya aktif dalam menyampaikan pendapat, tetapi juga belajar memahami percakapan. Yang terpenting, suasana bermain peran ini membuat anak-anak merasa nyaman dan tidak tertekan, sehingga mereka lebih berani dan percaya diri dalam menggunakan bahasa.

## 2. FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BERMAIN PERAN.

Dalam **pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran**, terdapat faktor-faktor yang sangat berperan dalam mendukung keberhasilannya. Berdasarkan wawancara dengan guru TK Aisyiyah 38 Driyorejo, beberapa elemen penting yang berkontribusi terhadap efektivitas model ini antara lain adalah lingkungan belajar yang mendukung, peran aktif guru, keterlibatan orang tua, serta dukungan dari pihak sekolah.

### 1. Faktor pendukung

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilannya yaitu kesiapan lingkungan belajar. Sentra bermain peran membutuhkan ruang yang dilengkapi dengan alat peraga dan material yang sesuai dengan tema kegiatan. Misalnya, saat tema "dokter" dilaksanakan, guru menyediakan jas dokter mini, boneka sebagai pasien, dan peralatan medis mainan. Lingkungan yang tertata rapi dan sesuai tema mampu membangkitkan minat serta semangat anak dalam mengikuti kegiatan belajar sambil bermain. Kemudian peran guru sebagai fasilitator juga penting. Guru tidak hanya mengamati jalannya kegiatan, tetapi juga terlibat langsung dengan ikut bermain bersama anak-anak, memperkenalkan kosakata baru, memberi contoh dialog, serta membantu anak mengembangkan alur cerita. Dari hasil penelitian Amalia dan Nurlina menunjukkan bahwa peran aktif guru dalam mendampingi dan merancang aktivitas bermain, seperti permainan peran dan kolaboratif, berpengaruh besar terhadap meningkatnya keterlibatan verbal anak, memperluas kosakata, serta membantu anak menyusun kalimat secara lebih kompleks dan terstruktur dalam suasana belajar yang menyenangkan[23]. Meski demikian, anak tetap diberikan ruang untuk berekspresi dan mengeksplorasi kreativitas mereka secara mandiri. Keberhasilan kegiatan ini juga ditentukan oleh perencanaan yang matang. Guru menyusun rencana mingguan yang mencakup tema, tujuan pembelajaran, alat dan bahan yang diperlukan, serta strategi penguatan nilai-nilai seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Kegiatan bermain yang tampak sederhana sejatinya merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dirancang dengan sadar dan sistematis. Memiliki fasilitas yang memadai juga menjadi bentuk pendukung pembelajaran. Penyediaan alat permainan seperti kostum profesi, alat dapur mini, meja kasir, dan alat komunikasi mainan dapat mendukung terciptanya suasana bermain yang realistis. Kreativitas guru dalam membuat alat peraga dari bahan sederhana juga mendapat dukungan dari pihak sekolah, baik dalam bentuk bahan maupun anggaran. Selain itu, orang tua turut dilibatkan untuk menyumbangkan alat permainan sederhana atau berbagi pengalaman sesuai tema. Dukungan dari pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, menjadi fondasi utama dalam keberlangsungan model ini. Kepala sekolah yang terbuka terhadap pendekatan sentra memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi, serta aktif dalam memberikan arahan dan masukan yang membangun. Sikap suportif ini menciptakan suasana kerja yang kolaboratif dan saling percaya. Kemudian dari sisi kurikulum, kegiatan bermain peran telah diselaraskan dengan capaian pembelajaran anak usia dini. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yuniati dan Rohmadheny menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran di TK ABA Tegalsari telah mengacu pada Kurikulum 2013 PAUD, khususnya dalam pengembangan bahasa ekspresif anak. Kegiatan ini dirancang sesuai dengan indikator capaian pada Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11, yang mencakup kemampuan anak dalam



mengungkapkan perasaan, menyampaikan pendapat, mengulang kalimat sederhana, serta berpartisipasi aktif dalam percakapan[24]. Meskipun kegiatan ini berbentuk permainan, sesungguhnya terdapat indikator perkembangan yang sedang dikembangkan, seperti keterampilan berbahasa, sosial-emosional, dan motorik halus. Dengan adanya dukungan dari kepala sekolah, guru, kurikulum, serta ketersediaan fasilitas, kegiatan ini dapat berjalan optimal. Juga tidak kalah penting adalah dukungan dari orang tua. Bentuk dukungan ini muncul dalam berbagai wujud, mulai dari memberikan semangat dan apresiasi terhadap cerita anak di rumah, hingga menyumbangkan alat peraga atau kostum sederhana sesuai dengan tema yang dipelajari. Bahkan, ada orang tua yang bersedia berbagi pengalaman profesinya langsung di kelas, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual bagi anak-anak. Yang lebih penting lagi, orang tua yang memahami bahwa bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran akan lebih mendukung pertumbuhan anak secara alami dan tidak menuntut hasil instan. Terakhir, keberhasilan pelaksanaan sentra bermain peran juga sangat ditentukan oleh pemahaman guru terhadap karakter dan gaya belajar masing-masing anak. Setiap anak memiliki cara yang berbeda-beda dalam beradaptasi. Ada yang langsung aktif terlibat dalam permainan, dan ada pula yang memerlukan waktu untuk mengamati terlebih dahulu. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Wahyuni dan Musayyadah yang menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran, guru secara aktif mempersiapkan kegiatan dengan memperhatikan kesiapan dan respon setiap anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran sesuai minatnya, sehingga anak dapat berpartisipasi secara bertahap sesuai dengan kenyamanan dan karakter masing-masing[25]. Dalam hal ini, sensitivitas guru dalam mendampingi dan membimbing anak sesuai kebutuhannya menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Di sentra bermain peran, anak-anak perlu lingkungan yang kaya akan alat peraga dan material yang sesuai dengan tema. Misalnya, jika bertemakan “dokter”, maka disediakan jas dokter kecil, boneka sebagai pasien, dan peralatan medis mainan. Lingkungan yang disiapkan dengan baik bisa membangkitkan minat anak untuk bermain sambil belajar. Anak-anak tampak senang saat memasuki ruangan yang telah ditata menyerupai ruang praktik dokter. Sebagai fasilitator, guru juga terlibat secara aktif. Sewaktu-waktu guru juga ikut bermain, menyisipkan kosakata baru, mencontohkan dialog sederhana, atau membantu anak mengembangkan alur cerita dalam permainan mereka. Meski demikian, kebebasan anak untuk berekspresi tetap dijaga agar kreativitas mereka dapat tumbuh secara alami. Dengan perencanaan yang matang. Sebelum kegiatan berlangsung, guru telah menyusun rencana mingguan yang memuat tema, tujuan pembelajaran, alat dan bahan, serta nilai-nilai karakter yang ingin ditekankan, seperti kerja sama dan empati. Jadi walaupun kelihatannya anak “hanya bermain”, sesungguhnya ada proses belajar yang dirancang secara terstruktur oleh guru. Keterlibatan orang tua juga tidak dapat diabaikan. Mereka turut mendukung dengan menyumbangkan alat permainan sederhana, memberi semangat kepada anaknya di rumah, hingga ada yang bersedia berbagi pengalaman profesi langsung di kelas. Banyak orang tua yang cerita kalau anak-anak di rumah suka cerita tentang peran mereka di sekolah. Misalnya, “Tadi aku jadi dokter bu!” atau “Aku jualan nasi goreng sama teman-teman.” Nah, ketika orang tua merespon cerita itu dengan antusias, itu sudah termasuk bentuk dukungan lho, karena anak merasa dihargai dan makin semangat bermain esok harinya. Partisipasi ini memperkaya pengalaman belajar anak dan menjadikan kegiatan bermain peran lebih nyata dan kontekstual.

Guru juga sangat memahami bahwa setiap anak memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda. Ada anak yang langsung aktif, dan ada pula yang perlu waktu untuk beradaptasi. Ada juga anak-anak yang awalnya malu-malu, hanya mau mengamati. Tapi setelah beberapa kali ikut melihat temannya bermain, mereka mulai tertarik, lalu pelan-pelan ikut masuk ke peran. Biasanya saya bantu dengan pendekatan halus, misalnya saya bilang, “Kita butuh kasir nih, siapa ya yang bisa bantu?” dan anak yang tadinya diam pun akhirnya mau mencoba. Respons positif ini juga terlihat dari bagaimana mereka bisa bertahan lama dalam satu aktivitas, sesuatu yang tidak selalu mudah di usia dini. Kalau sudah asyik bermain peran, mereka bisa bermain dengan fokus, membuat alur cerita sendiri, bahkan menyelesaikan konflik kecil yang terjadi dengan teman-temannya secara mandiri. Itu artinya mereka sedang belajar banyak hal penting bahasa, sosial, emosional semua lewat bermain.

Dengan adanya faktor-faktor pendukung tersebut, pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran terbukti mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna, yang secara signifikan mendukung perkembangan bahasa dan keterampilan sosial anak usia dini. Ketersediaan alat peraga, kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran, serta dukungan dari sekolah dan kepala sekolah turut memperkuat jalannya kegiatan ini. Tidak kalah penting, partisipasi orang tua dalam memberikan dukungan moral maupun material memberi nilai tambah bagi proses belajar anak. Kegiatan ini juga telah selaras dengan tujuan kurikulum pendidikan anak usia dini, mencakup perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan motorik halus. Di samping itu, pemahaman guru terhadap karakter dan gaya belajar anak menjadi kunci utama agar setiap anak dapat terlibat dan berkembang sesuai potensinya. Keseluruhan faktor ini membentuk dasar yang kuat bagi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan efektif melalui bermain peran.

## 1. Faktor penghambat

Pelaksanaan model pembelajaran sentra bermain peran di TK Aisyiyah 38 Driyorejo, meskipun menyenangkan dan berdampak positif terhadap perkembangan anak, tidak terlepas dari berbagai tantangan di lapangan. Salah satu hambatan utama adalah perbedaan karakter anak. Tidak semua anak langsung merasa nyaman untuk berperan aktif dalam kegiatan, sebagian anak menunjukkan keberanian dan antusiasme, sementara yang lain lebih pasif dan cenderung mengamati. Di sinilah peran guru menjadi penting dalam mendampingi anak secara bertahap agar mereka merasa aman dan percaya diri untuk terlibat. Suasana kelas yang ramai, perebutan alat peraga, dan keinginan anak untuk memainkan peran yang sama sering kali menimbulkan konflik kecil yang harus diselesaikan secara bijak oleh guru. Hambatan lain berasal dari luar kelas, seperti kurangnya pemahaman sebagian orang tua terhadap pentingnya bermain peran sebagai bagian dari proses pembelajaran. Beberapa orang tua masih menganggap bahwa bermain bukan bagian dari kegiatan belajar yang serius. Tantangan tambahan meliputi keterbatasan waktu dan perencanaan, mengingat model ini membutuhkan persiapan yang matang mulai dari tema, alat peraga, hingga pengondisian ruang. Di samping itu, kendala sarana dan prasarana seperti ruang kelas yang sempit, terbatasnya alat permainan, dan minimnya dana untuk pengadaan atau perawatan alat peraga juga turut memengaruhi kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, guru menerapkan sejumlah strategi kreatif dan adaptif. Salah satunya adalah dengan mengoptimalkan alat yang tersedia melalui kreativitas, misalnya dengan membuat alat peraga sendiri dari bahan daur ulang seperti kardus, kain bekas, atau botol plastik, yang bahkan melibatkan anak-anak dalam proses pembuatannya sehingga menambah semangat mereka. Guru juga menyesuaikan tema bermain peran dengan fasilitas yang ada. Ketika alat peraga tidak mencukupi untuk tema tertentu, kegiatan diarahkan ke tema lain yang lebih sederhana dan realistis. Selain itu, kelompok bermain dibagi secara bergiliran agar seluruh anak tetap mendapat kesempatan bermain meskipun ruang dan alat terbatas, sementara kelompok lain dapat melakukan aktivitas pendukung yang relevan seperti menggambar atau mendengarkan cerita. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Anggraini dkk, yang menjelaskan bahwa peran guru sebagai mediator mencakup pemilihan dan penyesuaian alat permainan edukatif berdasarkan tema pembelajaran serta kondisi sarana yang tersedia, sehingga proses pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun fasilitas terbatas[26]. Kemudian kerja sama dengan orang tua juga menjadi solusi penting lainnya. Melalui komunikasi yang baik, guru dapat mengajak orang tua menyumbangkan alat peraga atau kostum bekas. Guru juga membangun suasana kelas yang fleksibel dan terbuka, dengan memberi ruang kepada

anak-anak untuk berimprovisasi sesuai minat mereka. Evaluasi dan refleksi rutin dilakukan setelah setiap kegiatan untuk mengetahui apa yang sudah berhasil dan apa yang masih perlu ditingkatkan. Dengan cara-cara tersebut, guru berupaya memastikan bahwa kegiatan bermain peran tetap menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan.

Pada pelaksanaan kegiatan sentra bermain peran di TK Aisyiyah 38 Driyorejo, guru dan anak-anak terkadang menghadapi berbagai dinamika yang mencerminkan kenyataan di lapangan. Meskipun metode ini terbukti menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan sosial-emosional serta kemampuan berkomunikasi anak, pelaksanaannya tidak terlepas dari tantangan. Tidak semua anak langsung nyaman bermain peran. Ada yang cepat berani dan aktif, tapi ada juga yang cenderung diam, hanya mau mengamati. Cara guru dalam membantu anak yang pendiam itu pelan-pelan tertarik dan merasa aman untuk ikut terlibat, tanpa memaksa. Biasanya saya ikut bermain dan menarik anak itu secara perlahan, misalnya dengan memberinya peran kecil terlebih dahulu. Terkadang alat peraga yang ada di kelas tidak lengkap atau belum bisa menggambarkan tema secara maksimal. Misalnya saat tema rumah sakit, jumlah timbangan atau uang mainan terbatas, jadi anak-anak harus bergantian. Tapi di sisi lain, ini juga bisa kami ubah jadi momen belajar berbagi dan menunggu giliran. Saat bermain peran, anak-anak biasanya sangat bersemangat, dan kadang itu membuat suasana jadi cukup ramai. Ada yang ingin peran yang sama, atau berebut alat. Terkadang ada juga anak yang berebut mainan atau peran, maka guru membantu melerainya dengan memberikan kesempatan secara bergantian. Misalnya ada anak yang ingin menjadi dokter, tetapi sudah ada yang mendapat bagian peran menjadi dokter, maka guru mengajak anak untuk bergantian setelah temannya. Agar semuanya juga merasakan mendapat peran tersebut. Di sini perlunya guru hadir bukan hanya sebagai fasilitator, tapi juga penengah. Guru membantu anak-anak menyelesaikan konflik kecil itu dengan dialog sederhana, agar mereka juga belajar menyelesaikan masalah secara positif. Tantangan lain yang muncul berasal dari luar kelas, yaitu sebagian orang tua yang masih menganggap bahwa bermain itu bukan belajar. Nah, di sini peran guru adalah membangun komunikasi yang baik dengan orang tua, menjelaskan bahwa lewat bermain, anak-anak justru sedang belajar banyak hal, mulai dari bahasa, sosial, hingga kemampuan berpikir. Maka dari itu di perlukannya pertemuan antara orang tua dan guru tiap beberapa bulan sekali agar guru dapat menyampaikan perkembangan anak yang terjadi di sekolah. Selain itu, keterbatasan waktu dan perlengkapan yang menjadi kendala. Karena model ini butuh persiapan yang matang, dari alat peraga sampai pengkondisian kelas, kadang kalau waktunya mepet atau jumlah guru terbatas, pelaksanaannya jadi kurang maksimal. Akan tetapi jika direncanakan dengan baik, semua bisa berjalan dengan lancar.

Menghadapi kondisi ini, guru berinisiatif untuk mencari solusi yang kreatif dan efisien. Salah satu langkah yang dilakukan adalah memanfaatkan barang bekas untuk membuat alat peraga sendiri, seperti menggunakan kardus, botol plastik, dan kain perca. Menariknya, anak-anak pun dilibatkan dalam proses pembuatan alat peraga ini, yang secara tidak langsung menumbuhkan rasa memiliki dan semangat mereka untuk bermain. Ketika alat yang tersedia tidak memadai untuk tema tertentu, guru menyesuaikan tema kegiatan agar tetap dapat dilaksanakan dengan optimal. Pembagian kelompok bermain juga dilakukan secara bergilir agar seluruh anak mendapat kesempatan yang adil. Sementara sebagian anak bermain peran, kelompok lain dapat mengikuti kegiatan alternatif seperti menggambar atau mendengarkan cerita. Dukungan orang tua pun mulai dibangun melalui komunikasi yang intensif. Guru mengajak mereka untuk menyumbangkan alat peraga atau kostum yang tidak terpakai di rumah. Di sisi lain, suasana kelas juga dibuat fleksibel agar anak-anak dapat berimprovisasi sesuai minat masing-masing, tanpa merasa tertekan. Setelah kegiatan berlangsung, guru selalu melakukan evaluasi dan refleksi untuk menilai keberhasilan dan memperbaiki kekurangan pada pelaksanaan sebelumnya. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan sentra bermain peran tetap dapat berjalan lancar, menyenangkan, dan bermakna bagi anak-anak, meskipun menghadapi berbagai keterbatasan.

## 1. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran sentra bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara menyeluruh. Melalui kegiatan bermain yang dikemas sesuai dengan dunia anak, mereka terdorong untuk aktif berbicara, menambah kosakata, menyusun kalimat, serta menjalin komunikasi yang lebih baik dengan teman dan guru. Anak menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan pendapat, memahami isi percakapan, dan menunjukkan perkembangan bahasa secara bertahap namun nyata. Keberhasilan ini tidak lepas dari sejumlah faktor pendukung, antara lain lingkungan belajar yang tertata sesuai tema, peran guru yang aktif membimbing dan memberi contoh, keterlibatan orang tua dalam mendukung proses belajar anak, serta dukungan dari pihak sekolah dan kurikulum. Guru juga merancang kegiatan dengan perencanaan yang matang dan memahami perbedaan karakter serta gaya belajar setiap anak. Namun demikian, dalam pelaksanaannya tetap ditemukan beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat keberanian anak dalam berpartisipasi, keterbatasan alat permainan, ruang kelas yang sempit, serta masih adanya anggapan dari sebagian orang tua bahwa bermain bukan bagian dari kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal ini, guru melakukan berbagai upaya seperti membuat alat peraga sederhana secara mandiri, membagi kelompok bermain secara bergiliran, serta menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua. Dengan cara tersebut, kegiatan sentra bermain peran tetap dapat berjalan efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam mendukung perkembangan bahasa anak.