

# Peningkatan Keterampilan Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran di TKIT Al -Uswah Prigen

Oleh:

Qatrunnada Salsabila Rohadatul 'Aisy,

Luluk Iffatur Rocmah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2025



# Pendahuluan

1

Perkembangan  
anak usia dini dan  
bahasa.

2

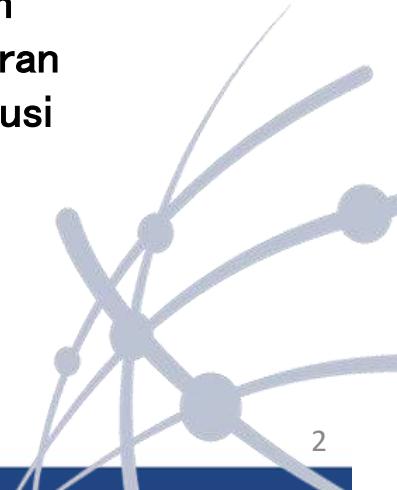
Pentingnya  
keterampilan  
komunikasi pada  
anak usia 4–5  
tahun.

3

Permasalahan  
komunikasi yang  
dihadapi anak  
TKIT Al Uswah  
Prigen.

4

Pendekatan  
bermain peran  
sebagai solusi  
efektif.



# Kajian Pustaka

## Perkembangan Anak Usia Dini & Bahasa.

Masa kanak-kanak merupakan periode penting dalam kehidupan anak, terutama usia 0–6 tahun, karena perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa terjadi sangat cepat. Anak mulai mengembangkan keterampilan motorik, berpikir, memahami emosi, serta kemampuan bahasa yang memungkinkan mereka mengekspresikan kebutuhan dan berinteraksi sosial. Bahasa, sebagai alat komunikasi, menjadi keterampilan fundamental yang perlu diajarkan sejak dini karena mendukung pemahaman, pengayaan kosakata, dan interaksi sosial mereka.

## Pentingnya keterampilan komunikasi pada anak usia 4–5 tahun.

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan dan menerima informasi, ide, pikiran, perasaan, atau emosi secara efektif kepada orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan ini mencakup aspek berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan memahami konteks komunikasi. Pada anak usia 4–5 tahun, keterampilan komunikasi sangat penting untuk perkembangan sosial, emosional, dan kognitif. Kemampuan ini membantu mereka mengekspresikan diri, membangun hubungan sosial, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain, yang mendukung empati dan penyelesaian konflik.

## Permasalahan komunikasi yang dihadapi anak TKIT Al Uswah Prigen.

Realitanya di TKIT Al Uswah Prigen, pada usia 4–5 tahun, 15 dari 33 anak mengalami keterlambatan dalam komunikasi, seperti kurang aktif berdiskusi, kesulitan menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, atau mengikuti instruksi. Hal ini memengaruhi interaksi sosial dan proses belajar anak. Penyebabnya yaitu kurangnya kebiasaan komunikasi formal dan minimnya metode pembelajaran yang mendorong interaksi verbal. Solusi yang disarankan adalah pendekatan berbasis bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi.

## Pendekatan bermain peran sebagai solusi efektif.

Bermain peran adalah metode pembelajaran di mana anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mengambil peran tertentu, seperti menjadi dokter, guru, atau tokoh cerita. Pendekatan bermain peran memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan diri, memahami peran sosial, dan memperluas kosa kata. Dalam bermain peran, anak berinteraksi melalui dialog spontan, mengembangkan keterampilan komunikasi, mendengarkan, berbicara, dan memperkuat kemampuan verbal.



# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

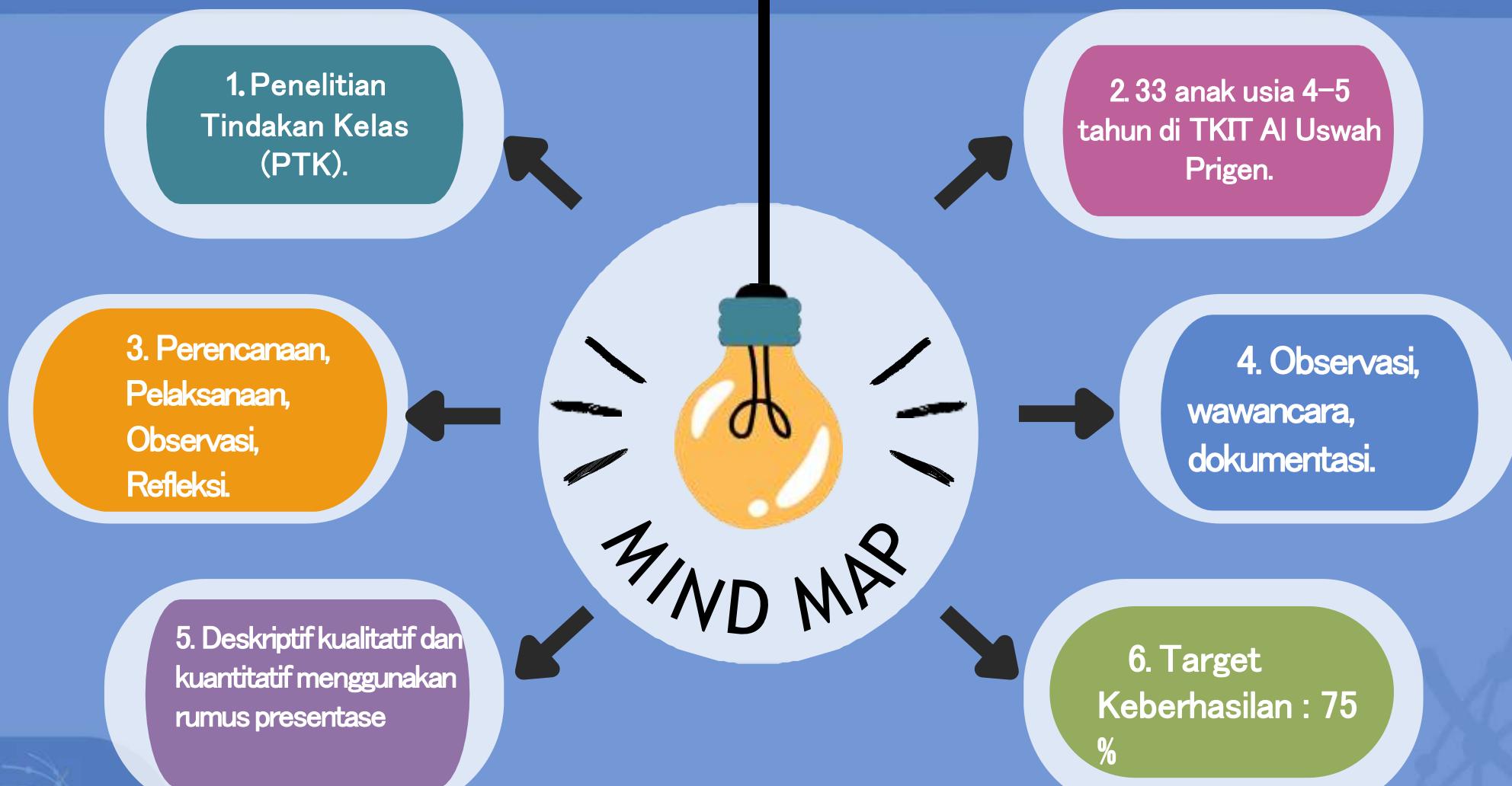
Point 1

Bagaimana penerapan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen ?

Point 2

Bagaimana hasil dari penerapan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen ?

# Metode Penelitian



# Indikator Keberhasilan

Indikator	Sub Indikator
Kemampuan untuk Menyampaikan Pendapat	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak dapat mengungkapkan ide atau pendapat secara sederhana.</li><li>- Anak menggunakan kalimat lengkap saat berbicara.</li><li>- Anak dapat menanggapi pertanyaan dengan jelas</li></ul>
Keterlibatan dalam Percakapan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak dapat mendengarkan lawan bicara dengan baik.</li><li>- Anak merespons dengan tepat dalam percakapan dua arah.</li><li>- Anak mampu bergantian berbicara dalam diskusi kecil.</li></ul>
Variasi Kosakata	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks.</li><li>- Anak mengenal dan menggunakan kata-kata baru dari lingkungan sekitar.</li><li>- Anak dapat menjelaskan sesuatu dengan kosakata yang beragam.</li></ul>
Ekspresi Verbal dan Nonverbal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak menggunakan intonasi suara yang tepat untuk menyampaikan emosi.</li><li>- Anak menggunakan gerakan tubuh (gesture) untuk mendukung komunikasi.</li><li>- Anak menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai dengan isi percakapan.</li></ul>
Pemahaman tentang Peran Sosial	<ul style="list-style-type: none"><li>- Anak memahami peran dan tugas dalam permainan peran.</li><li>- Anak menghormati pendapat teman saat bermain.</li><li>- Anak mampu menyesuaikan cara berbicara berdasarkan siapa yang diajak bicara (teman, guru, atau orang dewasa).</li></ul>

# Deskripsi Skor

Skor	Keterangan
1	Tidak pernah: Anak tidak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator.
2	Kadang-kadang: Anak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator secara sporadis.
3	Sering: Anak menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator secara konsisten.
4	Selalu: Anak selalu menunjukkan perilaku sesuai sub-indikator dengan baik.

# Penelitian Terdahulu

- Pada penelitian terdahulu, D. N. Inten pada tahun 2017, melakukan penelitian di kelompok A RA Al- Muqoddasah Desa Jagabaya, Kecamatan Cimaung, menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), Penelitian ini membahas pengembangan keterampilan komunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan bermain peran anak lebih mampu menyampaikan ide-ide mereka secara jelas, membantu anak meningkatkan kosakata, tata bahasa, serta kemampuan berbicara dalam dialog interaktif. Penelitian ini menegaskan bahwa bermain peran memberikan dampak langsung pada kemampuan komunikasi anak dengan cara melibatkan mereka dalam situasi yang membutuhkan interaksi verbal aktif.
- Dan di tahun 2024 C. Dewiyani, dkk. melakukan penelitian di TK Asmaul Husna Jl. Asri Raya, Medang Lestari, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menyoroti peningkatan keterampilan bahasa anak melalui bermain peran. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan bermain peran memberikan anak-anak kesempatan untuk berbicara bebas dalam lingkungan yang mendukung, sehingga mereka merasa lebih percaya diri. Selain itu metode ini efektif dalam menambah kosakata anak dan memperbaiki struktur kalimat, sehingga Anak-anak lebih mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dan memahami peran sosial dalam masyarakat.



# Temuan Penting Penelitian

- Bermain peran memberikan dampak positif pada kelancaran berbicara, pemahaman peran sosial, dan interaksi dua arah.
- Mengindikasikan bahwa metode bermain peran efektif meningkatkan keterampilan komunikasi anak, terutama dalam menyampaikan ide secara lebih baik. (D. N. Inten (2017))



# Manfaat Penelitian

- Untuk mengetahui Implementasi kegiatan bermain peran guna meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen.
- Untuk mengetahui peningkatan keterampilan komunikasi melalui kegiatan bermain peran pada anak usia 4–5 tahun di TKIT Al-Uswah Prigen.

# Hasil & Pembahasan



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)



# Hasil & Pembahasan

- Hasil observasi awal (pra-siklus) di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun masih tergolong rendah. Meskipun anak-anak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, sebagian besar masih kesulitan untuk berbicara dengan percaya diri, merangkai kalimat lengkap, dan menyampaikan gagasan secara runtut.
- Pengamatan pada berbagai kegiatan, seperti jurnal pagi, diskusi kelas, kunjungan ke pasar, menceritakan hasil gambar, bermain bersama, dan sesi refleksi, menguatkan temuan bahwa aspek keberanian berbicara, kelancaran berbahasa, dan kemampuan berinteraksi sosial masih perlu ditingkatkan.

# Hasil & Pembahasan

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Pra siklus

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	34	57%
NK	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	45%
BG	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	27	45%
KO	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
DT	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	32	53%
AO	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	21	35%
RK	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	24	40%
FZ	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	29	48%
DF	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	26	43%
AL	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	28	47%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	23	38%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	26	43%
AE	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	29	48%
VA	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	30	50%
SL	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	28	47%
GR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	32	53%
ZO	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
JN	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	45%
RY	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	32	53%
JA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RS	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28	47%
RV	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	23	38%
AN	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	19	32%
ZN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	30	50%
AM	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	18	30%
RS	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33	55%
GA	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
FR	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	27	45%
NV	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	33	55%
MY	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	21	35%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar															50%		
Target Keberhasilan															9,09%		



# Hasil & Pembahasan

Berdasarkan tabel hasil observasi awal (pra-siklus), keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen masih tergolong rendah, dengan hanya tiga anak yang mencapai indikator keberhasilan dan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 50%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai target yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui tindakan pada Siklus I.



# Hasil & Pembahasan

Kegiatan pada Siklus I dirancang menggunakan bermain peran sebagai strategi utama, dengan tujuan merangsang anak untuk berbicara secara aktif dalam situasi nyata dan sosial. Peneliti berperan dalam melakukan observasi, mengajukan pertanyaan terbuka, mengevaluasi, dan mendokumentasikan kegiatan, sementara pendidik melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah disepakati. Hasil dari siklus ini nantinya menjadi dasar untuk merumuskan langkah perbaikan dan peningkatan keterampilan komunikasi pada tahap berikutnya.



# Hasil & Pembahasan

- Tahap perencanaan : penyusunan modul ajar sebagai panduan kegiatan bermain peran, penyiapan alat dan bahan pendukung seperti properti, media yang dibutuhkan, serta penyusunan lembar observasi untuk mencatat perkembangan anak secara sistematis.
- Pada tahap pelaksanaan, kegiatan bermain peran dijalankan sesuai skenario yang telah dirancang, dengan guru sebagai fasilitator dan peneliti sebagai pengamat. Selama tiga pertemuan berturut-turut pada 3, 4, dan 5 Juni 2025, anak-anak terlibat dalam peran sosial seperti pedagang, pembeli, dan penyanyi, yang memberi kesempatan untuk berdialog, bekerja sama, dan mengekspresikan ide secara verbal.



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912)



[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)

# Hasil & Pembahasan

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus I

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
BG	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
KO	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
DT	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	37	62%
AO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RK	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
FZ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	34	57%
DF	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AL	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	30	50%
AH	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	37	62%
SL	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	29	48%
GR	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	37	62%
ZO	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
JN	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	48%
RY	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33	55%
JA	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
RS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RV	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
ZN	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
AM	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	25	42%
RA	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	36	60%
GA	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
FR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NV	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	38	63%
MY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar															59%		
Target Keberhasilan															15,15%		



# Hasil & Pembahasan

- Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar anak mencapai 59%, dengan persentase keberhasilan penerapan kegiatan bermain peran hanya sebesar 15,15%. Capaian ini masih berada di bawah target minimal 75%, sehingga pelaksanaan Siklus I **belum berhasil** mencapai tujuan yang diharapkan.
- Dengan refleksi : bahwa faktor penyebab ketidaktercapaian meliputi kurangnya variasi peran yang dimainkan, pendampingan guru yang belum optimal, minimnya media pendukung, serta rendahnya keberanian sebagian anak untuk berinteraksi secara verbal. Kegiatan bermain peran juga masih monoton sehingga kurang memotivasi anak untuk aktif berbicara, menyampaikan ide, maupun menanggapi lawan bicara. Selain itu, guru belum memaksimalkan penggunaan pertanyaan terbuka yang dapat merangsang anak untuk merangkai kalimat dan bercerita. Temuan ini menjadi acuan untuk perbaikan strategi pada siklus berikutnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.



# Hasil & Pembahasan

- Perbaikan pada Siklus II dirancang untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan pada Siklus I dengan menghadirkan strategi bermain peran yang lebih variatif, kontekstual, dan menarik bagi anak. Tema yang digunakan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, didukung oleh atribut, media, dan perlengkapan yang mampu menciptakan suasana nyata serta merangsang imajinasi. Pendampingan guru ditingkatkan melalui pemberian contoh percakapan, bimbingan dialog sederhana, penggunaan pertanyaan terbuka, serta keterlibatan aktif sebagai mitra bermain untuk memicu interaksi verbal.
- Pelaksanaan berlangsung selama tiga pertemuan dengan pendekatan yang lebih terarah, termasuk pemetaan karakter anak untuk menyesuaikan peran, pembuka kegiatan yang komunikatif melalui lagu atau cerita, pengelompokan strategis untuk memaksimalkan interaksi, serta penilaian menyeluruh pada aspek verbal dan sosial anak.

# Hasil & Pembahasan

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus II

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	37	62%
BG	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	37	62%
KO	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
DT	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AO	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	35	58%
RK	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	33	55%
FZ	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	38	63%
DF	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
AL	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	34	56%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
NM	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	51	85%
LA	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
SL	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
GR	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
ZO	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JN	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	52%
RY	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
RS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RV	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
AN	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	53%
ZN	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	34	57%
AM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
RA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
GA	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	34	57%
FR	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
NV	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
MY	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar															67%		
Target Keberhasilan															45.45%		



# Hasil & Pembahasan

- Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar anak mencapai 67%, dengan persentase keberhasilan penerapan kegiatan bermain peran sebesar 45,45%. Capaian ini masih jauh dari target minimal 75%, sehingga pelaksanaan pada Siklus II belum berhasil memenuhi tujuan yang diharapkan.
- Dengan refleksi : kurangnya konsistensi dalam penerapan strategi perbaikan, pemanfaatan media pendukung dan kostum yang belum optimal akibat keterbatasan waktu persiapan, serta peran guru yang belum sepenuhnya aktif dalam memfasilitasi dan membimbing jalannya bermain peran. Beberapa anak tampak pasif atau kebingungan karena minimnya pengarahan dan stimulus verbal, sementara suasana kelas yang kurang kondusif juga menurunkan fokus dan partisipasi. Interaksi verbal antar anak belum merata, di mana sebagian anak masih memilih bermain sendiri atau hanya mengamati tanpa terlibat dalam komunikasi dua arah.

# Hasil & Pembahasan

- Perencanaan pada Siklus III dirancang sebagai langkah lanjutan yang lebih terarah dan sistematis untuk mengatasi kelemahan pada siklus sebelumnya. Fokus utama perbaikan terletak pada peningkatan keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator sekaligus mitra bermain, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta penerapan pendekatan yang mampu membangun rasa percaya diri dan minat anak dalam berkomunikasi secara verbal.
- Di sini guru lebih aktif dalam memberi contoh percakapan sederhana, serta merespons ucapan anak dengan kalimat penguat, sehingga anak terdorong berbicara lebih percaya diri. Tema bermain peran dipilih dari pengalaman nyata anak agar lebih relevan dan mudah dipahami, sementara pembagian peran disusun jelas untuk memastikan kesempatan partisipasi yang setara. Kegiatan dilengkapi dengan media, atribut, dan setting permainan yang lebih menarik dan kontekstual, serta pancingan verbal yang mendorong penggunaan kosakata sesuai tema. Setiap sesi diawali diskusi singkat untuk membangun skemata, diikuti pelaksanaan bermain peran yang terstruktur,



# Hasil & Pembahasan

Tabel 4. Hasil Observasi Keterampilan Komunikasi Siklus III

Nama	Indikator 1			Indikator 2			Indikator 3			Indikator 4			Indikator 5			Jumlah Skor	Jumlah Presentase
	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3		
AB	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47	78%
NK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
BG	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
KO	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	55	92%
AR	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	48	80%
DT	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
AO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RK	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
FZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
DF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AH	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	95%
AR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
NM	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	53	88%
LA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AE	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
VA	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	80%
SL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
GR	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
ZO	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RY	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	78%
JA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
RS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RV	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
ZN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
AM	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
RA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
GA	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
FR	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	46	77%
NV	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	49	82%
MY	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75%
Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar																78%	
Target Keberhasilan																100%	



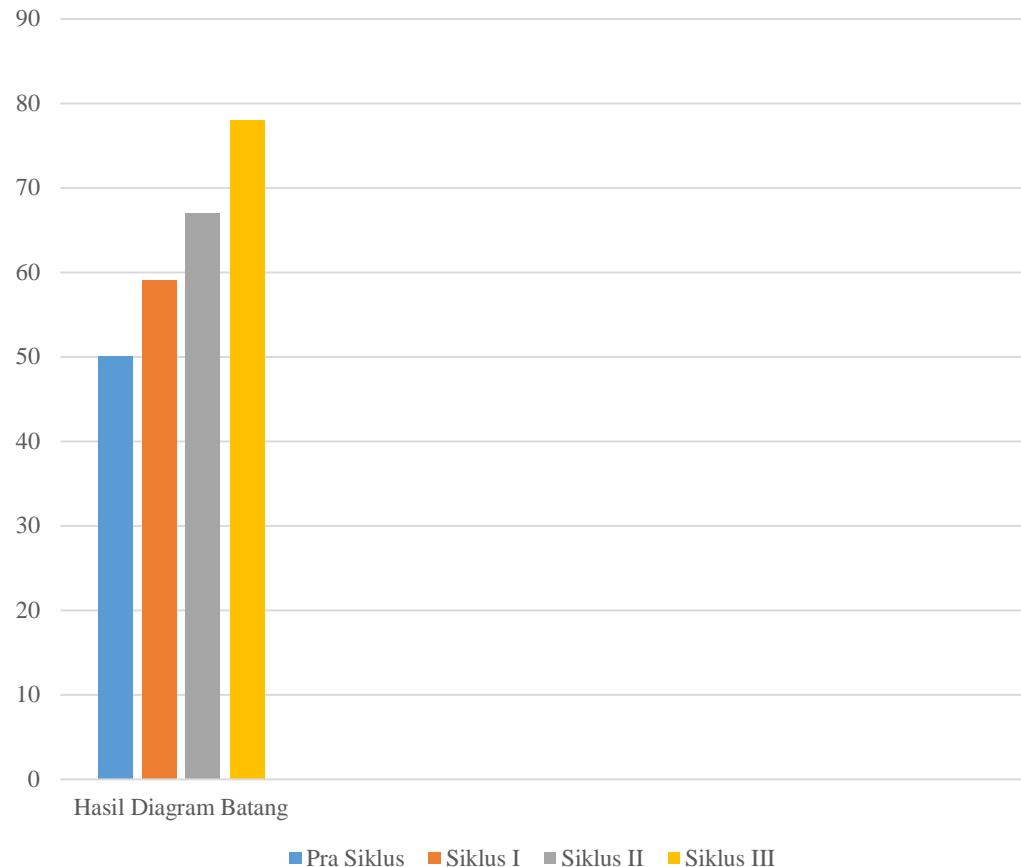
# Hasil & Pembahasan

Hasil observasi pada Siklus III menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 59% pada Siklus I, menjadi 67% pada Siklus II, dan akhirnya mencapai 78% pada Siklus III. Capaian pada siklus terakhir ini telah melampaui batas minimal keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga penerapan kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, penelitian tindakan kelas dihentikan pada Siklus III. Diagram persentase peningkatan ketuntasan dari ketiga siklus menggambarkan perkembangan yang konsisten dan menunjukkan keberhasilan strategi perbaikan yang telah diterapkan.



# Hasil & Pembahasan

HASIL PENINGKATAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TKIT AL-USWAH PRIGEN



- Berdasarkan hasil analisis data dari pra siklus hingga Siklus III, keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun di kelas TK-A TKIT Al-Uswah Prigen mengalami peningkatan yang konsisten, dari 50% pada pra siklus, menjadi 59% pada Siklus I, 67% pada Siklus II, dan mencapai 78% pada Siklus III, melampaui target minimal keberhasilan 75%. Temuan ini membuktikan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak.
- Melalui bermain peran, anak mendapat kesempatan untuk berlatih menyampaikan pendapat, menanggapi lawan bicara, menggunakan kalimat lengkap, serta memperkaya kosakata sesuai konteks peran. Kegiatan ini juga menumbuhkan keterampilan sosial, empati, keberanian berbicara di depan orang lain, serta kemampuan menyusun ide secara runtut. Selain melatih aspek bahasa, bermain peran mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan berpikir kritis anak dalam suasana belajar yang menyenangkan dan aman.



# Kesimpulan

- Penerapan metode bermain peran di TKIT Al-Uswah Prigen terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak usia 4–5 tahun. Melalui tahapan yang sistematis—mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi—kegiatan ini dirancang sesuai tema pembelajaran dan melibatkan anak dalam berbagai peran sosial yang akrab bagi mereka. Peran guru sebagai fasilitator membantu anak mengekspresikan diri, berinteraksi, dan berkomunikasi aktif melalui dialog dan simulasi situasi nyata.
- Data observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dari 50% pada pra siklus menjadi 59% di Siklus I, 67% di Siklus II, dan mencapai 78% di Siklus III, sesuai target yang ditetapkan. Hasil ini menegaskan bahwa bermain peran, jika dilakukan secara konsisten, kreatif, dan terarah, mampu meningkatkan keberanian berbicara, kelancaran menyampaikan ide, serta kemampuan menjalin interaksi sosial anak usia dini di TKIT Al-Uswah Prigen.



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](https://www.instagram.com/umsida1912/)



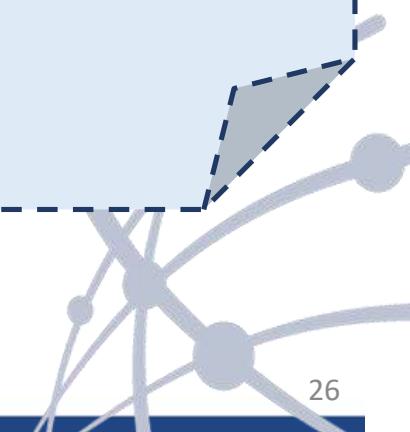
[umsida1912](https://twitter.com/umsida1912)



universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](https://www.youtube.com/umsida1912)



# Referensi

- [1] D. N. Inten, “151026-ID-pengembangan-keterampilan-berkomunikasi,” vol. I, pp. 109–120, 2017.
- [2] Aisyah, “Bermain Peran Berpengaruh Terhadap Kemampuan Bicara Anak Usia Dini,” *J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 3, pp. 38–41, 2017.
- [3] T. Lestari, Y. Yasbiati, and B. N. Mustika, “Penggunaan Metode Show and Tell untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini,” *J. Paud Agapedia*, vol. 1, no. 1, pp. 129–136, 2017, doi: 10.17509/jpa.v1i1.7169.
- [4] Srinita Br Sembiring Milala and Malida Putri, “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia,” *ABDISOSHUM J. Pengabdi. Masy. Bid. Sos. dan Hum.*, vol. 1, no. 2, pp. 292–298, 2022, doi: 10.55123/abdisoshum.v1i2.580.
- [5] L. Sari and P. Aulia, “The Influence Of Picture Storying Methods In Improving Early Children ’ S Communication Ability, Pengaruh Metode Bercerita Dengan Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini,” vol. 2, no. 2, pp. 127–140, 2021, [Online]. Available: <http://genius.iain-jember.ac.id>



# Berkas lampiran

- Link Dokumentasi :  
[https://drive.google.com/drive/folders/1DbGxed2T\\_WGC7aYAwmQS4gpIVCMk24tF?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1DbGxed2T_WGC7aYAwmQS4gpIVCMk24tF?usp=sharing)
- Link Modul Ajar :  
[https://drive.google.com/drive/folders/1\\_XGr35x042ChPcdvNyj2QBGY47il\\_9P5?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1_XGr35x042ChPcdvNyj2QBGY47il_9P5?usp=sharing)
- Link Instrument  
[https://drive.google.com/drive/folders/1veqjqhkkuh\\_oHkEkW\\_emQNvy\\_SVqLRChJ?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1veqjqhkkuh_oHkEkW_emQNvy_SVqLRChJ?usp=sharing)



